

WAMPEX 2025: 7 november, 21 november en 12 december 2025

De 48^e WAMPEX ging van start vanuit de grote theaterzaal van De Skâns Cultuur en Sport in Gorredijk. Het was de eerste keer dat de Opsterlandse WAMPEX hier van start ging.

Omdat bij de Skâns nauwelijks parkeerruimte aanwezig is, in combinatie met de Gorredijkster koopavond op de vrijdag, zijn we uitgeweken naar een bedrijventerrein ten noorden van het dorp. Op advies van Taxi Moll hebben we Thermo Noord benaderd en zij waren onmiddellijk bereid om hun enorme verharde terrein beschikbaar te stellen.



Met pendelbussen van Taxi Moll hebben we de deelnemers van het parkeerterrein van en naar start/finish vervoerd.



De ruime theaterzaal was een prima uitvalsbasis voor de startende groepen. De startborden en de PC-presentatie hadden een plekje gekregen op het grote podium. Het digiboord met de videoroute stond op de begane grond want die moest later verhuizen naar de finishzaal.



Al sinds 2013 worden de groepsfoto's gemaakt door onze altijd opgewekte fotograaf Jan Kuipers. Deze keer had de organisatie voorzien in Thing, de levende losse hand uit de Addams Family-verhalen. Thing zien we terug op bijna alle groepsfoto's.



Route 1 werd verstrekt bij de start. De 'eenvoudige' route die er onleesbaar uitziet maar toch verrassend goed leesbaar is. Behalve het feit dat deze meteen de omgekeerde route was (links/rechts

1. Edunevioge rtuoe
Valraet de strat in
osjokeltie rtcinhig.
Emaenal betiun zoek
je mrmeoie 1 in ZZ0
rchnitig. Vlog de
L____ss__e lkansif
tot het ednie.
Vlog dan de
J__E__as__e
rscatehf. Vlog na de
burg de R__t v_
Z__n B__rs__e
tot miomere 2.
Zoek het bgien van
de vldgnoee rtuoe.
Ednie egevdioine rtuoe



omgekeerd) gaf dit niet veel moeilijkheden. Bij WAMPEX I vwrndneen tcoh nog dvirese geoerpn het drop in. Daarom is de 'linksaf' op de Loaijersstrjitte bij WAMPEX II en III geblokt met fout-Wampies.

Minifig, het bekende Lego-poppetje bestond in 2025 precies 50 jaar. Vandaar een klein eerbetoon op route 2. De Minifig-reflectoren en de kompasstanden op route leidden naar de eerste post in deze WAMPEX: Hegedyk (HD), de boekjespost.

Voor het eerst werden daar naast de vertrouwde groene boekjes ook blauwe boekjes uitgereikt. Deze zijn in plaats gekomen van rode boekjes vanwege het rode en groene licht dat we voorschrijven. Ook was de Engelse vertaling weer aanwezig. Er zijn tussen de 5 en 10 Engelse boekjes verstrekt in 2025.

50 jaar Minifig

In 1975 lanceerde Lego het eerste Lego-poppetje. Deze waren op dezelfde schaal als de huidige minifiguren maar waren eenvoudiger. Het bovenlijf en het onderlijf bestonden uit één geheel en het hoofd had geen gezicht.



In 1978 kregen de minifiguren een eenvoudig gezicht bestaande uit twee stippen als ogen en een boogvormige lijn als mond. Nog later maakte men de poppetjes met beweegbare ledematen en diverse gezichten.



2. Minifigroute

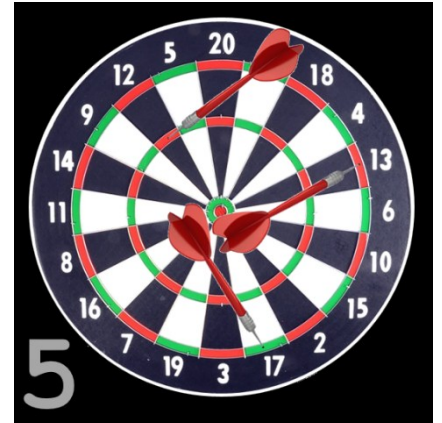
Volg minifigs tot een post. Als een minifig een aanwijzing geeft volg die dan op tot de volgende aanwijzing.
Einde minifigroute







Route 3 was uitgezet met Dartsborden omdat het een van de weinige routes was waar alle kompascoersen tussen 0 en 180 graden konden worden gehouden. Letter 2 hing op het meest noordelijke punt bij bordje 6. De route eindigde bij memorie 3, het verkeersbord bij de tunnel.



