

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Kriegskunst zu Fuß

Wallhausen, Johann Jacob

[Frankfurt a.M.], 1631

[Text]

[urn:nbn:de:bsz:31-163196](#)

Das Erste Buch/ Von Abrichtung

der Fähndrich mit dem Spiel/hinter dem Fähndrich wider ein Glied Spiessen drey stark/ vnd ein Glied Rondaschirer/ hierauff vier Glieder Spiessen fünff stark/ folget der fünffte Truppe F, zehn Glieder Musketirer drey stark/ der leiste Truppe G, sechszehen Glieder Musketirer drey stark/ hinden zwey Glieder Rondaschirer vier stark/ ist die Zugordnung/ als in Numero 33. zu sehen.

Merk'e/das allhie in der Mitte/da der Fähnderich sticht/ vnd die vier Rondaschirer neben ihm/sind acht Spiessen herauß genommen/ diese acht/ so sie präsent sind/ stelle in die vier Ecke in jegliche Eck zween/vnd im marschiren/ so setze du sie in beyden Truppen der Spiessen/ in den beyden hintersten vnd vordersten Gliedern zween Spiessen mehr als in den andern Gliedern/vnd im schlissen der Batailien, lasse sich in die Ecke einstellen/ wiedu in Figura 8. Numero 3. sihest. Habe auch darauff gute achtung/ daß du die zwey schwache Glieder von drey Spiessen vnd ein Rondaschirer im ersten Zug der Spiessen/ als in D die zwey Glieder sich auf der rechten Seiten anfangen/ vnd der ledige Platz zur linken Seiten stiche/ vnd in zwey Truppen der Spiessen sich dieselbige zwey Glieder zur linken Seiten anfangen/ vnd der ledige Platz sich zur rechten erzeige/wie du in Litera E sihest/ da dann im schlissen der Ordnung das Fähnlein recht in die Mitte kompt.

Hast also ein quadrat wolgeschlossene Schlachtordnung/schiessen dir etliche Musketirer vbrig/ lasse sie hinden vnd vornen in den zwey ersten Gliedern marschiren/ oder wie du sie begehrest.



Das Ander Capitel.

Lehret/wie man an ein Fähnlein solle Flügel hängen.

Sun du an dieser vierzögigen Batailien gern woltest vier Flügel haben/ also das Corpus von Spiessen alleben wol rundumb mit Musketirern zween dick bekleidet seyn/ so neme die vierzogste Seiten Ordnung von den Musketirern/ als A B C D, im A findestu rechte ein eusserstes Glied sechszehen Musketirer/ mache vier Glieder drauf/ im C findestu auch sechszehen/ mache auch vier Glieder drauf/ sind zwey Flügel/ im B findestu vierzehn/ nemme diejenige zwey/ so zuvor im becken der Spiessen an der rechten Seiten vbrig geschossen/ machen auch sechszehen/ mache auch ein Truppe oder Flügel von vier Gliedern/ im D findestu auch nur vierzehn/ nemme die zwey/ so zur linken Seiten vbrig gewesen/ hast auch sechszehen/ gib den leisten Flügel von vier Gliedern/ jetzt stelle einen Flügel in die Mitte/ in die Seiten/davon du sie genommen hast/ an die Ordnung hinan/sicher/wie in Numero 1. cap. 2. Figura 9.

Es möcht einer fragen/auf was Ursachen ich dir Flügel in die Mitte hänge/vnd nicht an die vier Ecke der Batailien, wie an andern Orten gebräuchlich vnd zierlich? Nemme vnd versuche beyde Weise/hänge an die Ecken vnd in die Mitte/ besche/ mit welchem Modell du dein Batailien auß's beste defenden kanst/dannit dir die Flügel von der Reuterry nicht erschläge werden/ ja auch dem Batailien dir nicht zertrütt werde/dan wann du die vier Flügel an die vier Ecke gestellt/ vñ der Feind auß die vier Ecke der Batailien oder Flügel gleich trifft/ vnd anschiet/ so dann nun die vier Flügel ein jeder auß sein Truppen/ der auß jhn trifft/ los geschossen/ so habt sie keine Entsehung/ dan die andern Musketirer in der Seiten können

