

und Grünthal. In Neuhausen und in Niederseiffenbach finden wir mehrere Drehwerke, in denen wir zum wenigsten einen Theil der Seiffener Spielwaarenindustrie schauen können.

Partie 26.

Von Marienberg über „Die neuen drei Brüder“ nach Bad Wolkenstein, Stadt Wolkenstein, ins Pressnitzthal und nach Marienberg zurück.

4½ Stunde.

Von Marienberg aus (Marienberg siehe Partie 21) verfolgen wir die Wolkensteiner Strasse; in etwa 35 Minuten erreichen wir einen Pfahl mit Tafel, worauf das Wort „Grenzbezirk“ geschrieben steht, und dort gehen wir den Waldweg rechts hinein. In 15 Minuten gelangen wir an eine grosse Schutthalde und über dieser am Waldrand oben erhebt sich ein grösseres, massives Huthaus, welches den Namen „Zu den neuen drei Brüdern“ führt. Mit Specialkarte kann man auf Fusswegen durch den Wald über „die alten drei Brüder“ näher dahin gelangen, doch wolle man den Versuch ohne dieses Hülfsmittel nicht machen.

Eine Wittwe hält hier Haus und verzapft Bier. Der Hauptanziehungspunkt ist eine prächtige Aussicht auf das mittlere Erzgebirge mit den bekannten Basaltkegeln. Zwar genossen wir dieselbe auf der Strassenhöhe von Marienberg her schon einmal, allein am Huthaus erscheint sie besser abgeschlossen zu einem fesselnden, landschaftlichen Bild. Das Bergwerk zum Vater Abraham bei Lauta gehörig, war einst stark befahren, ist aber jetzt ganz verlassen. Merkwürdigerweise versagten die Gänge ihre Fündigkeit zu derselben Zeit, zu welcher das stattliche Huthaus mit dem Betsaal eingeweiht werden sollte. An den ausgedehnten Schutthalden werden mitunter Krystalle gefunden.

Hinab nach Dorf Gehringswalde, das zwischen dem Wolkensteiner Bad und dem Huthaus liegt, führt erst an der Halde entlang, dann an einem kleinen Wäldchen vorüber ein Fusssteig; auch die Bauernwege des Dorfes streichen in derselben Richtung.

Das Dorf liegt an der Lengefeld-Wolkensteiner Strasse und von dieser rechts ab zweigt sich der an dieser Stätte mit einem Wegweiser versehene Weg hinab in das noch 10 Minuten entfernte

G a m p e, 26 Partien.