

FRYSK



Fryslân hat in bysûndere ûntsteansskiednis dy't gâns iuwen werom giet yn 'e tiid. De Friezen hawwe as gjin oar harren leefomjouwing foarm witten te jaan. Somtiden meibewegend mei de natoer, mar faak ek mei de ynstek om dy natoer te betwingen. Kwelderpioniers smieten terpen op om drûge fuotten te hâlden, feanûntginners weagen har yn in sompige feanwoastenij, en kleasters wurken as in soarte midsiuwske lânskiparsjitekten. Fryslân krige in grut wetternetwurk mei fearten en marren. Bosken waarden oanplante op it sân en mei help fan mûnen en gemalen waarden wiete grûnen geskikt makke foar yntinsiver gebrûk. Generaasjes lang is oan it Fryske lânskip ompield en dit proses giet noch altyd troch.

Nei al dy iuwen fan pionierjen, lânoanmeitsjen en grûnstofwinnen, is in provinsje ûntstien mei in folslein eigen identiteit, mar ek mei in grut ferskaat oan lânskippen. Ofhinklik fan de boaiem, hichtelizzing en skiednis fan oanmeitsjen ûntstiene lânskiplike regio's (oerkultuerlânskippen) mei har eigen skaaimerken, wenfoarmen en tradysjes.

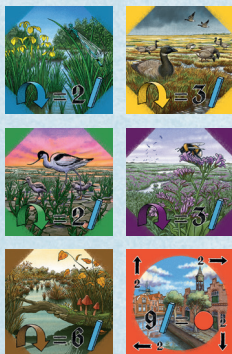
Yn haadlinen kin Fryslân opdield wurde op grûn fan trije grûnsoarten: klaai, fean en sân. Yn it spul FRYSK komme dizze grûnsoarten werom. Yn FRYSK makkest út klaai (kwelder) boulân en greiden oan, setst sân om yn kûlislânskip, graafst fean ôf foar turf, en litst yn it fean healannen of marren ûntstean. Joust stedsrjochten út, leist wetterwegen oan, boust pleatsen en stâlen, en tsjerken op terpen; koartsein, boust dyn eigen provinsje Fryslân!

Foar it spul foarmje de lânskippen, it oanmeitsjen en it bouwen in ferienfâldige werjefte fan de werklikheid. It spul hat twa feantegels, dêr't de iene fan yn it spul spile wurde kin om turf te winnen (brún), lykas dat barde yn de Fryske Wâlden en de Lege Midden, en de oare him ûntwikkelje kin ta feanoanmakkerijlânskip, lykas kweazige healannen dêr't ek marren yn ûntstean kinne (blau), lykas dat barde yn de Lege Midden. Ek it kweldergebiet yn it Waadgebiet is ûnderferdielt yn kwelders dêr't terpen op oanlein waarden, kwelderwâlden (lichte klaai) dat foaral oanmakke waard as boulân, en kwelderbekkens (swiere klaai) dat foar it grutste part omset waard yn greidlân. Foar wiidweidige ynformaasje oer de skiednis fan de Fryske lânskippen, en oer de skiednis fan de Fryske taal, sjoch op bledside 8 en fierder.

- SPULÛNDERDIELEN -

87 lânskipstegels:

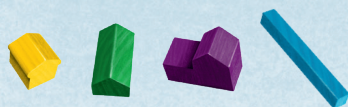
- 20x fean/healân (blau)
- 18x lichte klaai/boulân (giel)
- 16x swiere klei/greide (grien)
- 11x kwelder/terp (pears)
- 11x fean/turf (brún)
- 11x stedsgebiet (read)



32 gebouwen:

- 12 pleatsen (giel)
- 12 stâlen (grien)
- 8 tsjerken (pears)

55 wetterwegen (blau)



1 oanwiiskaart

10 oersjochkaarten

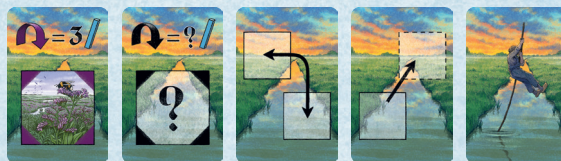
1 skoareblok

2 spulregelboekjes (Frysk en Nederlânsk)



38 aksjekaarten:

- 7x ûntwikkelje fean (blau)
- 6x ûntwikkelje lichte klaai (giel)
- 5x ûntwikkelje swiere klaai (grien)
- 4x ûntwikkelje kwelder (pears)
- 4x ûntwikkelje fean (brún)
- 4x ûntwikkelje in lânskip nei kar
- 2x ferwikselje twa tegels fan plak
- 2x ferpleats in tegel nei in leech plak
- 4x fierljepkaart



54 fysjes:

- 11x stedsrjochten
- 16x marren
- 15x sân/kûlislânskip (foar bepaalde senario's)
- 12x natoer/fjoertuorren (foar bepaalde senario's)



- SPUL YN IT KOART -

Yn dit spul makket eltse spiler syn as har eigen provinsje Fryslân fan lânskipstegels. Eltse beurt pakt in spiler út in sintrale feiling in kombinaasje fan ien lânskipstegel en ien aksjekaart, en leit de tegel oan it fjouwertal starttegels dy't dizze spiler by it begjin fan it spul krigen hat. Sa foarmet eltse spiler yn 'e rin fan it spul in patroan fan úteinlik fjouwer by fjouwer tegels. De lânskipstegels foarmje gebieten dy't ôfhinklik fan formaat, foarm of lokaasje neffens oare tegels oan 'e ein fan it spul pompeblêden (punten) opsmite kinne. De aksjekaarten kinne lânskippen oanmeitsje (wat wetterwegen/jild opsmyt) of jouwe de spilers de mooglikheid leine tegels yn in letter stadium lykwols noch te ferpleatsen. Nei it útfieren fan de aksjekaart en it oanlizzen fan de tegel kinne spilers gebouwen bouwe, stedsrjochten ferliene, marren ûntstean litte en/of wetterwegen oanlizze. Dit kostet wetter (wetterwegen of marren), mar smyt oan 'e ein fan it spul ek pompeblêden op.

