

GANZENSPEL: de BENDE van JAN de LICHTE

Iedereen speelt als een (familie)lid van de bende van Jan de Lichte en gooit om de beurt met 2 dobbelstenen.

Omgekeerd ganzenspel: wie eerst aankomt wordt terechtgesteld, tenzij je 12 kan gooien, dan krijg je gratie (verbanning én pelgrimstocht). Deze ontknoping blijft een verrassing tot op het einde.

Ofwel is het de opdracht om zo snel mogelijk op de Grote Markt van Aalst te geraken in een poging om de radbraking en terechtstelling van Jan de Lichte en zijn kompanen te voorkomen door 12 te gooien.



- 1) /
- 2) Velzeke, in de Oostenrijkse Nederlanden, anno 1723: in het gezin van Joos de Lichte en Elizabeth De Schepper wordt een vierde zoon geboren, die zal kunnen helpen om een cent bij te verdienen. Ga 2 plaatsen vooruit.
- 3) /
- 4) Je moet Jans vader, die houthakker is, helpen bij het versleuren van het hout: 1 beurt overslaan.
- 5) Je ouders hebben het niet breed, er komt weinig eten op tafel: je moet zelf wat te eten zoeken: 1 beurt overslaan.
- 6) /
- 7) De bedeltocht met bedelbrief (die je toelaat te bedelen in je eigen dorp) bracht wat extra op: gooi nog eens.
- 8) Je bent de slagen van Jans vader, de houthakker, beu en bovendien krijg je amper iets voor je werk: je loopt weg. Ga 2 plaatsen achteruit.
- 9) /
- 10) Van de armentafel (soort OCMW) krijg je een brood zodat je eens geen honger voelt knagen in je buik: 2 plaatsen vooruit.
- 11) Van de plaatselijke armentafel (soort OCMW) krijg je geen brood omdat je uit een andere gemeente komt: 2 plaatsen achteruit.
- 12) /
- 13) Betrapt bij het bedelen zonder de juiste papieren: ga 2 plaatsen terug.
- 14) Ter gelegenheid van de processie voor Sint-Ursmarus (op het einde van de 7^{de} eeuw was hij als missionaris actief in deze streek) worden aalmoezen uitgedeeld waardoor je wat voedsel kan kopen: ga 1 plaats vooruit.
- 15) /
- 16) De pastoor betrapt je net als je 5 peren gepikt hebt uit de boomgaard van de pastorie: 1 plaats achteruit.
- 17) /
- 18) Betrapt bij het bedelen zonder de juiste papieren: ga 1 plaats terug.
- 19) Bij de aanleg van de steenweg van Brussel naar Gent kan je helpen bij enkele karweien en verdien je enkele centen: ga 2 plaatsen vooruit. (De aanleg begon reeds in 1704)
- 20) /
- 21) /
- 22) Een strooptocht in de bossen van de baron leverde een konijn op: ga 2 plaatsen vooruit.
- 23) Een strooptocht in de bossen van de baron loopt slecht af: je wordt gesnapt door de baljuw en vliegt naar de gevangenis (27).

24) /

25) 1738: door honger gedreven verlaat je als 15jarige het ouderlijk huis en moet je op zoek naar een tijdelijke verblijfplaats (de eerste in een ganse reeks). Een borgbrief (soort identiteitspapier) krijg je niet van de plaatselijke overheid en dus verzeil je in de illegaliteit, zoals de Boskanters: 1 beurt overslaan.

26) /

27) **GEVANGENIS** (pas als een andere speler naar de gevangenis moet, kan jij verder. Of als je met de dobbelstenen 2 x 6 gooit of 2 x 3).

28) Je bent bedreven in het dobbelen (en vals spelen) en kan zo ook wat geld verdienen: je mag nog eens gooien.

29) /

30) /

31) Je raakt betrokken bij een vechtpartij in een herberg en je wordt ernstig verwond: 2 plaatsen achteruit.

32) Om een hogere taks te vermijden rijden sommige koetsiers met een paard minder over de nieuwe steenweg. Bergop moeten ze mensen inschakelen om te helpen duwen. Zo kan je terug iets bij verdienen: ga 1 plaats vooruit.

33) /

34) De winter van 1740 is streng en lang: je pleegt een inbraak in Nederbrakel via een gat in de lemen muur. De bewoners jagen je echter op de vlucht. Ga 1 plaats achteruit...

35) /

36) Je bent bedreven in het dobbelen (en vals spelen) en kan zo ook wat geld verdienen: maar er komt ruzie van: 1 plaats terug.

37) Je laat je inlijven bij het Oostenrijkse leger. Van je soldij kan je een stukje sparen voor later: ga 2 plaatsen vooruit.

38) /

39) /

40) Na een tijdje deserteer je uit het Oostenrijkse leger en moet je je verschuilen: 1 beurt overslaan.

41) Een inbraak levert weinig op en je bendeleden gaan morren: ga 2 plaatsen terug.

