

WAMPEX 2018: 2 november, 16 november en 30 november

De 43<sup>e</sup> WAMPEX ging van start vanuit MFC De Wier in Ureterp. De laatste keer dat hier een Opsterlandse WAMPEX van start ging, was in 1988, dus precies 30 jaar geleden. De route was uitgezet in de regio Ureterp - Wijnjewoude - Petersburg. In totaal was de route 27.2km lang. Er waren 12 posten onderweg, waarvan 2 themaposten en 10 stempelposten. De post Sparjebird was de enige die niet in de korte route zat.

Route 1 kon worden gevonden op de startborden. De paar knipperende LEDs leidden naar memorie 1. Route 2 werd verstrekt bij start. De foto-route was uitgezet langs een brede waterlossing om zo snel mogelijk de bebouwing te verlaten. Route 3 kon worden gevonden op de startborden en was uitgezet met de Rabobank lintjes tot de eerste post: URETERP (UR). Hier werden de boekjes verstrekt.



Route 4 was uitgezet met de logo's van LF2018 - Culturele hoofdstad. Letter 3 zat in deze route. Routes 4 t/m 6 waren gewijd aan de Friese cultuur en vlag.



Wie de route goed liep, ging na de eerste balk rechtsaf. Wie de knipogende logo's volgde liep langs de verkeerde letter 3.



Route 5 was uitgezet op basis van het traditionele ljipaaaisykjen - kivietaisieren zoeken. De eieren in de nesten hadden waardes op basis van hun kleur. Door het uitrekenen van de waarde kon de koers naar het volgende nest worden bepaald.

Letter 4 in deze route was verschillend voor routes A en B. Tussen aanwijzing 1 en 2 was een opstelling 'Fierljeppen' - polsstok verspringen aangelegd.

De route eindigde bij de post MOUNLEANE (ML). Als sluitstuk van de culturele route dreef hier een skûtsje in de dobbe.



Jan Kuipers fotografie

Route 6 (met letter 5) was bevestigd aan het skûtsje. Route 6 was uitgezet met de pompeblêden uit de Friese vlag en eindigde bij een Friese vlag.

Route 7 was uitgezet met Romeinse cijfers. Letter 6 was voor route A en B verschillend. Letter 7 zat ook in deze route. Wie van bordje 4 naar het begin van route 8 liep (info bord) miste de letter bij bordje 5.



**HOLLANDS HOOP**  
Hollands Hoop is een Nederlandse drama/hoorspelserie op Netflix die bestaat uit vier seizoenen. 2018

**Inleiding:**

Fokke en Machteld wonen in de boerderij 'Hollands Hoop' en runnen een beddenzaak 'Beddenprins'. Dit is een dekmantel voor hun activiteiten in de drugshandel. Diverse boeren uit de streek doen ook hieraan mee. Er wordt regelmatig vergaderd in molen 'De Woeste Wieken'. Onderdeel van deze illegale onderneming is een ondergrondse wietplantage: 'Onder de Groene Zoden'. Hoewel Fokke, nadat hij de boerderij heeft geërfd, eerst niks te maken wil hebben met de drugshandel, laten de anderen hem geen keus. Hij wordt gedwongen mee te werken en wordt meer en meer opgeslokt door de duistere activiteiten.

Ook jij ontkomt deze nacht niet aan illegale praktijken.

De eerste aanwijzing van route 9 kan alleen worden verkregen door het transporteren van een zakje wiet vanuit de kwekerij naar de woning van Fokke en Machteld.

Hiervoor is de code benodigd die via de interactieve website van Hollands Hoop kon worden bemachtigd.

Wie deze code niet heeft, kan hem hier uitrekenen:

**MDCCCLXIX**

Route 8 was thematisch opgemaakt op basis van de TV serie Hollands Hoop. Met behulp van een computerspel kon een code worden bemachtigd die in de WAMPEX nodig was om de deur van de kwekerij te openen. Met de inleidende tekst als informatiebron kon worden bepaald dat het woonhuis van de hoofdrolspelers moest worden opgezocht en dat er een zakje wiet moest worden afgeleverd. Dit zakje bevatte een kaartje met diverse bekende locaties uit de serie. De kwekerij lag ten noorden van het informatiebord maar de te volgen route was zuidelijk.