Foar oanfoljende spulregels foar ien spiler of seis spilers, sjoch **SOLOSPILER-FARIANT** of **SPULREGELS FOAR SEIS SPILERS**.

- DOEL FAN IT SPUL -

De spiler dy't oan 'e ein fan it spul de measte pompeblêden (punten) hat, wint it spul.

- TARIEDING -

- Meitsje út wa't de startspiler wurdt.
- Skodzje de lânskipstegels, partsje eltse spiler fjouwer tegels ta, likefolle hokker, en lis de oare tegels as ien of mear lûksteapels midden op 'e tafel. Nim de boppeste fiif tegels fan de (foarste) stapel, en lis dy (mei de noch oan te meitsjen kant boppe) yn in rige neist de lûksteapel. De reade tegels (stedsgebieten) hawwe gjin kant dy't jildt as 'noch oan te meitsjen', dêrom makket it foar dy tegels net út hokker kant oft boppe leit.



noch oan te meitsjen

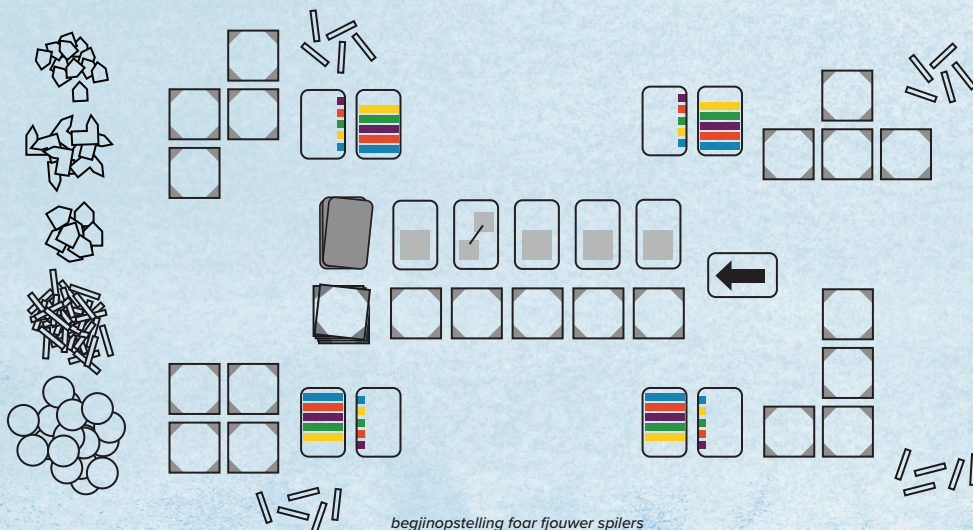


oanmakke



stedsgebiet

- Skodzje de aksjekaarten, en lis dy as ôfdutsen lûksteapel neist de lûksteapel mei lânskipstegels. Nim de boppeste fiif kaarten fan 'e steapel, en lis neist eltse tegel yn 'e rige in iepenleine aksjekaart.
- Lis de oanwiiskaart oan it begjin fan 'e twa rigen (fan tegels en kaarten), oan 'e oare kant fan 'e rigen as it plak fan 'e lûksteapels. De pylk is rjochte nei it begjin fan 'e rigen.
- Eltse spiler nimt twa oersjochskaarten, nei kar yn it Nederlânsk of Frysk, en leit dy elts mei in oare kant boppest foar him del.
- Eltse spiler nimt fiif wetterwegen. Lis de oare wetterwegen neist de lûksteapels, en alle marren, stedsrjocht-fysjes en gebouwen – ast dat wolst sortearre op soarte – derby.
- Eltse spiler leit syn as har fjouwer lânskipstegels foar him as har del. Dat kin yn eltse mooglike foarm, salang't eltse tegel mei op syn minst ien kant grinzet oan in oare tegel en de fjouwer tegels ien oanslutend gebiet foarmje. Tegels wurde mei de noch oan te meitsjen kant nei boppen dellein. Utsûndering hjirop foarmje de reade tegels (stedsgebieten): om't dêr fuortdaliks op boud wurde kin, hawwe dizze allinnich oanmakke kanten.



begjinopstelling foar fjouwer spilers

- IT SPUL SPYLJE -

Wy brûke yn it spul it wurd 'bouwe' foar it bouwen fan gebouwen (tsjerken, pleatsen en stâlen), it oanlizzen fan wetterwegen, it ferlienen fan stedsrjochten en it ûntstean litten fan marren.

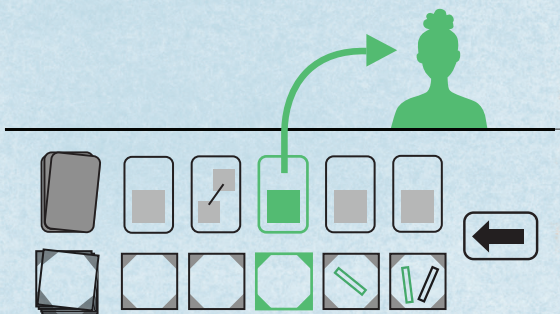
Yn Frysk nimt wetter in dûbelrol oan. Spilers kinne yn it spul wetterwegen en marren bouwe, mar wetterwegen en marren foarmje tagelyk ek it betelmiddel dêr't tsjerken, pleatsen, stâlen, stedsrjochten en dy wetterwegen en marren sels mei boud wurde kinne. Dêrby dogge de wetterwegen ek tsjinst as betelmiddel yn de sintrale feiling. In mar hat de wearde fan 5 wetterwegen.