Na de tunnel konden de pestkaarten van route 4 worden gevolgd. Bij WAMPEX I waren een aantal kaarten beschadigd geraakt. Dit is in de vroege avond hersteld. De juiste en onjuiste letters 3 hingen in het maïsveld. De route eindigde net na een drijfbrug aan de Dwersfeart.

Route 5, de Sudoku-route startte voor routes A en B verschillend en leidde via de letters 4 (A/B) naar de post Dwersfeart (DF). Hier lagen twee korte palletbruggen en een klauterbrug.



Route 6 was uitgezet met nostalgische lantaarntjes en leidde al meteen naar de volgende post: Tjalliespaed (TP). In verband met de Witte Wieven op route hielden de Ghostbusters hier de wacht in hun bijzondere caravan.



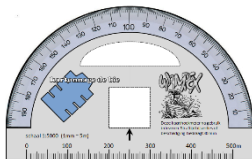
Fantastisch uitgevoerd, toch? Jan van der Velde vierde bij deze uitvoering zijn 25-jarig jubileum bij de WAMPEX.

Bij de post was een fraaie 'paaltjesbrug' neergelegd in een brede wijk. Hier konden diverse personen tegelijk gebruik van maken.



Route 7 was uitgezet met Witte Wieven. Deze poppen hingen in elk pad dat vermeden moest worden. Letter 5 hing halverwege deze route.

De route eindigde bij het informatiebord voor route 8: Morse route. In plaats van de geluidsmodules die we de afgelopen jaren gebruikten op deze route waren er nu knipperlichten die cijfers in Morse-code weergaven.



Knipperlicht 9 hing op ruim 500m afstand en werd door mist verhuld bij WAMPEX II.

Het laatste knipperlicht in deze route ("2") stond bij de post Oude Singel (OS).

Bij deze post werd uitleg gegeven over het gebruik van onze kaarthoekmeter, in 2017 beschikbaar gesteld door Kartonnage de Bie in Ureterp.

In deze route loop je in de richting van (dus niet 'tot') Morse-knipperlichten.

De lampen bevinden zich voornamelijk aan de zuidelijke horizon. Een tabel met cijfers en de bijbehorende Morse code staat in je boekje.



8. Morseroute

In het terrein zijn aanwijzingen aangebracht met cijfers. Vervolg steeds in de richting van het knipperlicht dat overeenkomt met de aanwijzing.

De route eindigt bij een post. De eerste aanwijzing is hieronder aangebracht.

Einde Morseroute



Vervolg
richting:

3

1

Deze aanwijzing is opgehangen met toestemming en wordt half december verwijderd. Druktuing Wampex Nederland



Bij post Oude Singel lagen de zg. Kuubse vlotten.



Het was voor de meesten even puzzelen maar uiteindelijk heeft bijna iedereen letter 7 gevonden (na de opdracht pal zuid). Wie deze miste kreeg een uur(!) bijtelling. De route eindigde bij alweer de volgende post: Oudehorne (OH).

Bij deze post waren twee hangbruggen gemaakt. Een klassieke touwbrug met onder- en boventouw en een junglebrug met dwarsbalkjes.



Na de touwbruggen begon route 10 in het weiland, uitgezet met de landentekens van de landen die meededen aan het songfestival van 1975. De juiste en onjuiste letters 8 hingen in het begin van deze route.

De route eindigde met een stukje via de straat omdat een net ingezaaid weiland onbegaanbaar was geworden door hevige regenval. Bij het logo van het toenmalige Songfestival begon route 11: de striproute.



