

Gebouwen op het speelvak



- 1** Onze-Lieve-Vrouwekerk. In 840 werd voor het eerst gewag gemaakt van een kerk te Deinze. Na twee vernielingen werd een nieuw gebouw in gotische stijl opgetrokken, dat ondanks veelvuldige beschadigingen en herbouwingen, nu nog altijd bestaat.



- 2** Stadshalle. Herhaaldelijk beschadigd in de loop der tijden. Met opzet in brand gestoken door onbekenden in 1792 ; totaal afgebrand en dan opgeruimd. Bevond zich midden op de markt, tegenover de Ramstraat.



- 3** Sint-Blasiuskapel Zusters Maricolen. In de 12e eeuw was hier een bloeiend hospitaal. Blasius was de patroon van de kaardemakers. De kapel zelf werd in 1662 in de toen gebruikelijke barokstijl heropgebouwd.



- 4** Sint-Martinuskerk. Aanvankelijk (1147) in romaanse stijl. In de loop der eeuwen herhaaldelijk geteisterd, herbouwd, vergroot, meestal zonder zorg tot vrijwaring van het bestaande. Bij de laatste grote werken van 1832 werd ook het huidige koor gebouwd.



- 5** Sint-Vencentiuskliniek te Deinze. Eigendom van en nog steeds uitgebaat door de Zusters van Sint-Vencentius.



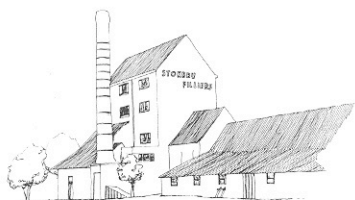
- 6** Onze-Lieve-Vrouwrustoord. Dit gebouw fungeerde als gasthuis van de Openbare Onderstand van Deinze, nu OCMW rusthuis.



- 7** Museum van Deinze en Leiestreek. Bevindt zich naast de Brielpoort en beschikt over een verzameling van schilderwerken van voornamelijk kunstenaars uit de Leiestreek, o.m. "de bietenoogst" van Emiel Claus.



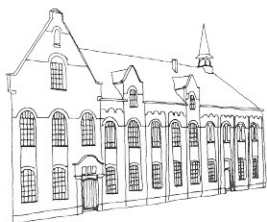
- 8** Oud gemeentehuis van Petegem. Later het lokaal van de eerste jeugdvereniging DAPZ (Deinze, Astene, Petegem, Zeveren)



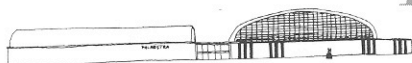
- 9** Graanstokerij Filliers. In het midden van de vorige eeuw, stond er op de plaats van de huidige vestiging een landbouwstokerij. Nadat deze in 1863 door brand werd vernield, kreeg Kamiel Filliers in 1880 een vergunning om een stokerij op te richten. In die ruim honderd jaar is Filliers uitgegroeid tot één van de belangrijkste graanstokerijen in Vlaanderen.



- 10** Het politiecommissariaat van Deinze. Gebouwd in het begin van de jaren zestig op de Oostkouter te Petegem als gemeentehuis. Na de fusie werd het gebouw in gebruik genomen door de politie.



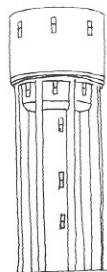
- 11** Sint-Jozefsgesticht, beter gekend onder de naam 't klooster van Petegem. Nu rust- en verzorgings-tehuis.



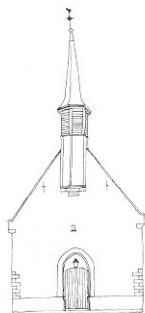
- 12** Sportcomplex Palaestra. Fungeert sinds 1973 enerzijds als zwembad en anderzijds als sporthal met omliggende sportvelden.



- 13** Sint-Pauluskerk, ingewijd in 1976 als bidplaats van de nieuwe naoorlogse parochie op de Oostkouter te Petegem-aan-de-Leie.