It spul wurdt spile yn beurten, te begjinnen by de startspiler. Dêrnei binne de oare spilers, mei de klok mei, oan bar. Yn dyn beurt moatst in lânskipstegel mei byhearrende aksjekaart út de feiling nimme, en dêrnei meist ien gebou/stedsrjocht/mar en/of ien wetterwei bouwe.

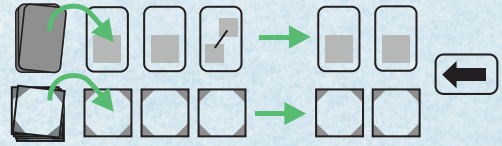
DE FEILING

- De feiling bestiet út twa lykop rinnende rigen tegels en kaarten. Eltse tegel foarmet in fêste kombinaasje mei de neistlizzende aksjekaart.
- De foarste kombinaasje (de tegel en aksjekaart it tichtste by de oanwiiskaart) meist altyd kieze sûnder kosten. Wolst leaver in kombinaasje fierderop yn 'e rige, dan moatst op eltse tegel-kaartkombinaasje dy'tst oerslachst ien wetterwei lizze. Wurdt in kombinaasje mear as ien kear oerslein, dan komt dêr dus hieltyd in wetterwei by. Kiest yn dyn beurt foar in tegel-kaartkombinaasje dêr't al wetterwegen op lizze, dan binne dy wetterwegen foar dy.



Spiler A slacht twa tegels oer, en leit dêr wetterwegen op.
Op de foarste tegel lei al in wetterwei.

- Nei't in spiler in kombinaasje út de rige nommen hat, wurde alle kombinaasjes dy't derefter lizze nei foaren skood (yn 'e rjochting fan de oanwiiskaart), en wurdt der op it frijkommen plak lyk neist de lûksteapels in nije noch oan te meitsjen tegel en iepenleine aksjekaart pleatst.



It frijkommen plak wurdt opfolle troch kaarten en aksjetegels nei foaren te skoven. In nije tegel en kaart slute efteroan.

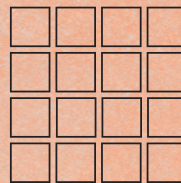
- De keazen lânskipstegel moat oanlein wurde oan de lânskipstegels dy'tst al foar dy lizzen hast. Ek hjir jildt: eltse tegel moat mei op syn minst ien kant grinzje oan in oare tegel.
- Tegels wurde dellein mei de noch oan te meitsjen kant boppest. Omdat de reade tegel (stedsgebiet) twa gelikense kanten hat (beide oanmakke), kin de reade tegel mei likefolle hokker kant nei boppen dellein wurde.

Patroan fan fjouwer by fjouwer tegels

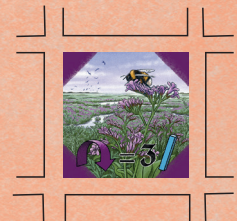
Eltse spiler begjint mei fjouwer tegels, yn likefolle hokker foarm tsjininoar oan lein. Nei tolve beurten hat eltse spiler dy oanfolle mei tolve tegels út de feiling, en dy ien foar ien oan de fjouwer starttegels lein. Mei dizze sechstjin tegels moat úteinlik in rjochthoekich patroan fan fjouwer by fjouwer tegels makke wurde, mei wat romte tusken de tegels om eventuele wetterwegen bouwe te kinnen.

Ofthinklik fan de pleatsing neffens de oare tegels jouwe de tegels oan 'e ein fan it spul in bepaald oantal pompeblêden (punten). Sjoch **Oersjoch**.

Tegels moatte altyd sa dellein wurde dat de tekeningen derop 'rjochtop' stean foar de spiler: it symboal foar oanmeitsjen of bebouwing moat ûnderoan 'e tegel stean.



fjouwer by fjouwer



symboalen altyd ûnderoan

- De byhearrende aksjekaart kin allinnich **yn de beurt fan dat stuit** aktivearre wurde. It oanmeitsjen fan in lânskip bart troch in tegel fan it type (kleur) dat op de aksjekaart oanjûn is om te draaien en it op dy tegel oanjûne oantal wetterwegen út de 'bank' te nimmen. Dit lânskip is no oanmakke.

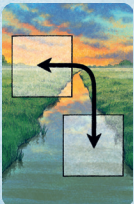
-Mei in aksjekaart mei eltse wilens delleine lânskipstegel fan deselde kleur as de aksjekaart oanmakke wurde, mar ek de krekt keazen tegel, mits fan deselde kleur.

-Tink derom: reade tegels (stedsgebieten) kinne net oanmakke wurde. Delleine reade tegels binne al oanmakke (sûnder opbringsten fan in aksjekaart) en dus kin dêr in stedsrjocht op boud wurde (tsjin betelling fan 9 wetterwegen).

- Guon aksjekaarten meitsje gjin lânskip oan, mar jouwe de spiler de mooglikheid om in tegel te ferpleatsen of twa tegels fan plak wikselje te litten. Ek dizze aksje moat útfierd wurde yn deselde beurt as dêr't dizze kaart yn pakt is; de aksjekaarten meie net bewarre wurde foar in lettere beurt.



Mei dizze aksjekaart meist in tegel ferpleatse nei in leech plak yn dyn provinsje. De oanlisregels bliuwe fan tapassing: de tegel moat mei op syn minst ien side oanslute oan in oare tegel, en binnen it frege patroan fan 4 by 4 tegels bliuwe.



Mei dizze aksjekaart meist twa tegels binnen dyn provinsje fan plak wikselje litte. Der wurde dêrby gjin tegels omdraaid, en wat der op in tegel leit, ferhuzet mei.