Onze vrijwilligers op post MERSKERHEIDE (MH) waren gekleed als Fokke en Machteld. Na overdracht van de 'handel' volgde de 'afrekening'. Hoewel veel deelnemers vroegen om de € 1900,- uit de proefloop-video, waren ze beter af met de verstrekte € 136,-

Route 9 was namelijk uitgezet met bedragen in Euro's. Het begin was (natuurlijk) richting 136°, waarna bordjes met biljetten en munten de volgende kompasstanden aangaven.



Route 10 was voor A en B verschillend: witte of rode reflectoren volgen tot twee reflectoren. De letters 8 hingen hier. Op de eerste avond hingen hier per ongeluk letters met een '6'. Deze zijn daarom niet meegeteld voor de uitslag voor WAMPEX I.

Route 11 was uitgezet met gekleurde knipperlichten. Door de kou (waarschijnlijk) hielden de knipperrelais het na een paar uurtjes al voor gezien. Ook na vervanging voor WAMPEX II bleven de lichten na korte tijd al constant branden. Pas bij WAMPEX III, met andere types knipperrelais bleven de kleurtjes de hele nacht doorknipperen.



De hartjes in route 12 leidden langs letter 10 naar de post WIJNJEUWOUDE (WW), waar het klimnet was opgehangen.



Route 13 was afwisselend uitgezet met kleine stukjes kentekenplaat en een aantal kentekencijfers. De reflecterende cijfers hadden we horizontaal op houders gemonteerd, zodat ze niet puur op zicht konden worden gevonden.

Route 13 eindigde bij de post MERKEBUORREN (MB). Hier waren een aantal bruggen en vlot-oversteken gemaakt op basis van speciekuipen. Populair waren vooral de drijfbrug op speciekuipen en de 'tonnetjesbrug' van drijvende speciekuipen.





Route 14 was een traject onder de hoogspanningslijn van Burgum naar Oosterwolde. Vaak prachtige tracé's in rechte lijnen door de landerijen. Paal 50 stond vlakbij de post. Met het kaartje in het boekje kon paal 54 eenvoudig worden gevonden, al liepen ook groepen de verkeerde kant uit. Aanvankelijk was paal 55 gekozen als eindpunt van de route maar dan zou het tracé formeel door een tuin aan de Opperbuorren lopen. Bij de proefloop is bepaald dat paal 54 een beter eindpunt was.



Het informatiebord van route 15 stond vlakbij hoogspanningsmast 54. Hier was de ingang van het Land van Oz. Een aantal bekende locaties uit de film Wizard of Oz (1939), die als kijk-tip was opgegeven, vormden de route naar de woonplaats van de tovenaars: Emerald City. Allereerst het neergestorte huisje van Dorothy's oom en tante, met de benen van de Heks van het Oosten. Doordat wij het 'Land van Oz' vanuit het westen naderden (ipv het oosten) ontstond het idee om de kompasstanden om te draaien. Met deze aanpassingen voldeed de route meteen weer aan de verhaallijn van de



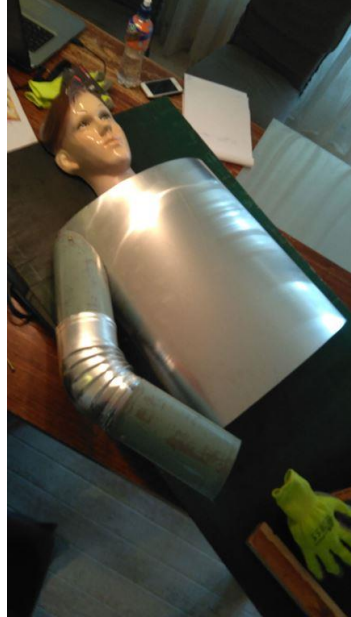
film. Daarbij vonden we het ook heel passend dat in deze virtuele wereld het kompas anders zou werken. Na het 'huisje van Dorothy', zoals wij het noemden, kon een wegwijzer worden gevonden. Deze verwees naar Emerald City en naar de Deathly Dessert. Alle groepen vonden uiteindelijk de 'gele brug'. Het koe-pad van boer Pool vormde de Yellow Brickroad. Deze was niet geel, vandaar dat we de brug geel hadden gemaakt. Hier ging het nog wel eens mis. Zowel de Three Dead Trees als de Sour Lands waren geen richtingen waar men iets te zoeken had. Toch liepen veel groepen linksaf, waarschijnlijk door de muziek. Wie de gele brug overstak vond ook vrij snel de tinnen man.