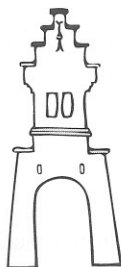
- 14** De watertoren van Petegem (Torenstraat) voorziet het grondgebied van Deinze van het nodige stadswater. De belangrijkste functie ervan is de waterdruk op hetzelfde peil te houden.



- 15** De Romaanse Sint-Pieters en Pauluskerk te Bachte-Maria-Lerne werd gebouwd in de 12de eeuw en werd in de loop der tijden verscheidene keren verbouwd en vergroot. Het gotische koor en de sacristie bestaan nog steeds.



- 16** Het kasteel van Ooidonk. Op het einde van de 14de eeuw koos de Heer van Nevel, Jan de Fosseux, Ooidonk uit als zijn verblijfplaats. Hij wordt als bouwheer van het versterkte Ooidonk beschouwd. Het werd in 1491 verwoest tijdens de Gentse opstand, vervolgens in 1579 door de Gentse Calvinisten. Na verschillende keren verkocht te zijn geweest werd het in 1864 eigendom van de familie t'Kint de Roodenbeke de Naeyer.

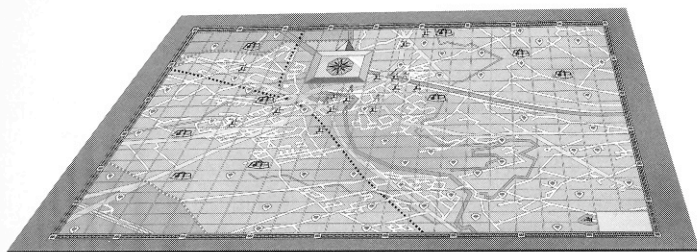


Stadspoorten

- A** Brielpoort of Westmeerspoort
- B** Tolpoort, Holpoort of Oudenaardse poort
- C** Oostmeerspoort
- D** Gentpoort of Gentse poort
- E** Brugse poort

2

Inhoud van de speldoos



- 1 spelboekje
- 1 speelbord
- 6 pionnen
- 9 kistjes
- 1 gouden ring
- 8 Jayceekaartjes
- 2 teerlingen
- 160 richtingkaarten
(gekleurd per richting)
- 6 sleutelkaarten
- 80 opdrachtkaarten



3

Spelregels

3.1 Voorbereiding

- 1 Plooi het speelbord open op de speeltafel.
- 2 Meng de opdrachtkaarten en leg ze, met de tekstzijde naar onder, naast het speelbord.
- 3 Steek de gouden ring in een kistje en de 8 jayceekaartjes in de overige 8 kistjes.
- 4 Haal de kistjes door elkaar en plaats ze op de voorziene vakjes op het speelbord.
Let erop dat niemand weet in welk kistje de gouden ring zit.
- 5 Leg de richtingkaarten per kleur aan de rand van het speelbord.
- 6 Geef iedere speler 3 richtingkaarten van iedere kleur (Kortrijk, Gent, Oudenaarde, Brugge), dit zijn 12 kaarten.
- 7 Duid een speler aan die de voorraad richtingkaarten moet beheren.
- 8 Iedere speler kiest een pion en plaatst hem op het startveld aan de Brielsemeers.

3.2 Doel van het spel

Om het spel te kunnen winnen moet je drie opdrachten uitvoeren:

- de gouden ring bemachtigen
- een sleutelkaart verwerven
- als eerste het Kasteel van Ooidonk bereiken

3.2.1 De gouden ring bemachtigen

De gouden ring kan je bemachtigen door als eerste het juiste kistje te vinden, of door de ring te veroveren op een tegenspeler die de ring draagt.

De gouden ring kan je vinden door precies op een vak te komen met een schatkist. Wie op zo'n vak komt, opent de schatkist en vindt ofwel de gouden ring, ofwel een Jayceekaartje.