De fierljepkaart jout de spiler fuortdaliks fjouwer wetterwegen. **(Guon senariokaarten dy't by de musea en erfgoedpartners sammele wurde kinne, jouwe de fierljepkaarten in oare funksje.)**

- Aktivearre aksjekaarten wurde lein op in aparte ôflis-steapel. Kinst of wolst in aksjekaart net fuortdaliks brûke, dan leist dy net brûkt ôf.
- N.B.: Spilers meie sels kieze yn hokker folchoarder sy it oanlizzen fan de lânskipstegel en it aktivearjen fan de aksjekaart útfiere!

Bouwe

- Nei it pleatsen fan de keazen tegel en it eventueel aktivearjen fan de aksjekaart, meist ien mar of gebou of stedsrjocht bouwe en/of ien wetterwei bouwe. Kinst dus yn ien beurt nul oant op syn meast twa objekten bouwe; by twa objekten moat ien dêrfan in wetterwei wêze en it twadde in objekt fan in oar type.

- Gebouwen meie allinnich boud wurde op **oanmakke** lânskippen (de kant mei de rûne útsparring). Op eltse lânskipstegel kin op syn meast ien objekt boud wurde.

- Op elts type lânskip moat in spesifyk objekt boud wurde. De kleur fan elts objekt (gebou, mar, stedsrjocht) korrespondearret mei de kleur tegel dêr't dit objekt op boud wurde mei. De kosten ferskille per objekt, en wurde oanjûn op de oanmakke lânskippen en op de oersjochkaarten.

- Om in objekt te bouwen nimst it objekt út de foarried en betelst de byhearrende kosten (wetterwegen) oan de 'bank'. Is in beskaat type objekt op, dan kin dat type objekt net mear boud wurde.

- **Tink derom:** Op oanmakke brune tegels (fean/turf) kin net boud wurde, mar it oanmeitsjen fan de brune tegels smyt wol mear wetterwegen op as de oare lânskippen (sjoch **Oersjoch**). Dêrby, ienris oanmakke, smyt dizze oan it begjin fan eltse folgjende beurt ien wetterwei op. Dizze ynkomsten moatte troch de oanbelangjende spilers oan it begjin fan har beurt út de 'bank' nommen wurde; as in spiler dit ferjit, dan kin dat net efternei lykwols noch dien wurde.

- Neist it bouwen fan ien oar objekt meist per beurt ek ien wetterwei oanlizze. In wetterwei kostet ien wetterwei, dus troch in wetterwei út dyn eigen 'jildfoarried' te nimmen en te bouwen hast dy fuortdaliks betelle. De wetterwei wurdt tusken twa tegels pleatst of neist ien tegel. Wetterwegen meist bouwe op in posysje nei kar, en hoege **net** oan te sluten op oare wetterwegen.



De wetterwei wurdt tusken twa tegels pleatst of neist ien tegel.

Tink derom: Op de foarkant (de noch net oanmakke kant) fan in tegel stiet neamd hoefolle wetterwegen it oanmeitsjen dy **opsmyt**, en op de efterkant (de oanmakke kant) stiet neamd hoefolle wetterwegen it **kostet** om dêr in objekt op te bouwen. Aksjekaarten dy't ien fan dyn tegels oanmeitsje, smite dy dus wetterwegen op, wylst bouwen dy wetterwegen kostet.

- DE EIN FAN IT SPUL EN PUNTETELLING -

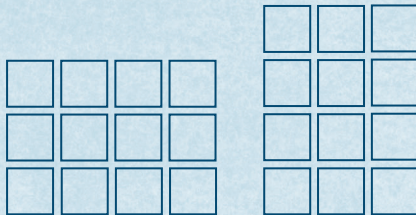
Sadree't alle spilers tolve beurten spile hawwe, is it spul ôfrûn. De spilers telle de pompeblêden ♣ (punten) foar alle lânskipstegels en de pompeblêden foar alle gebouwen, marren, stedsrjochten en wetterwegen en notearje dy op it skoareblok (sjoch **Oersjoch**). De spiler mei de measte pompeblêden hat it spul wûn.

Wetterwegen dy't net boud binne, binne oan 'e ein fan it spul gjin pompeblêden wurdich, mar by lykspul wint fan de spilers mei de heechste skoare dy spiler dy't noch de measte wetterwegen hat.

- SPULREGELS FOAR SEIS SPILERS -

De folgjende feroaringen yn de spulregels binne fan tapassing:

- Eltse spiler krijt twa starttegels yn stee fan fjouwer starttegels, en der wurde tsien beurten spile yn stee fan tolve.
- Foarmje in patroan fan trije by fjouwer tegels yn stee fan fjouwer by fjouwer.



trije by fjouwer

- SOLOSPILER-FARIANT -

Alle regels lykas hjirboppe beskreaun bliuwe jilden, mei in pear lytse oanpassingen:

- Spilest tsjin in saneamde automaton, in fiktive tsjinspiler. Begjint noch hieltyd mei fjouwer starttegels en fiif wetterwegen, en setst it spul op lykas dat beskreaun is by mear spilers, yn dit gefal twa.
- Do bist as earste oan bar om in tegel-kaartkombinaasje te nimmen. Helje nei dyn beurt de foarste twa tegel-kaartkombinaasjes út it spul en lis de tegels apart. Eventuele wetterwegen dy'tst op dy tegel-kaartkombinaasjes lein hast, gean werom nei de 'bank'. Folje de feiling wer oan oant fiif kaart-tegelkombinaasjes.
- Dit werhellet oantst in patroan fan fjouwer by fjouwer tegels lein hast. Ek nei it nimmen fan de lêste tegel leist dêrnei de beide foarste tegels apart foar de automaton.
- Tel de pompeblêden fan dyn tegels en objekten lykas yn in spul mei mear spilers. Foar it bepalen fan de boanus foar wa't de measte blauwe tegels (fean/healân) hat, fergelikest dyn oantal blauwe tegels mei dy fan de automaton.
- Hast in skoare helle fan:
 - minder as 60 pompeblêden:** *dat kin grif better.*
 - 60-69 pompeblêden:** *dat mei hinnebruei.*
 - 70-79 pompeblêden:** *it koe minder...*
 - 80-89 pompeblêden:** *knap dien.*
 - 90-99 pompeblêden:** *in resultaat dat besjen lije kin!*
 - 100 pompeblêden of mear:** *do bist in baas pionier!!*

