

**Zeitschrift:** Allgemeine schweizerische Militärzeitung = Journal militaire suisse = Gazetta militare svizzera

**Band:** 16=36 (1870)

**Heft:** 24

**Artikel:** Ueber Kriegs-Märsche

**Autor:** Elgger

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-94396>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 06.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Weber Kriegs-Märkte.

### Allgemeines.

Märkte sind Truppenbewegungen; ihr Zweck ist, Erreichung eines Punktes oder einer Stellung, wo man fechten, lagern oder eine weitere Bewegung unternehmen will. — Die Märkte sind das Mittel, die Truppen auf den Sammelpunkten zu vereinen, sie gegen den Feind zu führen, diesen nach erfolgtem Siege zu verfolgen, oder sich selbst im Falle einer Niederlage seiner Verfolgung zu entziehen.

### Schnelligkeit.

Im Kriege ist nichts kostbarer, als die Zeit. Die Schnelligkeit der Märkte ist deshalb eine Sache von großer Wichtigkeit; sie bedingt grosstheils den Erfolg der Operationen; ohne Schnelligkeit kann man den Feind nicht überraschen, seine Fehler nicht benützen, und auf den entscheidenden Punkten nicht rasch überlegene Kräfte vereinigen. Ohne schnelle Märkte scheitern die schönsten Operationen des Feldherrn. Der Feind erräth die Absicht und hat Zeit, durch Gegenmanöver das Unternehmen scheitern zu machen.

Die großen Feldherrn alter Zeiten erkannten in der Schnelligkeit der Märkte das Hauptmittel des Sieges. Der Marschall von Sachsen sagte deshalb: Das Geheimniß des Sieges liege in den Füßen der Soldaten.

Bei den Friedensunterhandlungen, welche der Schlacht von Austerlitz folgten, sagte Kaiser Alexander zum Herzog von Novigo (Savary): Wie kam es, sie waren die schwächer, und überall, wo man sich schlug, waren sie uns überlegen? — Sire, das ist die Kunst des Krieges, war die Antwort.

Die Sachlage ändert oft schnell im Krieg; eine richtig berechnete Unternehmung, welche, rasch ausgeführt, ein großes Resultat in Aussicht stellt, kann durch Verzögerung unzweckmäßig und schädlich werden.

Um schnell marschiren zu können, ist Ordnung und Uebung im Marschiren nothwendig.

### Ordnung.

Ordnung ist die erste und unerlässliche Bedingung schneller Märkte. Ohne Ordnung ist die Bewegung langsam, der eine hindert den andern, die Truppe wird unnützweise ermüdet, sie ist weder in der Lage (was nothwendig werden kann), ihre ursprüngliche Marschrichtung schnell zu ändern, noch rasch aus der Marsch- in die Gefechtsordnung überzugehen. Der Kommandant hat seine Leute nicht in der Hand, und es lässt sich nicht erwarten, daß die Kolonne zur rechten Zeit an dem Ort ihrer Bestimmung eintrifft, wovon in vielen Fällen der Erfolg abhängig ist.

### Uebung.

Das Marschiren muß durch Uebung erlernt werden. Nur eine Truppe, welche schon im Frieden häufige Marschübungen vorgenommen, wird die Anstrengung der Kriegsmärkte mit Leichtigkeit ertragen.

Die Alten, die Griechen und Römer, erkannten die Wichtigkeit der Märkte und legten großen Werth auf Marschübungen.

Xenophon rühmt von Spaminondas, er habe seine

Krieger gewöhnt, keiner Beschwerlichkeit weder bei Tag noch bei Nacht auszuweichen.

Noch heute überraschen uns die Marschleistungen der Alten. Wir wollen hier nur den Marsch der Spartaner nach der Schlacht von Marathon, den des Königs Agesilaos nach Gythra, den Rückzug Xenophons, und einige Märkte, welche Alexander der Große sein Heer in Asien ausführen ließ (besonders den Verfolgungsmarsch nach der Schlacht von Arbela) anführen.\*)

Bei den Feldzügen Hannibals und den Kriegen der Römer findet man ebenfalls viele Beispiele großer Marschleistungen, wovon uns besonders die Feldzüge Cäsars viele Beispiele liefern.