42) /

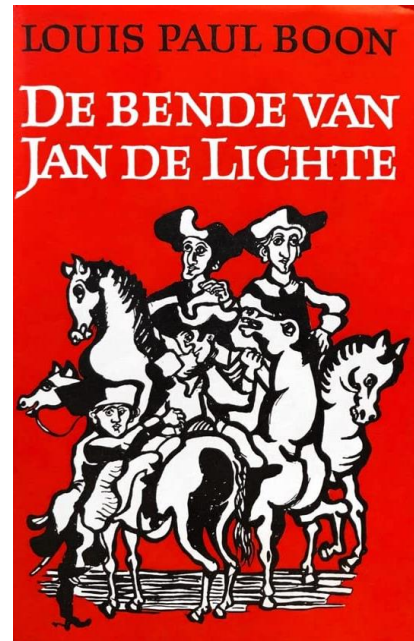
43) In 1745 komt het op de jaarmarkt van Sint-Lievens-Houtem tot een vuurgevecht maar je kan ontkomen: nog eens gooien.

44) In dat zelfde jaar overrompelen Franse troepen ten gevolge de Oostenrijkse Successie-oorlog (1740-48) ook het centrum van het land. De armoede wordt nog groter en er komt een extra oorlogsbelasting: 2 plaatsen achteruit.

45) /

46) In 1747 word je na een reeks diefstallen met geweld bij een koopman, een molenaar en een pastoor opgepakt en berecht door de rechtbank in Aalst. Tijdens het proces word je gemarteld (normale procedure) voor een bekentenis (bewijs)(pas in 1795 werd marteling met het oog op bewijs afgeschaft...): ga naar de gevangenis (27).

47) **RASPHUIS**: onder invloed van de Verlichting (o.a. Vilain XIII, burgemeester van Aalst van 1743 tot 1751) verandert de visie op misdaad en bestraffing stilaan: misdadigers moeten heropgevoed worden en een stiel leren zodat ze op een eerlijke manier hun kost kunnen verdienen). Je blijft 2 beurten in het rasphuis, tenzij je 2 x 3 gooit.



Eigenlijk opende dit pas in 1774 in Gent. In 1751 was er o.i.v. Vilain XIII een aanvraag in Aalst, maar die werd afgekeurd... En dus is dit eigenlijk een anachronisme...

48) /

49) /

50) Voor de reeks diefstallen met geweld word je veroordeeld tot geseling, brandmerking en levenslange verbanning uit de Zuidelijke Nederlanden: ga terug naar start (in het echt dook men dan vaak onder en leefde men in de illegaliteit als banbreker).

51) /

52) Na een inbraak bij een kloefkapper in Ninove probeer je de buit (zilveren bestek, boter en wijn) te verkopen in de herberg 'De Paling' in Aspelare (heling). De herbergierster waarschuwt echter de autoriteiten (de schout) en je moet gaan lopen zonder buit en zonder geld... 4 plaatsen achteruit...

53) Bij een gevecht met een bendelid schiet Jan de Lichte een kogel in de rug van Francis Geerst (Tincke, in de TV-serie voorgesteld als zijn spitsbroeder). Jij zorgt ervoor dat er geen doden vallen: ga 1 plaats vooruit.

54) /

55) Juli 1748: bij een inbraak in herberg ('In den Snij-af') langs de steenweg Gent-Oudenaarde (nabij Zevegem) wordt de herbergier neergeschoten door leden van de bende Jan de Lichte. Je moet terug onderduiken: 2 beurten overslaan. Tenzij je bij de volgende beurt 2 x 6 gooit.

56) /

57) /

58) Bij het smokkelen van jenever en tabak is het risico minder groot dan bij een inbraak. En bovendien brengt het goed op: gooi nog eens met de dobbelstenen.

59) /

60) /

61) De kasselrijen Aalst, Dendermonde, Oudenaarde en Kortrijk organiseren samen een grote klopjacht om de rondtrekkende bandieten en dieven op te pakken. 5 plaatsen achteruit...

62) /

63) /

64) Een strooptocht in de bossen van de baron loopt slecht af: je wordt gesnapt door de baljuw en vliegt naar het Rasphuis (47).

65) Bij een bezoek aan een huis van ontucht loop je een SOA op en geraak je ernstig ziek: 2 beurten overslaan.

66) /

67) /

68) Bij een herbergbezoek raak je zwaar dronken en wordt je bestolen terwijl je je roes uitslaapt: 2 plaatsen achteruit.

69) Bij een controle aan de stadspoort wordt je gesnapt wegens meerdere inbraken: je wordt naar het rasphuis gebracht (47).

70) /

71) /

72) Voor de reeks diefstallen met geweld word je veroordeeld tot geseling, brandmerking en levenslange verbanning uit de Zuidelijke Nederlanden: ga terug naar start (in het echt dook men dan vaak onder en leefde men in de illegaliteit als banbreker).

73) Omdat je voor je labuur bij de aanleg van de steenweg zeer weinig betaald wordt, krijg je ruzie met de opzichter en raak je verwickeld in een gevecht. Je wordt eruit gegooid: 3 plaatsen achteruit.

74) 4/11/1748: op de Grote Markt te Aalst wordt Jan de Lichte met 5 van zijn kompanen geradbraakt: zijn armen en benen worden verbrijzeld. Tenzij jij op het laatste moment nog voor gratie kan zorgen door 12 te gooien. (PS: 19 bendeleden werden toen opgehangen, 14 bendeleden werden veroordeeld tot levenslange dwangarbeid op galeisepen en tientallen werden gezeseld en verbannen...)



© WvdSp, HLvA, 2021.