KOLOFON

Spulûntwerp: Robert Brouwer en Arjan van Houwelingen
Foarmjouwing en yllustraasjes: Emma Wilson
Ferhaal oer de lânskippen: Marten Braaksma, Landschapsbeheer Friesland
Ferhaal oer de Fryske taal: Han Nijdam, Fryske Akademy
Oersetting Frysk: Martsje de Jong
Druk spul: Ludofact, Jettingen-Scheppach, Duitsland
Druk senariokaarten: Roem Speelkaarten, Steenenkamer, Nederland

Dit spul is ta stân kommen mei meiwurking fan de provinsje Fryslân, de Museumfederatie Fryslân, de Fryske Akademy, Landschapsbeheer Friesland en de deputearren Eke Folkerts en Sijbe Knol. De auteurs sizze tank tsjin alle dielnimmende musea en de mannich frijwilligers dy't holpen hawwe mei it testen fan it spul. Spesjale tank oan Sannah Debreczeni, Marcus Plantinga, Douwe Terluin, Lara Mombaerts en Jelena Fokkens.

It spul is útjûn mei finansjele stipe fan de provinsje Fryslân.

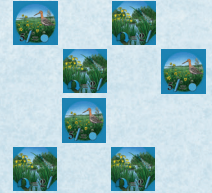
- OERSJOCH -

GEBIETEN

- In gebiet is in oantal oanslutende lânskipstegels fan itselde type. Gebieten binne oanslutend as alle tegels fan dat gebiet mei op syn minst ien side oanslute op in oare tegel fan dat gebiet.
- Net-oanmakke lânskipstegels likegoed as oanmakke lânskipstegels telle mei foar de puntetelling fan de gebieten. Ek oft der bebouwing op stiet of net is hjirby net fan belang.
- De brune tegel (fean/turf) jout sels gjin pompeblêden, mar kin wol bydrage oan de pompeblêden fan bygelyks in kwelder/terp. Dêrby smyt turf per beurt ien wetterwei op oan it begjin fan dyn beurt.

Blauwe tegels (fean/healân)

Foar eltse tegel fan dit type krigest twa pompeblêden. Dêrneist krijt de spiler mei de measte blauwe tegels in boanus fan sân pompeblêden. De spiler mei it op ien nei heechste oantal blauwe tegels krijt in boanus fan trije pompeblêden. Hawwe meardere spilers it heechste oantal blauwe tegels, dan wurde de tsien pompeblêden ferparte ûnder dy spilers. Infolseine getallen wurde dêrby nei ûnderen ôfrûne.



Giele tegels (lichte klaai/boulân)

Elts gebiet wurdt apart teld. Hoe mear oanslutende giele tegels it gebiet beslacht, hoe mear pompeblêden:

Oantal tegels:	1	2	3	4	5	6	+1
Pompeblêden:	2	5	8	11	15	19	+4

Griene tegels (swiere klaai/greide)

Foar dyn langste horizontale rige **of** foar dyn langste fertikale rige krijst trije pompeblêden per tegel. In rige moat bestean út op syn minst twa oanslutende griene tegels. In inkele griene tegel smyt gjin pompeblêden op.



Pearse tegels (kwelder/terp)

Foar elke oarsoartige, horizontaal of fertikaal oanleine tegel krijst ien pompeblêd. In pearse tegel oan in pearse tegel jout dus gjin pompeblêden, en meardere oanleine tegels fan itselde lânskipstype jouwe mei-inoar ien pompeblêd oan de oanbuorjende pearse tegel.

Reade tegels (stedsgebiet)

In reade tegel is al oanmakke en kin fuortdaliks nei pleatsing beboud wurde. Foar eltse reade tegel krigest it op dy tegel oanjûne oantal pompeblêden foar **elts gebou** (tsjerke, pleats of stâl) op in direkt oanbuorjende tegel (horizontaal en/of fertikaal) dêr't in pylk hinne rjochte stiet. Tink derom: ek de reade tegels moatte altyd sa dellein wurde dat it symboal foar bebouwing rjochtsûnder stiet; kinst de tegels dus net draaie om de pylken yn in oare rjochting wize te litten!



Brune tegels (fean/ turf)

It oanmeitsjen fan fean (brún) smyt seis wetterwegen op. Dêrnei krigest foar eltse oanmakke fean/turf dy'tst yn dyn besit hast, oan it begjin fan eltse folgjende beurt nei it oanmeitsjen ien wetterwei. Dizze ynkomsten moatte oan it begjin fan eltse beurt út de 'bank' nommen wurde; ferjinst dit, dan kin dit net efternei lykwols noch dien wurde.