Einen beachtenswerthen Marsch hat auch Scipio Afrikanus von Taragona nach Cartagena mit 2500 Mann Fußvolk und 2500 Reitern in 7 Tagen ausgeführt, wobei seine Truppen täglich ungefähr 50 Kilometer machen mußten.

Einen lange andauernden Marsch unter mißlichen Verhältnissen war der Hannibals von Spanien über die Pyrenäen, durch das zum Theil feindliche Gallien und über die Alpen nach Italien.

Die Marschleistungen der Alten erscheinen uns um so bedeutender, wenn wir das Gewicht, welches der Soldat dabei zu tragen hatte, in Anbetracht ziehen.

Der Schwerbewaffnete Spartaner hatte 40 Pfund an Waffen und Rüstungen zu tragen, der Peltast 30 bis 35, der Schleuderer 30, der Bogenschütze 25 Pfund. Außerdem führten die Griechen und Macedonier noch einen dreitägigen Proviant mit sich. Von den Römern sagt uns Cicero, außer ihren Waffen (dem kurzen Schwert, dem Halbspieß, der Rüstung und dem Schild), die sie nicht als Last, sondern als Theile ihres Körpers betrachteten, wie die Arme, Beine und Hände, indem sie zu sagen pflegten, die Waffen seien die Glieder des Soldaten, trugen sie noch für 14 Tage Lebensmittel, einmal noch mehr, alle nothwendigen Geräthschaften für ihren kleinen Feldhaushalt, und außerdem eine Pallasse, die ziemlich schwer war.

Begetius empfiehlt, man übe die jungen Krieger, ein Gewicht von mehr als 60 Pfund außer den Waffen zu tragen, und lasse sie damit den gewöhnlichen Marsch ausführen, damit sie bei Gelegenheit und wenn die Nothwendigkeit es erfordert, gänzlich gewöhnt seien.\*\*)

Dreimal des Monats verpflichteten die Römer, um den Soldaten zu üben, sowohl Fußgänger als Reiter, denselben Marsch zurückzulegen. Die römischen Jünglinge gewöhnten sich außerdem an den Lauf zu Pferde und zu Fuß, und stützten sich darauf in die Tiefe, um diese zu durchschwimmen, und sich so für das Feldleben abzuhärten. Von solchen Uebungen lässt sich viel erwarten; die Heere waren deshalb auch ganz anders geübt und aus kräftigeren und abgehärteteren Männern zusammengesetzt, als die unserer

\*) Vergl. die Kriegskunst der Griechen. Nr. 9 des Jahrg. 1868 dieser Zeitschrift.

\*\*) Der gewöhnliche Marsch war nach demselben Schriftsteller 20 Mitglien auf den Tag, oder 6 Wegstunden.

Zeit. Unsere Märsche sind bei weitem nicht mehr so stark, und es fällt einem oft schwer, zu glauben, daß die Marschleistungen der Alten so bedeutend, wie die alten Schriftsteller berichten, gewesen seien.

Dass aber Übung auch jetzt noch vieles möglich macht, davon liefern die französischen Truppen in Afrika das Beispiel. Nebst den Waffen, der Munition und nothwendigsten Gepäck trägt jeder Mann ein Stück von einem kleinen Zelt, eine Decke (diese ist wegen des großen Unterschiedes der Temperatur nach Sonnenuntergang nothwendig), Kochgeschirre, Nahrungsmittel für einige Tage, und häufig bei Expeditionen, wo es nothwendig ist, Wasser zum Trinken und Kochen, und Holz für die Feuerung. Nimmt man dazu noch die Länge ihrer Märsche bei geheimen Unternehmungen, auf ungebahnten Wegen, durch wasserlose Sandwüsten, unter den sengenden Sonnenstrahlen Afrikas, so wird man finden, daß ihre Ausdauer nicht weit hinter jener der römischen Legionen zurücksteht.

#### Märsche ein Probirstein der Kriegstüchtigkeit.

Die Märsche sind ein guter Probirstein für die Kriegstüchtigkeit der Truppen.