Deze met 3 acteurs bemande route stond in de organisatie bekend als de post OPPERBUORREN (OP).







Tinman verwees naar de 'slechte Heks van het Westen' die natuurlijk gezocht moest worden in het oosten. De Heks van het Westen verwees weer naar de 'Goede heks van het Noorden' die gezocht moest worden in het zuiden.



De Heks van het Noorden werd gespeeld door onze mooie Anna, in haar prachtige kostuum. Zij vertelde hoe de Wizard of Oz uiteindelijk gevonden kon worden en hoe men het Land van Oz weer kon verlaten.



Op eigen kracht bleek dit niet mogelijk, bij gebrek aan aanwijzingen. De vogelverschrikker moest uitkomst bieden. Hiervoor was onze vaste acteur Gertjan aanwezig als de Vogelverschrikker van Oz - zonder hersenen. Hij begeleidde de groepen naar de tovenaars.







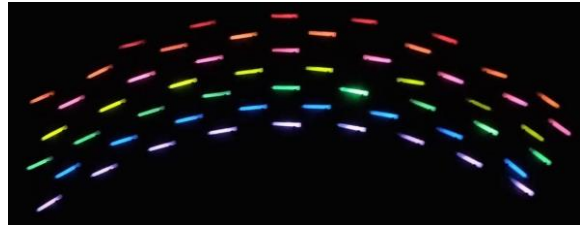
Wizard Jacob speelde zijn rol met verve. "Wat zoeken jullie?" , "Waar kan ik jullie mee helpen?", waren de vragen die zoal gesteld werden. De meeste groepen lieten meteen weten dat ze op zoek waren naar route 16.

Daarop pakte de tovenaar een zwarte kaart met route 16 en bleef daar mee spelen totdat iemand hem uit zijn handen pakte. Wie geduldig bleef luisteren kreeg de lange versie van het verhaal. Wie meteen de kaart pakte, kon snel verder. Voor sommigen was het even puzzelen hoe de kaart moest worden gelezen. Anderen hadden dat direct door...



Verlaat Emeraldcity richting NO... Vaak werd de vraag gesteld of men nog in het Land van Oz was. Dit was toch niet zo moeilijk? Ten eerste stond je bij de Wizard of Oz voor de deur en ten tweede werd in de tekst van route 16 duidelijk dat je nog moest terugkeren naar de 'normale wereld'.

Route 16 was uitgezet met keramische lantaarntjes met de enigszins magisch aandoende breaklights. De route eindigde - zoals de tekst aangaf - bij een regenboog. Ook deze was gemaakt van (7 kleuren) breaklights. Geen letters in het Land van Oz.



Route 17 was de klokkenroute. Deze route was deze keer voorzien van een zonnewijzer. De kruisingen en de tijdstippen moesten bij elkaar worden gezocht. Alleen de eerste kruising bleek wat lastig. Wie daar goed doorheen kwam, kon de route verder eenvoudig vervolgen. De route eindigde bij memorie 3.



De vlaggetjes van Opsterland vormden route 18 en eindigden voor de Leidijk, de grens met Ooststellingwerf. Letter 13 zat op deze route.

De striproute (19) was door toevoeging van vele symbooltjes (auto's, fietsen, etc) niet heel lastig en daardoor kon post PETERSBURG (PB) eenvoudig worden gevonden.