- OERSJOCH -

OBJEKTEN

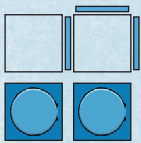
- Objekten binne in wetterwei, in mar, in stedsrjocht of in gebou (tsjerke, pleats of stâl).
- Der mei per beurt ien wetterwei en/of ien objekt dat gjin wetterwei is boud wurde.
- Gebouwen meie allinnich boud wurde op in **oanmakke** lânskipstegel.
- Wetterwegen meie tusken tegels of neist ien tegel boud wurde.
- Is een beskaat type gebou op, dan kin dit type gebou net mear boud wurde.

oantal	lânskip	nei oanmeitsjen
18	Lichte klaai	boulân
16	zwiere klei	greide
20	fean	healân
11	kwelder	terp
11	x	stedsgebiet
11	fean	turf
87		

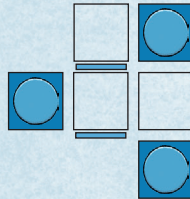
oantal	bebouwing	kosten	pompeblêden
12	pleats	2 wetterwegen	2 pompeblêden
12	stâl	3 wetterwegen	3 pompeblêden
16	mar	5 wetterwegen	4/5/6/7 pompeblêden*
8	tsjerke	7 wetterwegen	5 pompeblêden
11	stedsrjocht	9 wetterwegen	7 pompeblêden
	x		
58			

*Marren

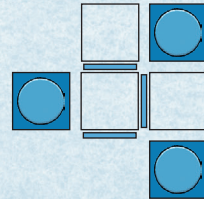
In inkele mar, boud op in oanmakke stik fean (healân), smyt 4 pompeblêden op. Sadree't twa marren oaninoar keppele binne troch ien of mear wetterwegen dy't net brûkt wurde om oare marren te keppeljen, en dy't sels tusken **oare lânskippen** troch rinne as de beide marren dy't se keppelje, wurdt elts fan dy beide marren 1 pompeblêd mear wurdich.



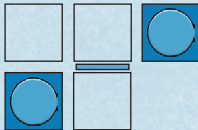
Twa keppele marren,
no elts 5 pompeblêden



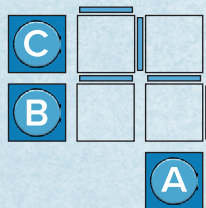
De middelste mar is keppele oan 2 marren, de
beide bûtenste marren binne keppele oan 1 mar
(de middelste mar); dit jout $5 + 6 + 5 = 16$
pompeblêden.



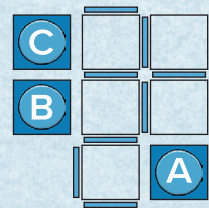
Trije marren, allegear keppele oan twa oare
marren: $6 + 6 + 6 = 18$ pompeblêden.



Twa keppele marren,
no elts 5 pompeblêden.



Mar A is keppele oan mar B, of oan mar C. Net oan
beide, want er is oerlaap fan de wetterwegen. Of
mar B is keppele oan mar C, mar dan net mear oan
mar A, want der is oerlaap fan de wetterwegen. Dit
jout $5 + 5 + 4 = 14$ pompeblêden.



No binne alle trije marren ôfsûnderlik keppele:
 $6 + 6 + 6 = 18$ pompeblêden.

Wetterwegen

Der binne 55 wetterwegen. In wetterwei kostet ien wetterwei. Troch in wetterwei út dyn 'jildfoarried' te nimmen en dy te bouwen, hast in wetterwei boud en dy dêrmei ek fuortdaliks betelle. Eltse wetterwei dy't oan 'e ein fan it spul **tusken** twa **oanmakke** lânskipstegels leit, smyt dy ien pompeblêd op.



- DE FRYSKЕ LÂNSKIPPEN -

NATUERLIK LÂNSKIP

It fûnemint

It Fryske lânskip hat mear as ien metamorfoaze ûndergien. Lange tiid wie Fryslân in natuerlik lânskip dêr't de minske gjin of mar in ûnbetsjuttende rol yn spile. Yn dit natuerlike lânskip binne struktueren foarme dy't oant op de dei fan hjoed ynfloed hawwe op hoe't wy it lânskip waarnimme.

Ilstiden

Fryslân hat meardere kearen oerdutsen west mei gletsjeriis. Yn de foarlêste grutte iistiid (sa. 370.000 – 130.000 jier lyn) sprate him út Skandinavië wei yn fazen in tsjokke iismassa oer Fryslân út. Under dit lâniis waard in stive laach bloklieim oer de boaiem útsmard. Oan de rânen fan it iisfront waard de grûn omheechtreun. Gaasterlân hat hjir syn hege lizzing oan te tankjen. Nei de iistiid waarme de ierde op en raande it gletsjeriis. Troch it frijkommende teiwetter waarden delten yn de grûn útsliten. Yn it súdeasten fan de provinsje waarden sa de prehistoaryske foargongers fan beekdelings as de Tsjonger foarme.

Yn de lêste grutte iistiid (sa. 115.000 – 11.700 jier lyn) kaam it lâniis net oan Fryslân. Yn de kâldste fazen hie Fryslân it karakter fan in poalwoastyn mei mar in bytsje begroeiing. De wyn hie frij spul yn dit keale lânskip. Sâncerlen waarden loswrikt en op oare plakken oer de bloklieimûndergrûn hinne lein. Wêr't wat begroeiing wie, waard it sân beetholden en ûntstiene sânrêgen. Yn dit lânskip kamen ek pingo's foar. Dat binne iisheuvels dy't meters boppe it meanfjild útstekke koene. Doe't de pingo's ôfteiden bleau in lytse krater yn it lânskip efter. Dizze pingoruïnen binne yn de Fryske Wâlden hjoed-de-dei noch as grutte puollen te werkennen.

Opwaarming en feanfoarming

Nei de lêste grutte iistiid bruts it hjoeddeistige klimatologyske tiidrek oan: it holoseen. De seespegel stiegde en it lânskip rekke geandewei wer begroeid: earst mei bjirken en nullebeammen, letter foaral mei leafbeammen. Jager-samlers bewoegden har troch dit lânskip en diene har tegoed oan de oanwêzige natuerlike helpboarnen lykas beien, fisken en wyld. Foar it opslaan fan kampeminten keazen se strategyske plakken lykas de rânen fan pingoruïnen. Likernôch 5.500 jier lyn ferskynden de earste boerekultueren yn Fryslân. Stikken oerbosk waarden doe kappe foar de oanlis fan ikkers en it bouwen fan pleatsen. It lânskip krige in mear healiepen karakter.