Soldaten, welche gut und sietz geordnet marschieren, nicht austreten, keine Nachzügler haben und singend die Glatte zurücklegen, nach anstrengendem Marsch in guter Haltung und festen Schrittes in das Lager oder Kantonnement einrücken, und selbst dann, wenn die Verpflegung trotz aller Mühe der Offiziere manchmal fehlschlägt, nicht klagen, deren Lager meistens zuerst aufgeschlagen, und deren Menage zuerst abgeföhrt ist, da sie zuerst ihre Geschäfte abmachen, bevor sie der Ruh pflegen, diese sind solche, auf die man sich bei jeder Gelegenheit verlassen kann, und die auf dem Schlachtfeld ebenso wie im Lager, ihren kriegerischen Geist bewahren werden.

Wie anders ist es aber bei jenen Truppen, welche unordentlich, langsam, verdrosten und schleppend das her marschieren, welche die Anstrengung eines kurzen Marsches schon völlig zu erschöpfen scheint, bei denen Ermunterungen und Anregung des Chrges für nichts fruchten, die einer Heerde gleich durch bewohnte Orte ziehen und denen nichts daran liegt, wenn sie ihren Verfall schon äußerlich zur Schau tragen. Ihr Lager ist nach Stunden nach dem Einrücken nicht in Ordnung, ihre zahlreichen Nachzügler, welche unterwegs vielleicht andere Truppen belästigt haben, rücken erst später nach und nach ein. Was, fragen wir, lässt sich von solchen Truppen erwarten? Werden dieselben vor dem Feinde ihre Schuldigkeit thun? Schwerlich! Auf keinen Fall werden sie etwas großes leisten, jedenfalls aber werden sie bald zusammenschmelzen und Krankheiten werden unter ihnen tüchtig aufräumen.

#### Arten Märsche.

Die Märsche können in Friedens- und Kriegsmärsche unterschieden werden. — Die Friedensmärsche werden auch Reisemärsche genannt; die bei ihnen vorherrschenden Rücksichten sind: Schonung der Truppe, Erhaltung ihrer Schlagfähigkeit, Zeitgewinn und Schonung des Landes.

Die Reisemärsche finden nur im eigenen oder befreundeten Lande statt. Man bedient sich derselben, um im Frieden die Truppen ihre Garnisonen wechseln zu lassen und vor Beginn des Krieges die Armee auf den Grenzen zu konzentrieren, während eines Waffenstillstandes, nach abgeschlossenem Frieden und in allen jenen Fällen, wo die Truppen keinen Zusammenstoß mit dem Feind zu befürchten haben. — Reisemärsche finden im Frieden, vom Frieden in den Krieg, und vom Krieg in den Frieden statt.

Die Märsche, welche auf dem Kriegsschauplatz und in der Nähe des Feindes ausgeführt werden, nennt man Kriegsmärsche. Bei diesen macht die Möglichkeit eines Zusammenstoßes mit dem Feind besondere Vorsichtsmaßregeln nothwendig. — Bei Kriegsmärschen muß die Möglichkeit des Gefechts in Unbetracht gezogen werden; man muß die Anstalten so treffen, daß man durch den Feind nicht überrascht werden und leicht aus der Marsch in die Kampf ordnung übergehen kann.

Bei Friedens- oder Reisemärschen ist Bequemlichkeit des Marsches eine Haupsache, in dem Maße, als aber bei Kriegsmärschen die Wahrscheinlichkeit eines Gefechtes mehr in den Vordergrund tritt, wird diese mehr und mehr der Vorsicht und Schlagfertigkeit zum Opfer gebracht werden müssen.