De route startte op de Rozenbergswijk en ging via de eerste twee afslagen linksaf het bos in. Vanwege de woningen in het bos was de route niet lastig gemaakt. De memories 4, 5 en 6 gaven voldoende houvast en de paar smalle paadjes in de eindfase zal iedereen wel gevonden hebben.

De route ging over in de oleaatrout, nummer 12. Via wat smalle paadjes liep de route naar de Kromhoutsreed bij memorie 7. In een bocht naar rechts moest een koers van 42° worden aangehouden. Vanwege woningen en vee mocht dit niet mis gaan. Daarom was op koers een reflector aangebracht. Via een bospad eindigde de route via de Koolboswijk bij het informatiebord van route 13.



THE WITCHER
Quest for the gates of Kaer Morhen
(Losjes gebaseerd op het computerspel The Witcher 3)

Je bent per ongeluk verzeild geraakt in Crookbach Bog in de regio Velen in het koninkrijk Temeria.

In deze route gaan we op zoek naar de poort van Kaer Morhen om deze wereld weer achter ons te laten. Kaer Morhen ligt in het koninkrijk Kaedwen en de beide landen worden gescheiden door de rivier Pontar die maar op één plaats overgestoken kan worden. Bij de wachters van de poort moet een raadsel worden opgelost. Eenmaal door de poort is er geen weg terug...



13. Quest for the gates of Kaer Morhen
Volg het Trail of Treats tot de Ghost in the Tree op Whispering Hillock. Wees daar stil zodat je de fluisterstem van 'The Lady of the Wood' kunt horen. Volg verdere instructies in het terrein tot de beeltenis van Geralt of Rivia, de hoofdpersoon uit de Witcher-serie.
Einde Quest for the gates of Kaer Morhen

"Het spoor van snoep "de geest in de boom ""fluisterende heuvel

De route over The Witcher bevatte een aantal elementen van het computerspel 'The Witcher 3: Wild Hunt'.

Deze route was uitgezet in drie delen. Het spoor van snoep was uitgezet met rekenpuzzeltjes en eindigde met de snoep-ballonnen bij een gigantische monumentale boom waaruit de stem van de Lady of the Woods fluisterde. Letter 10 hing op route 13.1.

De fluisterstem gaf instructies om in oostelijke richting te vertrekken om de rivier Pontar over te steken. Dat gebeurde bij onze post Kroezewijk (KW).



De Kroezewijk had geen doorwaadbare plaats zoals de Pontar maar gelukkig lag er een brug. Deze werd streng bewaakt maar iedereen mocht passeren. Elke groep ontving bij deze post een dukaat als betaalmiddel voor de poort verderop.



Route 13.2 was uitgezet met fakkels. Bij de fakkels waren tips opgehangen om het raadsel bij de poort, dat was aangekondigd door de Lady, op te kunnen lossen. Letter 11 hing op deze route.

Route 13.2 eindigde bij de poort van Kaer Morhen. Ook deze poort werd streng bewaakt maar iedereen die het raadsel had opgelost mocht na betaling passeren.



Route 13.3 was uitgezet met gekleurde lichtjes. Wie de kleurvolgorde van links naar rechts volgde ging linksaf richting de fout-Wampie. Wie de kleuren in de juiste richting (van rechts naar links) toepaste liep meteen naar het eindpunt van route 13: de Witcher in eigen persoon (van karton).



Route 14 was uitgezet met turfsteek gereedschap vanwege de historie van het dorp Jubbega. Routes A en B vertrokken in verschillende richtingen en vonden elk hun eigen turfschep en letter 12 (A/B). Via de turfkruiwagen van 100 jaar oud, een turfsteker (ook heel oud) doemde het einde van de route op: een eenvoudig nagemaakte lawei.

Route 15 was de videoroute door een leuk bos van Staatsbosbeheer met voldoende afslagen en afwisseling. De film was duidelijk en we hebben daar niet veel mis zien gaan. Direct aansluitend begon de PC route, nummer 16.