Rûchwei 6000 jier lyn begûn yn Fryslân in grutskalige feanfoarming dy't inkele tûzenen jierren trochduorje soe. Op plakken mei stilsteand wetter (lichten) waard plantmateriaal net ôfbrutsen en ûntstie fean. It fean wreide him alom fierder út: feanmoassen sügen har fol mei reinwetter, groeiden út ta tsjokke feankessens en begûnen ek de sânrêgen te oerwoekjen. In grut diel fan Fryslân feroare yn in ûnbewenbere heechfeansompe dêr't feanrivierkes trochhinne kronkelen.

Terpen, tsjerken en kleasters

Troch seespegelstiging ûntstie yn it noarden en westen fan Fryslân in troch tijen stjoerd waad- en kweldergebiet dat gauris oerstreamde. De kwelder bestie út kwelderwâlen, kwelderflakten, lichten en in web fan kronkeljende kwelderslinken. Om 600 foar Kristus hinne lutsen kwelderpioniers yn 'e rjochting fan dizze beammeleaze kwelder. Mei kwelderseadden bouden sy terpen: in soarte wenheuvels dy't hûs en hurd drûch holden by springfloed. Yn it iepen kwelderlânskip moasten terpbewenners ynventyf wêze. Se ferbouden iten op ikkerkes en brûkten dongkoeken as brânstof. Fierder fan de terpen ôf wiene healannen en greiden en op it waad fongen se fisk en sammelen se skuldieren.



Oant yn de iere midsiuwen hongen de terpbewenners noch in 'heidenske' religy oan. Mei de komst fan it kristendom lieten de Friezen dit stadichwei los. Yn de 9e en 10e iuw waarden de earste tsjerken yn Fryslân stifte, yn de 11e en 12e iuw waarden dat der al gau mear en mear. Op de Fryske klaai en yn oanmakke feangebieten ûntstiene mannich parochys dy't har fan de memmetsjerke ôfsplitsten. Fan de 12e iuw ôf ferskynden yn it Fryske lânskip ek kleasters en úthôven (kleasterpleatsen). De kleasters mei harren lekebuorren wiene belutsen by alderhande lânskiplike yngrepen. Sa ek by de oanlis fan seediken, de ynpoldering fan see-earmen, it graven fan wetterwegen en it oanmeitsjen fan grûnen. It wiene feitlik de lânskiparsjitekten fan de midsiuwen.

KULTUERLÂNSKIP

De Friezen jouwe harren omjouwing foarm

KLAAI - Eastergoa, Westergoa en Middelsee

Yn de 11e of 12e iuw waard begûn mei de oanlis fan diken lâns de Fryske kust. Fan dat stuit ôf wie de terp as wenpoadium net perfoarst needsaaklik mear. Nei it bedykjen giene de klaaibewenners fierder mei de ynrjochting fan it lânskip. Sa waarden fearten groeven en âlde kwelderslinken omset yn sleatsjes. Nei de midsiuwske bedikingen slike it bûtendykse waad pleatslik oan ta nije kweldergrûn. Dit 'nije lân' waard betiden ynpolderde en troch de klaaibewenners yn gebrûk nommen as lânbougrûn.

Ofhinklik fan de geografyske lizzing en boaiem ûntwikkeljen har in oantal sônes yn it klaaigebiet, lykas boulân op kwelderwâlen en iepen greidegebieten yn de kwelderflakten.





Lichte klaai (kwelderwâlen)

De kwelderwâlen mei harren lichte kleigrûnen bestean neist klaai ek út sân, binne maklik te bewurkjen en dêrom geskikt foar de bou. Eartiids waarden op de ikkers gewaaksen as flaaks, sûkereie en ferskate graansoarten ferboud. De eardere kwelderwâlen typearren har troch in beskate iepenheid, mei terpdoarpen, boerehiemen en hjir en dêr in deftige state, dêr't de notablen ferbleaune. De doarpen hiene fia in feart oansluting op it Fryske wetternetwurk. Oer de kwelderwâlen rûnen ûnferhurde wegen dy't letter ferhurde binne. Om doarpen lykas Berltsum hinne wiene ek gâns hûven. Keuterboeren en gernersteden hjir yn haadsaak ierapels, grienten en fruit. Op plakken mei in goede seeferbining efter de dyk ûntstiene fiskersdoarpen. De minsken libben der lange tiid fan de fiskerij en it sammeljen fan moksels, núnders en garnalen op it waad. Yn Moddergat stean noch in soad autentike fiskershúskes.

Swiere klaai (kwelderflakte)

By it oanmeitsjen fan de kwelderflakten waarden eardere kwelderslinkjes omset yn perseelsleatten. De stive, swiere klaai-boaiem bliken min te bewurkjen. Neist ferspraat lizzende terpdoarpkes en boerehiemen kamen yn de kwelderflakten ek markes, reidpuollen, klaaiwinningsplakken (foar de bakstienfabrikaazje) en einekoaien foar. De fjilden wiene yn gebrûk as greid- of healân (mieden) en yn guon markes waard ek fiske. Om de ûntwettering te befoarderjen waarden yn 'e rin fan 'e iuwen wiidfertakke greppelpatroanen oanlein. Dit makke it Fryske greppeltsjelânskip, dat foaral yn 'e Greidhoeke noch goed te sjen is. Yn tiden dat der ferlet wie fan ekstra lânbougrûn waarden marren lykas de Himpensermar drûchmeald en yn kearsrjochte perselen opdield. De feeteelt en molkefeehâlderij wiene troch de iuwen dominant yn it klaaigreidegebiet. Earst waard de molke noch ferwurke yn molkenkelders oan hûs, mar fan de lette 19e iuw ôf ferpleatse dit proses him nei de suvelfabryk. Oer de mannich sleatsjes waarden ymprovisearre brechjes lein en de pols waard brûkt om by it aaiskjen fan it iene stik lân nei it oare te springen. De grutte klaaigreidegebieten fan Eastergoa en Westergoa ûnderskiede har noch altyd troch in iepen karakter mei yn eltse wynrjochting wol in tsjerketoer yn it sicht.