Hier waren twee prachtige (lange!) touwbruggen gerealiseerd. Het uitgangspunt was één toegankelijke en één uitdagende. Uiteindelijk bleken beide bruggen een uitdaging maar iedereen is veilig overgekomen. Goed gedaan allemaal, zowel de bouwers als de deelnemers.







Daarna volgde de korte route (20) naar post MOSKOU (MK). Hier waren verschillende vlotjes en (voor II en III) de palletbrug neergelegd.

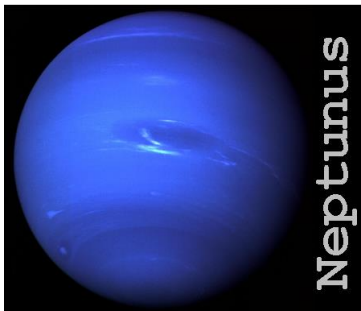




Route 21 was uitgezet met de logo's van Ooststellingwerf. Halverwege de route splitste het spoor zich en volgden velen de gespiegelde logo's. De juiste en foute letters 15 hingen hier.

De route eindigde bij een grenspaal op het driegemeentepunt van Opsterland, Ooststellingwerf en Heerenveen.

Het rondje zonnestelsel vormde route 22 en was uitgezet met afbeeldingen van de 8 planeten die rondom onze zon draaien. Wie de volgorde kende, kon



de planeten eenvoudig opzoeken met het kompas. De route begon bij Mercurius en eindigde bij Neptunus, bij post COMPAGNONSVAART (CV). Letter 16 zat bij WAMPEX I nog bij Saturnus, en bij II en III bij Uranus, ná brug 22.3.



Bij de post lagen twee gelijke vloten van het type 'pompen of verzuipen'.



Jan Kuipers fotografie

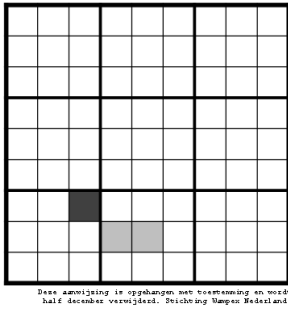
Route 23 was uitgezet met QR codes. Wie de juiste app op de telefoon had, kon deze beschreven route makkelijk volgen. Omdat de toestand van een akker altijd een verrassing is, was dat spoor uitgezet met blauwe kentekenplaatjes. De route liep via het fietspad (langs de Weinterp) over de N381. Vanaf QR-5 kon het begin van de volgende route worden gezocht richting NW.



Route 24 was uitgezet met de landentekens die de afgelopen jaren in diverse samenstellingen zijn gebruikt. Deze keer leidde de juiste route langs de landentekens van de leden van de NAVO. Nee, Oostenrijk en Jordanië zijn geen lid... Dat was het foute spoor. De juiste en foute letters 18 zaten op deze route. De route eindigde bij het NAVO logo, waar ook het bordje van de Short-cut stond.

De pestkaarten van route 25, met één klein foutje, leidde via een juiste en een onjuiste weg naar de joker. De juiste en onjuiste letters 19 zaten op deze route.





Deze aanwijzing is opgehangen met toestemming en wordt half december verwijderd. Stichting Mogen Weetland

De Sudoku puzzel miste juist alle cijfers die je nodig had onderweg. De bordjes in het veld gaven aan waar je de kompasstanden kon vinden. Letter 21 zat op deze route.

8

Na bordje 8 konden de grote groene reflectoren (27) makkelijk worden gevonden. Ze leidden via wat landerijen met kuddes schapen naar een dikke boom, waar de volgende route begon.

De oleaatroute (28) begon in de landerijen, waardoor het kompas even nodig was. Daarna leidde de route via de bospaadjes van Sparjebird langs een aantal memories.



Memorie 5



Memorie 6

De omgedraaide flippo's van route 29 leidden eveneens via diverse bospaadjes. Door de afstanden in meters te vermelden, konden een aantal kleinere paadjes/sporen worden afgevangen. De route eindigde bij post SPARJEBIRD (SB). De post die het verschil maakte tussen de lange en de korte route. Wie deze post miste, kreeg 4 uren bijgeteld voor het niet lopen van de lange route en het missen van de post.