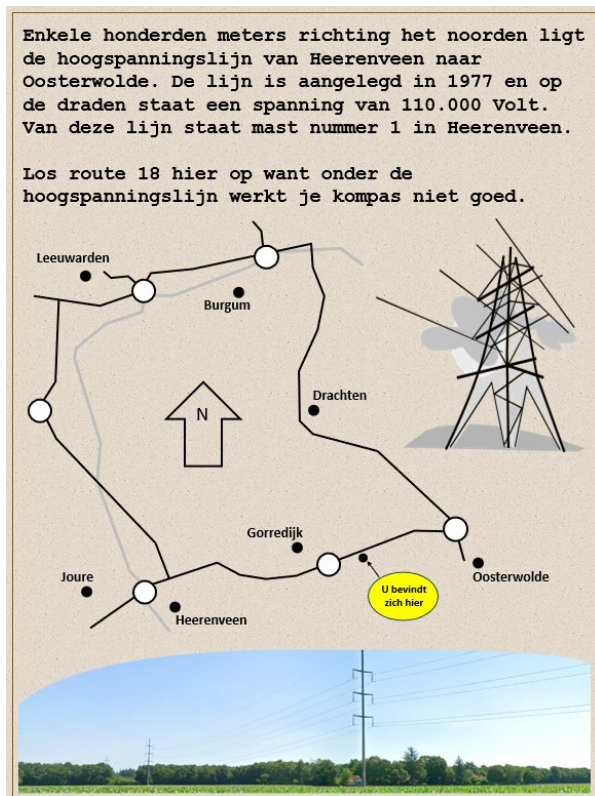
Deze route was gehusseld maar de oplossing hing in het veld. Instructie 2 kwam 3x voor: het volgen van kentekenplaatjes. Bij WAMPEX II hebben we de plaatjes een aantal keren gecontroleerd op ijsvorming maar ze bleven redelijk goed zichtbaar. Letter 14 hing in de eindfase van deze route.



De route eindigde bij de post Leidijk (LD) op het zwembadterrein van Jubbega. Door de plotseling verschenen bouwhekken bij de entree was de bedoelde ingang soms wat lastig te zien. In het zwembad lagen de opgeknapte Drakenvlotten uit de WAMPEX van 2014. Geïnspireerd op de film Pete's Dragon uit 1977 was route 17 (en wat gegevens voor route 18) te vinden bij de vuurtoren. Letter 15 hing aan het eiland en kostte een half uur als je hem miste.



Route 17 was uitgezet met een paar knipperende witte LEDs. Aan het einde van route 17 kon er worden gekozen voor de short-cut. Dit kon tot ongeveer 4:30u 's ochtends omdat het ná de short-cut nog ca. 4,5uur lopen was naar de finish en die moest voor 9:00u 's ochtends worden bereikt. *De gemiddelde looptijd bedroeg ca. 8,5uur. De laatst gestarte groep mag een uur verliezen op die tijd. De laatste starttijd was omstreeks 23:30uur -> eindtijd 9:00u 's ochtends.*



Route 18 startte met een informatiebord. Er waren gegevens op het bord, in het boekje en in het zwembad. Wie alles combineerde kon bepalen in welke richting de hoogspanningslijn gevolgd moest worden. Het was belangrijk kom dit bij het informatiebord uit te vogelen want precies onder de hoogspanningslijn werkten de kompassen niet goed.

De route eindigde bij mast 81.



Route 19 was uitgezet met (oa.) Disneyplaatjes. De juiste en onjuiste letters 16 hingen bij de ingang van de boswal. Het 'The End'-bordje was door iemand verplaatst bij WAMPEX I. Vroeg gestarte groepen belden daarover omdat de kruisingen van route 20 niet klopten waar zij zich bevonden. Zij zijn telefonisch op weg geholpen en het bordje is teruggezet.



Memorie 8

De volgende route was uitgezet in het wandelbos ten zuiden van Jubbega, grotendeels eigendom van gemeente Heerenveen. De aanwijzingen van route 20 moesten in omgedraaide volgorde worden toegepast, dus beginnen met kruising 8. Memories 8 en 9 zaten in deze route. De laatste 'recht door' was voor sommigen lastig (dat bleek al bij de proefloop) maar deze kruising werd getoond in de video én voor de foutlopers (rechtsaf) was er een fout-Wampie opgehangen.