In Bezug auf die Länge der Märsche können dieselben in gewöhnliche und Gilzmärsche unterschieden werden. — Gewöhnliche Märsche sind solche, bei denen die Truppe täglich 30 bis 40 Kilometer (6 bis höchstens 8 Wegstunden) zurücklegt und bei denen nach je 4 oder 6 Tagen ein Ruhetag folgt. — Gilzmärsche sind entweder angestrenzte, Gewalt- oder künstlich beschleunigte Märsche. Bei angestrennten oder forcirten Märschen lässt man die Truppe täglich 50 bis 60 Kilometer (d. i. 10 bis 12 Wegstunden) zurücklegen und die Ruhetage fallen weg. — Diese Märsche können nur kurze Zeit hinter einander ausgeführt werden. — Gewaltmärsche nennt man diejenigen, wo die höchste Leistungsfähigkeit der Truppen in Anspruch genommen wird. — Dieselben sind nur durch eine unbedingte Nothwendigkeit zu rechtfertigen. Künstlich beschleunigte Märsche sind solche, bei denen man sich zur schnelleren Fortschaffung der Truppen künstlicher Transportmittel, wie der Landesfuhrwerke für Infanterie, oder der Dampfschiffe und Eisenbahnen für alle Waffengattungen bedient.

In Bezug auf die Zeit, in welcher die Märsche ausgeführt werden, unterscheidet man Tag- und Nacht märsche. Erstere sind solche, wo die Truppe unter Tags, letztere, wo sie in der Nacht marschirt.

Die Kriegsmärsche sind entweder offene oder verborgene. Bei erstern gibt man sich keine Mühe, die Bewegung zu verbergen, bei letztern sucht man die selbe dem Feinde zu entziehen, um ihn überraschen zu können.

Nach den Märschen zu Grunde liegenden Absicht können dieselben in Sammel- und strategische Märsche eingeteilt werden. Der Zweck der erstern ist: die Streitkräfte auf einem Punkte zu vereinigen; der der letztern, mit der Armee irgend eine beabsichtigte Operation auszuführen.

Die Kriegsmärsche werden in strategische oder taktische unterschieden. Die ersten werden zwar auf dem Kriegsschauplatz, doch außer dem Waffenbereich des Feindes, meist in mehreren Kolonnen ausgeführt, die letztern finden auf dem Schlachtfeld oder unmittelbar vor einem erwarteten Gefecht statt. — Bei den strategischen Märschen befindet sich — je nachdem der Feind näher oder entfernter ist — ein angemessener Zwischenraum zwischen den einzelnen Kolonnen, welche nach Umständen von 4—8 Wegstunden betragen wird. Bei den taktischen oder Gefechtsmärschen marschieren die Kolonnen auf Entwicklungsdistanz. Bei strategischen Märschen folgen die Kolonnen den gebahnten Heer- und Landstraßen; bei taktischen geht der Marsch über Landwege, querfeldein oder durch eigens eröffnete Kolonnenwege.

Nach der Marschrichtung können die strategischen und taktischen Märsche in Vor-, Rück- und Flankenmärsche unterschieden werden.

Vormärsche heißen diejenigen, durch welche die Kolonnen vorwärts, d. h. gegen den Feind geführt werden; Rückmärsche sind die, welche in der dem Feind entgegengesetzten Richtung stattfinden.

Flankenmärsche oder Seitenmärsche nennt man diejenigen, welche in einer mit der feindlichen Stellung parallelen Richtung ausgeführt werden.

Nach dem besondern Zweck der Märsche können diese in Angriffs-, Rückzugs- oder Verfolgungsmärsche unterschieden werden. Die den Angriffsmärschen zu Grunde liegende Absicht ist, den Feind aufzusuchen um ihm ein Gefecht oder eine Schlacht zu liefern. Bei Rückzugsmärschen sucht man sich dem Feinde zu entziehen und den Raum zwischen sich und dem Feind zu vergrößern. — Bei Verfolgungsmärschen geht die Absicht dahin, den Feind einzuholen und ihn zu neuen Gefechten zu zwingen.

Die Märsche, welche die Armee nach einem bestimmten Entwurfe in mehreren in Übereinstimmung handelnden Kolonnen ausführt, heißt man Marsch-Manöver.

Die Marsch-Manöver dienen dazu, die Figuren auf dem Schachbrett des Kriegsschauplatzes aufzustellen und sie nach einem bestimmten Plane zu bewegen. Doch wie es sich im Schachspiel nicht bloß darum handelt, die Figuren zu bewegen, um endlich Schachmatt zu setzen, so ist auch im Kriege der Plan, nach welchem die Heereskörper in Bewegung gesetzt werden, um die Errichtung des Kriegszweckes zu fördern, von der höchsten Wichtigkeit.