Bij deze post moest de volgorde van route 30 worden bepaald. Hoewel uit de PC-presentatie een redelijk plausibel verhaal kon worden gehaald, klopte er niets van. De 12 aanwezigen waren gehusseld. Met behulp van een opdrachtje luchtfietsen kon de juiste volgorde van de aanwijzingen


worden verdiend. Letter 23 stond eveneens op het bordje. Wie deze letter miste, kreeg 30min straftijd bijgeteld.

Wie de volgorde juist had genoteerd kon route 30 eenvoudig vervolgen. Aanwijzing 7 zal nog de nodige vraagtekens hebben opgeroepen. De "7" was als kentekencijfer bevestigd nabij een dam en kon worden gevonden door richting 7x7x7 te lopen: 343 graden.



Na de laatste drijfbrug (30.3) in route 30, kon het begin van route 31 worden gevonden. Het was tot ver in de zomer niet duidelijk waar de scheiding tussen route 30 en 31 zou liggen, of tussen 31 en 32. Een brede waterlossing ter plaatse had namelijk nog mogelijkheden geboden voor een extra post. Door het toepassen van thema's bij post Merskerheide

efnoI eJed efoId equIE  
 efnoI equedjov  
 eq nAl nIdep tEh tot  
 seJsaJbnkeJnek eJed gIov  
 efnoI eJed efoId .13



(Hollands Hoop) en Opperbuorren (Wizard of Oz) is de post uiteindelijk vervallen. Vandaar dat route 30 de PC route was en 31 via de startborden werd verstrekt. Letter 24 zat op route 31. Ook hebben sommige

groepen (vermoedelijk) hier een letter 11 (de 'O') aangetroffen. Dit zal een oude letter zijn geweest, die per ongeluk door de schroefploeg is opgehangen. Deze letter is voor de uitslag niet meegerekend.



Memorie 8

Route 32 was uitgezet met Darts-borden. Door de punten op te tellen (1x, 2x, 3x) kon de kompasstand naar het volgende bord worden berekend. Letter 25 zat op deze route. De route eindigde bij memorie 8.



Wie de short-cut volgde kon memorie 8 opzoeken na route 24. Wie de lange route liep, kwam ná 32 aan bij deze memorie. Daar begon route 33. Bij WAMPEX I iets lastiger te vinden vanwege de opkomende mist. Bij WAMPEX II en III is de route iets aangepast. Route 33 eindigde bij de CHOCOPOST (CH).



De chocopost was dit jaar gehuisvest bij onze vrijwilliger én drukker Frans Pool in Wijnjewoude.

Bij deze post begon route 34, de omgekeerde route. Wie de maantjes (links - rechts) omkeerde, had geen problemen. Anderen hadden er iets meer

moeite mee. Maantje 4 ontbrak in het boekje. De route voor A en B was verschillend. De twee letters 26 hingen hier. Omdat bij WAMPEX I toch veel groepen recht door gingen (in plaats van terug), is de maanstandenroute aangepast voor II en III. Nieuwe Maan heeft nu voortaan de oogjes dicht...



Om een koppeling te kunnen maken tussen de maantjesroute en de vliegtuigroute, was een korte route 35 nodig met kentekenplaatjes. Deze route leidde op de grens van bos en heide naar het informatiebord van route 36. Het oude verhaal van het neergestorte vliegtuig is terug te vinden in een boekje over de historie van De Mersken: 'By us yn de Mersken'.

**T1007**  
Titel: Messerschmitt Bf 110 C-4

In de nacht van 26 op 27 april 1941 stort in de landerijen op deze route een Duits gevechtsvliegtuig neer. De oorzaak van de crash is onbekend. Aangezien dit geen gevolg was van gevechtshandelingen gaat men uit van een technisch defect. Het vliegtuig betrof een Messerschmitt Bf 110 C-4. Het werd bestuurd door Unteroffizier F. Rzaeki (piloot) en Gefreiter G. Neuhert (marconist). Beiden kwamen bij de crash om het leven.