De speler die een Jayceekaartje vindt, trekt een opdrachtkaart.

De speler die de gouden ring vindt, hangt deze over zijn pion en mag onmiddellijk de teerlingen gooien voor een nieuwe beurt.

De lege kistjes worden van het speelbord verwijderd.

De vrijgekomen vakjes zijn voortaan gewone vakjes.

Gouden ring

- vinden
- veroveren

*Ring gevonden
= extra beurt!*

3.2.2 Een sleutelkaart verwerven

Zonder sleutelkaart kan de ringdrager het kasteel niet betreden.

Om een sleutelkaart te verwerven moet de speler op een historisch vak komen. Dit is een vak waarop één van de volgende gebouwen is afgebeeld: *de O.-L.-Vrouwekerk (1), de Stadshalle (2), de Sint-Blasiuskapel (3), de Sint-Martinuskerk (4)*. Deze vakken zijn te herkennen aan het rode sleuteltje in het vakje.

Iedere speler probeert zo vlug mogelijk een sleutelkaart te bemachtigen.

Iedere speler kan slechts 1 sleutelkaart bemachtigen. De sleutelkaart blijft gedurende het verder verloop van het spel in het bezit van de speler.

**Sleutelkaart
verwerven**

Historisch vak

3.2.3 Als eerste het Kasteel van Ooidonk bereiken

Iedere speler moet voldoende richtingkaartjes verzamelen om de zoektocht tot een goed einde te brengen en het Kasteel van Ooidonk te kunnen bereiken.

De richtingkaartjes kan je bekomen door opdrachtkaarten te trekken.

**Als eerste
Ooidonk
bereiken**

*Opdrachtkaart
trekken*

Opdracht uitvoeren

3.3 Opdrachten uitvoeren

De speler die op een vak komt met een Jayceeteken of een kistje opent met een Jayceekaartje, moet een opdrachtkaart trekken en deze opdracht onmiddellijk uitvoeren, ook al is dit maar gedeeltelijk mogelijk (vb.: je kan je pion maar verplaatsen tot aan de rand van het speelbord ...).

Als een speler, na het uitvoeren van de opdracht, opnieuw op een Jayceevak terecht komt, moet hij een nieuwe opdrachtkaart nemen en ook deze opdracht uitvoeren.

Daarna wordt de opdrachtkaart opzij gelegd. Als alle opdrachtkaarten getrokken zijn, worden de kaarten opnieuw gemengd.

Als een opdracht in het geheel niet kan uitgevoerd worden, moet de speler een nieuwe opdrachtkaart nemen.

Start van het spel

3.4 Start van de zoektocht

- De jongste speler start de zoektocht. Volgens de wijzers van de klok komen daarna de andere spelers aan de beurt. Elke speler vertrekt met zijn pion vanuit het startveld via het vak met de pijl (richting Kortrijk). Het einddoel is het Kasteel van Ooidonk.

Alle vakken hebben voor alle spelers dezelfde betekenis.

Het startveld is een hindernis die je na de start niet meer mag betreden.

Hoe zich verplaatsen

- Om zich te kunnen verplaatsen gooit de speler die aan de beurt is de beide dobbelstenen.

Na zijn worp kan de speler zijn pion een aantal vakken verplaatsen. Het aantal stappen stemt overeen met het ogen aantal van de eerste of de tweede dobbelsteen, of van de beide dobbelstenen samen.

Een voorbeeld :

Speler A gooit 4 en 3 ogen. Hij kan nu kiezen of hij zijn pion 4, 3 of 7 vakken zal verplaatsen.

Speciale vakken

- Elk vak telt mee als één vak, dus ook de speciale vakken met de kistjes, sleuteltjes, en de jayceevakjes.

Horizontaal en vertikaal

- Iedere speler mag zich zowel horizontaal als vertikaal verplaatsen, maar niet diagonaal.