Aus dem Gesagten erhellt: die Märsche sind sehr wichtig, doch sind sie nur ein Mittel zum Zwecke; sie werden nie ihrer selbst willen (es wäre denn zu bloßer Übung) angewendet; man marschiert nicht, um zu marschieren, sondern um einen bestimmten Zweck zu erreichen.

General Grimoard nennt die Märsche die wichtigsten Kriegsoperationen, und sagt, daß deren Anordnung die größte Sorgfalt erfordere, sowohl darin, daß die Bewegungen der Armee zweckmäßig in Rücksicht auf die Absicht des Feldherrn, als auch darin, daß sie der jedesmaligen Stellung und Zusammensetzung der Armee angemessen erscheinen und den

Truppen unnöthige Anstrengungen und Beschwerden ersparen.

#### Marsch-Disposition.

Die Märsche erfordern eine vorläufige Arbeit; bevor man einen Marsch ausführen kann, muß man einen Entwurf machen, wie er ausgeführt werden soll. Die Ausarbeitung derselben fällt den Offizieren des Generalstabs zu. — Das Ziel des Marsches ist im Krieg durch eine strategische Kombination gegeben. — Den Heereskörpern wird dann dem Operationsplan gemäß das Marschziel, die einzuschlagende Straße und die Zeit, wo sie an dem Ort ihrer Bestimmung einzutreffen haben, bekannt gegeben.

Es kommt bei dem Entwurf eines Marsches in Anbetracht:

1. Der Zweck des Marsches.
2. Die taktischen Rücksichten. Es sind dies diejenigen, welche auf die Sicherung und Schlagfertigkeit Bezug haben.
3. Die Erhaltung und Konservirung der Truppen. Hier verdient die Länge der Märsche, die Art zu marschieren, die Unterkunft und Verpflegung besondere Beachtung.

Die Kriegsgeschichte lehrt, daß im Felde in Folge der Märsche und Anstrengungen mehr Leute, Pferde und Material zu Grunde gehen, als in den Gefechten. Die Kenntnisse der bei Märschen zu nehmenden Rücksichten ist für jeden Offizier, besonders aber die Generalstabs- und höhern Offiziere ein Gegenstand von Wichtigkeit. (Fortsetzung folgt.)

**Etudes d'Histoire Militaire par T. Lecomte,**  
colonel fédéral suisse. Antiquité et Moyen-Age. Lausanne. Librairie classique J. Chauvrens. 1869.

Das vorliegende Werk des Herrn Oberst Lecomte, dessen Name als Militär-Schriftsteller sich auch über die Grenzen unseres Vaterlandes erstreckt, und den wir als den würdigen Schüler seines großen Meisters und Vorbildes, des General Jenin, bezeichnen dürfen, enthält den Inhalt des Unterrichts in der Kriegsgeschichte, welchen er 1863 und 1864 dem Prinzen Condé gab, welcher sich damals in der Schweiz befand, um seine militärische Bildung unter dem ebdg. Herrn Oberst Aubert zu vollenden.

Wie wir nicht anders erwartet haben, ist das Werk des Hrn. Oberst Lecomte von großem Interesse und sehr geeignet, an der Hand der Geschichte in das Studium der Kriegsführung einzuführen. — Das Werk würde jedoch noch bedeutend an Werth gewinnen, wenn demselben eine Anzahl Pläne, welche eine klare und leichte Übersicht geben, beigefügt wären, ein Fehler, der jedoch eher dem sparsamen Verleger, als dem Autor beigemessen werden dürfte.

Der vorliegende Band behandelt folgende Perioden:

I. Das graue Alterthum; die Egyptier, Assirier, Perser. (Bewaffnete Haufen, die Streitwagen, Elefanten.) — König Cyrus.

II. Die Griechen. (Kleine, taktisch gebildete und disziplinierte Armeen; die Phalanx.) Miltiades, Themistocles, Iphicrates, Epaminondas, Xenophon, Agesilaus, Alexander der Große.