De klokkenroute (21) voerde via kruisingen, letter 17 en memories 10, 11 en 12 naar de pompeblêden van route 22. Deze route liep over particulier terrein vanwege gewas op de akker: 'Kom maar bij ons door de tuin'. Na het oversteken van diverse afrasteringen en wolvengaas eindigde deze route bij de post Hoornsterzwaag (HZ).

Bij deze post waren evenwichtsvlotten toegepast. Niet iedereen las het bordje blijkbaar want hier zijn een aantal personen te water gegaan waaronder een hele groep.



Route 23 (10111) was uitgezet met enkele binaire cijfers. Wie een app of website vond om deze cijfers om te zetten kon de kompaskoersen eenvoudig uitrekenen. Voor route A en B zaten er verschillende letters 19 (10011) onderweg.

De vier klapschakelaars hingen op route 24. Eerst kentekenplaatjes volgen door het bos aan de Welgelegen te Jubbega. Na het oversteken van dit smalle weggetje liep de route weer door gemeente Opsterland.

Klapschakelaar 2 weigerde halverwege WAMPEX II dienst en is verwijderd en voor WAMPEX III gerepareerd. Bij WAMPEX III haperde schakelaar 4 zo nu en dan. We gaan hem checken.

Veel mensen snappen niet dat 1x klappen ook betekent dat je het beste 1x(!) kunt klappen. Een groot applaus of 2x klappen zal de schakelaar niet activeren.



Letter 20 hing bij schakelaar 3. Na nummer 4 konden de reflectoren van route 25 worden gevolgd. De route eindigde bij twee witte reflectoren, net na de Slúsleane, de hobbelige betonweg van Lippenhuizen naar Jubbega.



De korte Romeinse route startte voor routes A en B verschillend en leidde langs de letters 21(A/B). Wie na aanwijzing IV te ver naar het noorden afboog kwam een fout-Wampie tegen. Aanwijzing V wees naar het westen en naar het begin van route 27.



De QR codes konden met een app eenvoudig worden gescand en afwisselend waren er kentekenplaatjes door wat particuliere boswallen en kompasstanden door landerijen. Een mooie afwisselende route, ver van de bewoonde wereld, met letter 22.

Er waren bij deze 48^e WAMPEX twee opeenvolgende routes gewijd aan 80-jaar bevrijding. Route 28 was uitgezet met gecodeerde kompasstanden in letters en startte voor A en B verschillend. Letters 23 (A/B) hingen hier.



Deze konden met rechtlijnige substitutie worden omgezet naar cijfers. Ondanks de eenvoud was er toch een typefout in het boekje geslopen voor de B-route. Dit is met een bordje in het veld gecorrigeerd omdat anders het idee kon ontstaan dat de substitutie niet zo eenvoudig was als gedacht. Op route 28 moesten tips worden verzameld om later de 'Bombe Machine' te kunnen bedienen. De route eindigde bij de post Jubbega (JB). Hier waren twee verschillende grote vloten beschikbaar om de Schoterlandse Compagnonsvaart voor de 3^e keer in deze WAMPEX over te steken.



Geïnspireerd op de film 'The Imitation Game' was bij de post een rudimentaire houten replica van de 'Bombe Machine' geplaatst die wij foutief steeds 'Enigma' bleven noemen. Wie aan de juiste knoppen draaide kon aan de achterzijde de tekst voor route 29 noteren. Dat er moest worden gestart met aanwijzing 3 was niet voor iedereen duidelijk omdat dat bordje bij WAMPEX I en II achter op het informatiebord terecht was gekomen.



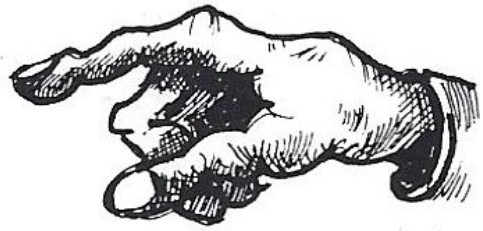
De keurige ronde printjes op watervast 'papier' waren netjes gestanst door Kartonnage de Bie uit Ureterp.