Op zondagmorgen, de ochtend na de crash, gaan Duitse soldaten bij elk huis in de streek langs om te vragen en te controleren wie wat gezien heeft.



De stoffelijke overschotten moesten meteen worden geborgen. Dit gebeurt door personeel van gemeente Opsterland met hulp van streekbewoners.



Omdat op de plaats van de crash geen auto's kunnen komen, worden de stoffelijke overschotten en de brokstukken van het vliegtuig met paard en wagen vervoerd onder toezicht van Duitse autoriteiten.

Normaliter geven de vliegtuigbakens met morse aan waar ze te vinden zijn. Dat principe konden we niet gebruiken. Onze bakens verwezen naar elkaar, zodat ze achter elkaar konden worden opgezocht. Bij de proefloop bleek dit een lastige hindernis. Bij de WAMPEX viel dat nogal mee.



Vlak voor de crash-site lag een grote drijfbrug in het Koningsdiep. Deze was ca. 13m lang. In het weiland lagen nog de smeulende brokstukken van de Messerschmitt. Daarnaast kon daar de laatste aanwijzing van route 36 worden bemachtigd.





Route 37 was de 'beschrijvende' route. In wat moeilijk leesbare tekst was de route beschrijvend gegeven. Via het betonpad, memorie 9 een balk en een historische Griene Brêge kon de laatste post DE MERSKEN (MU) worden gevonden.

Traditioneel worden bij de laatste post de snertbonnen uitgegeven. Letter 27 zat vlak voor de brug. Groepen die de post vanaf de verkeerde kant naderen, hebben deze gemist.



Na de WAMPEX zal de brug in de maand december worden tentoongesteld aan De Feart in Ureterp, waar deze vroeger lag. Hiervoor zal hij speciaal worden opgesiert met verlichting:



In de landerijen en bossages van route 38 zijn in de oorlog opgravingen gedaan die in archeologisch Nederland beroemd zijn geworden. Er zijn veel werktuigen uit de steentijd gevonden. Vandaar de variant op de hartjesroute: volg de vuistbijlen in de richting die ze aanwijzen.

De route is helemaal ongeschonden weer uit het bos gekomen. Wie weet zien we hem nog eens terug. Om terug te grijpen op het menu van de toenmalige bewoners van de streek, rendierjagers, was een rendier als eindmarkering geplaatst.



Route 39 was uitgezet met kompasstanden in zg. poeptonnetjes. De 'drollen' waren gemaakt van PUR schuim (wat niet gemakkelijk was) en daarna poepbruin geschilderd. Drollen in cijfervorm, een hilarisch staartje van deze WAMPEX.

De route eindigde bij een ouderwetse poepdoos, die ontdaan was van interieur.



Deze vormde tevens het begin van de videoroute. Wie de videoroute bij de start goed had genoteerd kon deze gemakkelijk volgen, de paadjes door het park ten zuiden van De Wier. De route bevatte voldoende aanknopingspunten.



Om tot het einde de sfeer er in te houden dreven in de vijvers een paar vuurpotten. De finish was deze keer niet in dezelfde zaal als de start. De gezellige barruimte van De Wier bleek hiervoor uitermate geschikt. Dat vonden de deelnemers blijkbaar ook. Er werd meer en langer nagezeten dan bij voorgaande edities. Zo nu en dan was er zelfs geen lege tafel te vinden.

Tot slot:

De totale lengte van deze WAMPEX was ongeveer 27,2km, de korte tocht had een lengte van 21,2km.

Het weer was goed bij alle 3 de WAMPEX-en. Tussen de WAMPEX-en door zijn nauwelijks wijzigingen aangebracht. De medewerking van de vee- en schapenboeren was geweldig.

Als organisatie kijken we heel tevreden terug op WAMPEX 2018. In totaal verschenen 1626 deelnemers in 295 groepen aan de start.

We bedanken iedereen voor zijn of haar positieve reacties en de leuke verslagen die we mochten ontvangen. Daarnaast bedanken we de regio en de meewerkende landeigenaren voor hun gastvrijheid.

Graag tot volgend jaar.

Hendrik Jan Kiers  
voorzitter/organisator