

nächst höhere Gehaltsklasse, redlich er-  
rungen durch langjährige treue Dienste.

„Der Führer muß deutsches Blut  
und deutsches Gefühl haben, er muß  
edel, fromm und jung sein. Deutsche  
Lieder, deutsche Sehnsucht und ein  
märchentiefer Glaube müssen einen  
überirdischen Glanz um den deutschen  
Thron weben, damit Deutschland wie-  
der hoch und herrlich über allen Völ-  
kern der Erde steht“ — solchermaßen  
stellt sich dieser Politiker die Zukunft  
vor. In Berlin hütet sich Herr Lambach  
vor solchem Blüten-Uberschwang. Macht  
er in Plauen wirklich Eindruck damit?  
Scheinbar doch keinen überwältigenden,  
denn die Lokalpresse bringt die Zu-  
schrift auch eines Handlungsgehilfen,  
die in dem drastischen Satz gipfelt:  
„Und die kleinen Angestellten schmie-  
ren sich den Quatsch aufs Brot!“

O. B. Server.

### Ein neuer Weg ins dritte Reich!

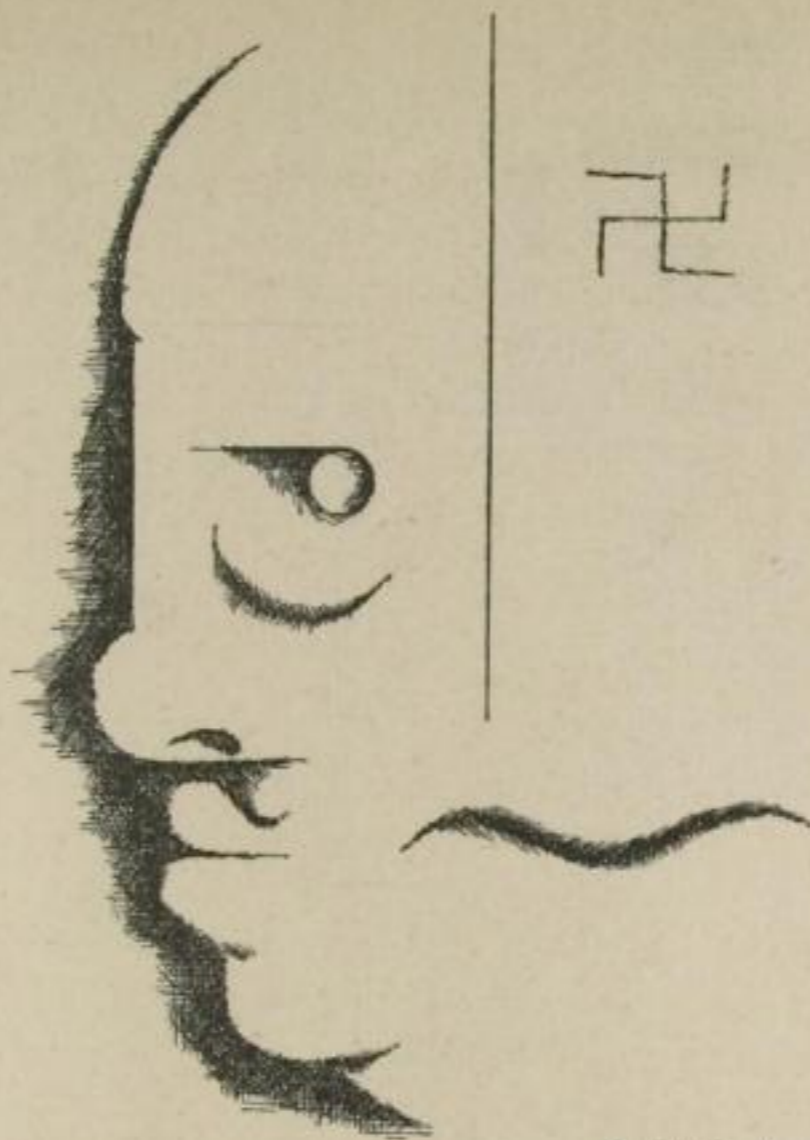
Zu beziehen nur unter Nachnahme oder  
Vorauszahlung zum Preise von Mk. 3.— vom  
Großdeutschen Lehrspiel-Verlag, Dresden.

Was ist das? — Ein geselliges Spiel,  
jedem Teilnehmer zur Freude und Lust!  
Bevor wir aber mit dem Spiel beginnen,  
wollen wir uns erst einmal die Aufmachung  
näher anschauen. Links oben in der Ecke  
blühende Postkartenlandschaft mit auf-  
gehender Sonne, die in der Mitte das  
Hakenkreuz trägt. Rechts eine Gruppe  
trommelnder, fäusteballender Nazis . . .  
stolz wie die Eichen. In der Mitte ein  
riesengroßes Hakenkreuz, geschmückt mit  
Eichenlaub und der Ueberschrift: „Ge-  
meinnutz vor Eigennutz.“ — Ja, und nun  
darf das von einem Herrn *Schaaf* ent-  
worfenen Spiel beginnen. Ganz besonders  
lehrreich sind die einzelnen Spielregeln:

Nr. 1 ist die „Wallstreet“, und da es  
— wie die Spielregel besagt — schwer ist,  
aus den Krallen des Goldes loszukommen,  
muß der Spieler zuerst eine 2 würfeln,  
ehe er auf diese vorrückt.

Nr. 10: Geheimzeichen der Freimaurerei  
— der Spieler leidet zu sehr an der „Hu-  
manität“ und muß von vorn beginnen.

Nr. 12 wird Nationalsozialist und zahlt  
drei Spielfennige für Aufnahme, Beitrag  
und Kampfschatz.



Erich Borchert

Nr. 15 befindet sich in den Händen  
des „Warenhauspolypen“: Inventur, weiße  
Woche, grüne Woche, Ausverkauf; und  
muß auf Nr. 12 zurück.

Nr. 19: der größte Schrecken des Spie-  
lers. Er befindet sich nämlich in Juden-  
händen, verfällt der Zinsknechtschaft und  
zahlt fünf Spielfennige Zinsen.

Nr. 27 ruft laut: „Deutschland, er-  
wache!“ und würfelt noch einmal.

Nr. 35 ruft noch eindringlicher: „Nun  
erst recht!“

Nr. 37 entpuppt sich als Freund des  
Youngplans und muß zur Festigung seiner  
Gesinnung auf Nr. 12 zurück, um den Weg  
noch einmal zu machen.

Nr. 41 (Asphaltpresse) muß mit seinem  
Stein auf Nr. 35 zurück, holt sich dort  
einen Gummiknüppel (bildlich gemeint)  
und rückt auf vierzig vor.

Nr. 49 wird von Marxisten überfallen  
und kommt auf Nr. 29 zurück.

Nr. 50: Der Spieler hat nunmehr das  
dritte Reich erkämpft und ruft laut und  
kräftig: „Heil Hitler — Heil!“

Hierzu schreibt das amtliche Organ der  
N. S. D. A. P., Gau Sachsen, „Der Frei-  
heitskampf“: „Das Spiel kennzeichnet in  
humorvoller und kritischer Weise unsere  
Gegner, die wir bekämpfen, und die Hin-  
dernisse, die wir aus dem Wege räumen  
müssen. Allen Parteigenossen zu empfehlen!“  
(Mitgeteilt von Jo Fritsch.)