Route 29 bestond uit 4 instructies die gehusseld in het veld hingen, maar dat werd snel duidelijk bij de aanwijzingen.

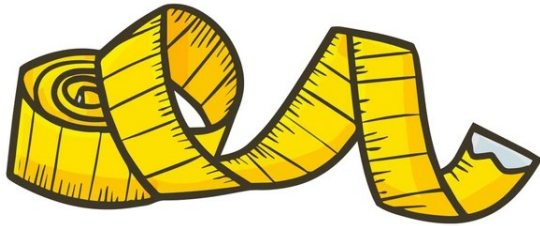
De hartjes (in de richting die ze aanwijzen) leidden iedereen op route 30 richting de chocopost. Wie de short-cut nam had een alternatieve hartjesroute. De chocopost was ondergebracht in de kantine van Korfbalvereniging Word Kwiek uit Jubbega.



Om vanuit de chocopost op in het Flippo-bos aan de Belgische Wijk te komen waren verschillende aanwijzingen nodig, vandaar een kleintje allerlei in groene kleur: pijlen, kentekenplaatjes, een knipperlicht en weer kentekenplaatjes tot een "Z".



Route 32 was uitgezet met de bekende flippo's. Aanvankelijk was het idee om hier de omgekeerde route van te maken maar dat soort dingen doen we eigenlijk niet meer ná de chocopost. Omdat het metrische



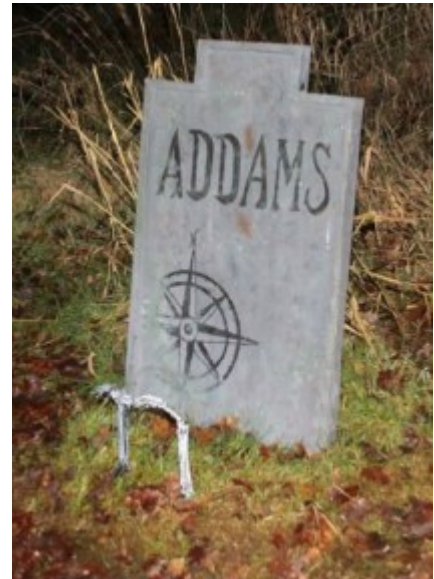
stelsel een aardig jubileum had hebben we met een meetlint het hele bos precies opgemeten en (ludiek) de meters en centimeters tussen de kruisingen benoemd. Iedereen zal z'n weg wel gevonden hebben, al bleek de laatste rechtdoor wat lastig. Letter 25 hing op deze route.

Na de oversteek van de Wolter Jagerswijk verschenen na enkele tientallen meters de spookjes van route 33(.1). Deze leidden naar een laat ingevoegde post 'Addams Family'. Deze post maakte als act onderdeel uit van de route en daarom was het geen stempelpost. In het huisje waren twee jonge dames -de jongste 14(!)- uitgedost als Wednesday en oma Addams.



Route 33 bestond ook weer uit een aantal delen. De spookjes, het vinden van de grafsteen en het bezoeken van de (kartonnen) family-leden. Het met AI gegenereerde schilderij met de voorouders van de Addamsjes gaf de tip weg: zoek de grafsteen in de voortuin.

De eerste koers (32°) leidde naar Fester (met letter 26) en achtereenvolgens konden met de tips ter plaatse Gomez, Morticia en Lurch worden gevonden.



Lurch had route 34 in zijn handen: Kleintje grensgeval. De Opsterlandse vlaggen volgen tot in Opsterland. De juiste en onjuiste letters 27 hingen hier. Een vlag op de kop is nog steeds de vlag, een gespiegelde vlag is fout. In route 34 werd de Schoterlandse Compagnonsvaar voor de 4^e keer overgestoken. Deze keer met een drijfbrug.