Vier richtingen

- Per beurt kan elke speler zich in de vier richtingen verplaatsen (Gent, Oudenaarde, Kortrijk, Brugge), maar daarbij mag elk vak slechts één keer worden betreden. De richtingen zijn op het startveld in 4 kleuren aangeduid.

Omdat ook in Deinze niets gratis is, moet je voor elke ingeslagen richting een overeenstemmende richtingkaart afgeven. Heb je geen overeenstemmende richtingkaart dan kan je die richting niet inslaan.

Goed nieuws ! Per beurt kan een zelfde richting verscheidene keren ingeslagen worden. Hiervoor geef je slechts één richtingkaart af.

De speler die twee gelijke getallen gooit, kan zich verplaatsen in de richting die hij verkiest zonder richtingkaarten af te geven.

Een voorbeeld :

Speler A, die 5 en 3 gegooid heeft, verlaat het startveld in de richting van Kortrijk (1 vak), verplaatst zich vijf vakken richting Brugge, vervolgens één vak richting Gent, en opnieuw één vak richting Brugge. Voor deze beurt moet hij 1 richtingkaart Kortrijk, 1 richtingkaart Brugge en 1 richtingkaart Gent afgeven.

Heeft dezelfde speler 2 maal 4 gegooid, dan hoeft hij geen richtingkaartjes af te geven.

- De speler die bij zijn worp de gouden ring vindt of die veroverd van een tegenspeler, krijgt onmiddellijk een extra beurt. Hiervoor hoeft hij geen richtingkaarten af te geven

Bij zijn volgende beurten moet de ringdrager met beide dobbelstenen gooien, maar mag hij slechts het ogenaantal van één dobbelsteen kiezen.

Een voorbeeld :

De ringdrager gooit 3 en 6. Daar hij met 3 op een vak met Jayceeteken terecht kan komen en zijn richtingkaarten wil aanvullen, kiest hij voor 3 vakken en niet voor 6 (9 vakken is niet toegelaten). Hij geeft de gebruikte richtingkaarten af en neemt een opdrachtkaart.

- De zoektocht naar de gouden ring is een opwindend avontuur. Zet de richtingkaarten voorzichtig in en zorg tijdig voor aanvulling.

Als een speler nog slechts twee soorten richtingkaarten heeft, mag hij een beurt overslaan en twee richtingkaarten naar keuze nemen. In de volgende ronde kan hij dan weer gewoon meespelen.

Wenst een speler een beurt over te slaan, dan moet hij wel zijn beslissing meedelen vòòr het gooien van de dobbelstenen.

- Het is niet toegelaten richtingkaarten van één richting om te ruilen voor andere. Als van een bepaalde richtingkaart de voorraad is uitgeput, dan heeft iedereen die deze richting nodig heeft ... pech gehad.

Richtingkaarten afgeven

Verscheidene keren in dezelfde richting

Teerlingen met zelfde ogenaantal

Gouden ring gevonden = gratis beurt!

Ringdrager

Aanvullen richtingkaarten

Beurt overslaan

Ruilen richtingkaarten?

Vak met schatkist

- Kom je op een vak terecht met een schatkist, open dan het kistje en handel zoals eerder beschreven. Stap je over een vakje met een schatkist, dan telt dit vakje als een gewoon vak.

Historisch vak

- Kom je op een vak met een rood sleuteltje, dan krijg je een sleutelkaart. In het "voorbijgaan" telt dit vak als een gewoon vak.

Jayceevak

- Kom je op een vak met een Jayceeteken, neem dan een opdrachtkaart en voer de opdracht uit. In het "voorbijgaan" telt dit vak als een gewoon vak.

Vak van een tegenspeler

- Kom je op een vak terecht waarop een tegenspeler staat, dan wordt deze laatste verbannen naar de dichtst bijzijnde vrije molen. In het "voorbijgaan" telt dit vak als een gewoon vak.

