

## INHALT

Eigentlich ist die Sache ein unlösbares Geheimnis . . . . . 5

### ERSTES ABENTEUER

Wie Rübezahl zwei lästerliche Schwartenhälse noch zu Dorforschulmeistern macht . . . . . 13

### ZWEITES ABENTEUER

Wie Rübezahl den hartherzigen Grafen von der Bolzenburg in eine Mücke verwandelt . . . . . 29

### DRITTES ABENTEUER

Wie Rübezahl wegen eines Stammvaters der Hechte Rache nahm . . . . . 39

### VIERTES ABENTEUER

Ein Herbstkonzert Rübe Zahls . . . . . 59

### FÜNFTES ABENTEUER

Wie Rübezahl nach einem fliegenden Jahrmarktsrummel in Hirschberg noch die alte Gottwalden selig sterben lässt . . . . . 72

### SECHSTES ABENTEUER

Wie Rübezahl sich in seinem Geisterreiche die Zeit vertreibt . . . . . 88

## SIEBENTES ABENTEUER

- Wie Rübezahl Maria, Joseph und den Sternenträger  
und später die beiden Bradlerjungen aus der Martins-  
baude in sein Geisterreich aufnimmt . . . . . 98

## ACHTES ABENTEUER

- Wie Rübezahl sich freute, daß das Riesengebirge auch  
seine historischen Tage hatte. Und wie er dazwischen  
den Prczichowitzer Jahrmarkt fegte . . . . . 112

## NEUNTES ABENTEUER

- Wie Rübezahl sich unter der Teilnahme der ganzen  
Stadt Schmiedeberg als einsamer König begraben läßt 129

- Ausklang . . . . . 146