36. Gekleurde route
In deze route loop je in de richting van (dus niet 'tot') knipperlichten in diverse kleuren.



De eerste aanwijzing is hieronder aangebracht. Vervolg in de aangegeven richting tot de volgende aanwijzing. De route eindigt bij een post. Einde gekleurde route

Route 35 was afwisselend uitgezet met gele kentekenplaatjes en kentekencijfers. De cijfers vormden de koers naar de volgende aanwijzing. De route eindigde bij het informatiebord van route 36.

De gekleurde knipperlichten leidden naar de laatste post in deze WAMPEX: Lippenhuizen (LH).

Bij de post Lippenhuizen werden de snertbonnen verstrekt. Hier lagen zogenaamde 'halve-groeps-vlotten' in de Opsterlandse Compagnonsvaart. Meestal zijn deze 2 - 4 persoons. Er is tussen de WAMPEX-en door regelmatig wat veranderd aan deze opstellingen om het allemaal wat soepel te laten verlopen. Het was een lastige post met aan een zijde beschoeiing en aan de andere kant stortsteen in de oever.

De laatste post werd bemand door de ons opvolgende generatie.



Leuk als je een foto ziet van lachende deelnemers bij de laatste post. Super!



Route 37 was uitgezet met barcodes. Deze route was, consequent als we zijn, ook genummerd met een barcode: 37. Dit was een routenummer, geen kompaskoers. Bij WAMPEX I zijn verschillende groepen na de post rechtsaf gegaan, richting Hemrik. Dit was niet voorzien. Vanaf WAMPEX II hebben we die richting voorzien van een fout-Wampie, enkele honderden meters verderop. Letter 28 hing bij de barcodes. De route eindigde bij memorie 13.

Route 38 was uitgezet met een blinde vlek. De route was op zich eenvoudig maar door allemaal paadjes en inritjes lastig te beschrijven of juist te eenvoudig: *Volg het pad richting 222° tot memorie 14..?*

Nee.



Route 39 door de 'Groene Long' van Gorredijk was uitgezet met getekende kruisingen. Wie de paadjes door het park niet volgende miste letter 29 vlak voor de H. Ringenoldusstrjitte.

De traditionele 'Laatste loodjes' liepen via de straten in het dorp naar de Skâns terug via de memories 15 en 16.

Geen letters meer in de eindfase. De nummertjes 1, 9 13, 18, 42 en 30 t/m 32 hoorden leeg te blijven op de wedstrijdkaart.



De finish was ingericht in de zg. Ronde Zaal van De Skâns want de theaterzaal werd rond middernacht meteen weer klaargezet voor de eerstvolgende voorstellingen. Op het moment dat de finish wordt ingericht maakt onze fotograaf de groepsfoto's klaar voor de website. Deze worden rond middernacht gepubliceerd.





Het ging er aan de finish gezellig aan toe. Natuurlijk was er voor iedereen de traditionele snert maar gedurende de nacht bleven diverse groepen nog even hangen voor een extra hapje en een drankje.

Wat een prachtige start/finish-locatie is De Skâns gebleken. Bijna jammer dat ze over een aantal jaren gaan verhuizen naar een nieuwe plek. Maar wie weet past ons die nieuwe plek ook.

Alle waardering voor de medewerkers, de medewerking, de flexibiliteit, de catering en de verdere aankleding.

De waardering bleek wederzijds, dus wij blijven welkom!



Op de foto een van de vijf duo's in onze Himmelploeg op zaterdagochtend 13 december, die het hele terrein hebben ontdaan van zwerfvuil.



Er verschenen in totaal 1602 deelnemers in 307 teams aan de start in De Skâns in Gorredijk. Het weer werkte mee bij alle drie de WAMPEX-en, al waren de balkjes gedurende een groot deel van de nacht glad bij WAMPEX II. Deelnemers waren bij WAMPEX II dan ook gemiddeld een uur (!) langer onderweg.

Als organisatie kijken we tevreden terug op 3 prachtige WAMPEX-en. Op naar 2026!

Hendrik Jan Kiers
voorzitter/organisator

Bijgewerkt 17 december 2025