Vak van de ringdrager

- Kom je op het vak waar de ringdrager staat, neem dan de ring over van de ringdrager die wordt verbannen naar de dichtst bijzijnde vrije molen. In het "voorbijgaan" telt dit vak als een gewoon vak.

Naar een molen

- De speler die wordt verbannen naar een "molen", moet hiervoor geen richtingkaartjes afgeven. Van daaruit neemt hij opnieuw deel aan het spel als hij opnieuw aan de beurt is.

Gouden ring veroveren op een Jayceevak

- Heeft een speler de gouden ring veroverd of heroverd op een vak met een Jayceeteken, dan neemt hij ook een opdrachtkaart.

Einde van het spel

De speler die

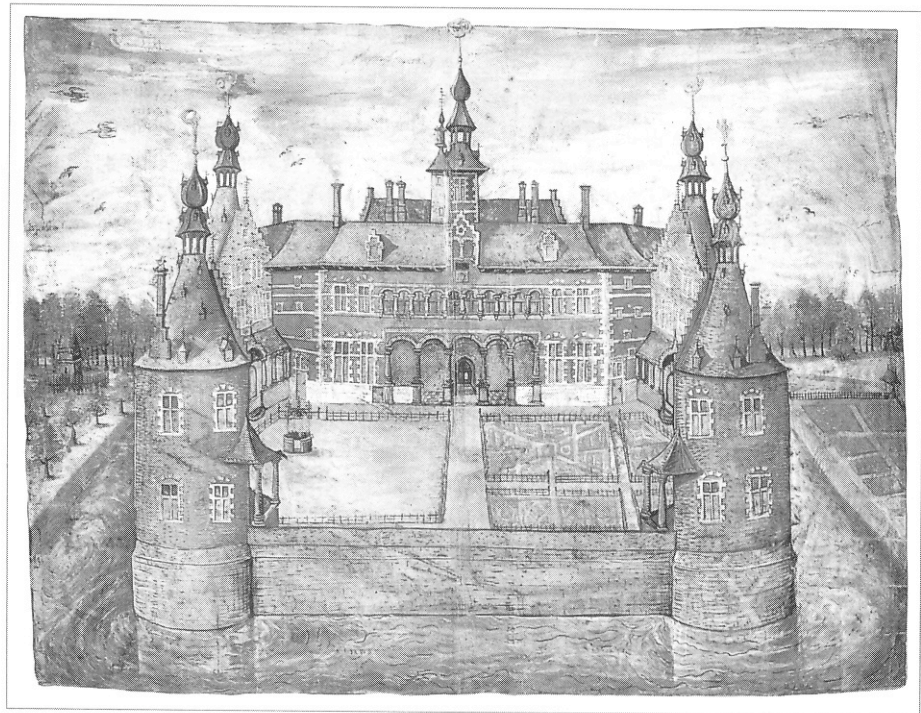
- 1 in het bezit is van de gouden ring,
- 2 een sleutelkaart bezit en
- 3 bij de laatste zet via de pijl precies op het Kasteel van Ooidonk zijn zet kan beëindigen ... is de winnaar !

Winnaar !

Attentie ! Elk vakje mag slechts 1 keer betreden worden. Lukt dit niet onmiddellijk, dan moet de ringdrager zich in elk geval volgens het gegooide ogen aantal van één van beide dobbelstenen verplaatsen, net zolang hij *precies* op het Kasteelvak eindigt ...

*Vrees niet de vrijbuiters die zwerven langs de wegen,
waag u over gevaarlijke wegen en
spoed u terug naar de woning van de Heer
dan wordt u de rijke rentmeester van weleer.*

Jaycees wensen u veel geluk en speelgenot !



Achtergevel van het kasteel Ooidonk, in 1595 door Maarten della Faille heropgebouwd in renaissancestijl. De helft van het binnenplein was siertuin, de andere helft weiland met waterput.
Perkament uit de verzameling Graaf t'Kint de Roodenbeke, kasteel Ooidonk Deinze.