Middelsee

Dwers troch it natuerlike kwelderlânskip fan Eastergoa en Westergoa hawwe meardere see- of tij-earmen rûn. De bekendste wie de Middelsee dy't it kweldereilân Westergoa fan Eastergoa skate. De Middelsee rikte fier it lân yn, hast oan it hjoeddeistige Snits ta. Yn de 12e en 13e iuw sluke it súdlike diel fan de see-earm ticht. Yn fazen waarden opsluke dielen ôfdamme en ynpolderde. De doarpen op it oanbuorjende âldlân foegen in stikje ynpolderde Middelsee (nijlannen) oan harren doarpsgebiet ta. De groeven sleat de Swette foarme tenei de nije grins tusken Oastergoa en Westergoa. De nijlannen hawwe troch de iuwen hinne altyd in iepen karakter hân mei in tige lege bewenningstichtens.

It mûningsgebiet fan de Middelsee bleau oant yn de lette midsiuwen net bedike. Hollânske polderwurkers giene om 1500 hinne oan 'e slach mei it ynpolderjen fan dit gebiet. It Bildt wreide him yn de dêropfolgjende iuwen noch inkele kilometers fierder út nei it noarden. Sadwaande ûntstie in nij boulânskip mei blokfoarmige perselen en krusende, rjochte diken. Lâns polderdiken ûntwikkeljen har doarpen as Sint Anne en Froubuorren. Oan de Alde- en Nijebildtdyk stean tsjintwurdich noch gâns typyske dykhúskes.

Fryske stêden

Yn de lette midsiuwen krigen de measte Fryske stêden stedsrjochten. Dy stêden leien hast allegear op 'e klaai, betiden deunby de oergong nei it fean. De stêden hiene harren stedsstatus foar it meastepart te tankjen oan 'e hannel. Yn 'e rin fan 'e tiid binne der stêden opbleoid of krekt minder wichtich wurden. Plakken as Harns, Ljouwert, Snits en Dokkum krigen in stedske alluere, mei bygelyks fêstingwurken, stedsporten, pakhuzen en merkepleinen. Yn Ljouwert stie noch in skoftsje de steedhâlderlike residinsje fan de Oranjes. Frjentsjer wie ferneamd om syn universiteit en de stjerrekundigen dy't dêr oplaat waarden. En Hylpen, mei syn eardere lizzing oan de Sudersee, hie in bloeiperioade yn de 17e en 18e iuw en hie yndertiid in grutte skipfloat. De Fryske stêden wiene lange tiid selsstannige ienheden. Yn de plattelângemeenten (eartiids gritenijen neamd) hiene de stêden lykwols net folle ynfloed. De Fryske stêden binne hjoed-de-dei mei-inoar ferbûn troch eveneminten lykas de Alvestêdetocht.

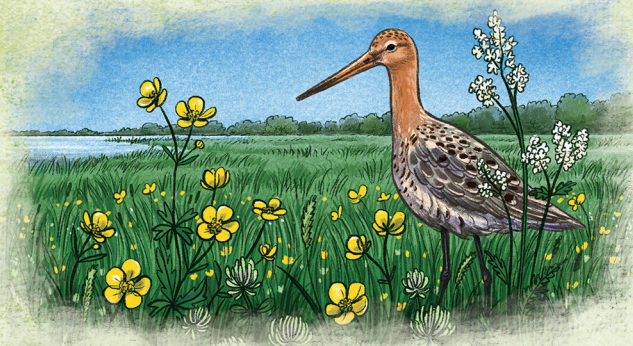


FEAN - Lege Midden

De Lege Midden bestie yn 'e iere midsiuwen noch út in ûnbidich heechfeangebiet. Om it jier 1000 hinne begûnen feanûntginners dit fean yn kultuer te bringen troch út rivierkes wei op regelmjittige ôfstân faninoar sleatten te graven. Dizze ûntwettering soarge foar boaiemdelgong. De Lege Midden kaam ek echt leech te lizzen en feroare yn in lânskip mei marren en wiete healannen.

Fryske marren

Nei it ûntginnen fan it fean en de dêropfolgjende boaiemdelgong begûn de Lege Midden al gau op in badkûpe te lykjen. By stoarmfloeden koe it wetter mei grutte krêft it gebiet yn streamen en de feanige boaiem fuortslaan. Op in oantal plakken foarmen har marren. Dat dizze marfoarming barde nei de feanûntginningen falt ôf te lêzen oan de trochriinnende ferkaveling oan wjerskanten fan bygelyks de Snitsermar en de Langwarder Wielen. De marren koene troch weachslach en stoarmfloeden útdije en bleaune faak relatyf ûndjip. Letter soene de Fryske marren útgroeie ta in populêr plak foar de rekreaasjeferkear en ta wedstriidterrein foar wettersporten lykas skûtsjesilen.



Healannen en ynpolderings

De boeren yn de Lege Midden hiene harren greiden faak nei oan de pleats lizzen. Fierder fan 'e bewenne wrâld ôf wiene grutte healannen te finen. Yn 'e wintermoannen stiene dizze ûnbedike healannen faak ûnder wetter. Yn 'e lette maitiid en de simmer luts it wetter fuort en ûntkimen krûderike healângerzen. Seizoensarbeiders út Dútslân (hantsjemieren) waarden dan ynhierd om de healannen mei de seine te meanen. Yn de 20e iuw ferdwûnen gâns healannen troch ynpoldering. Yn de jierren sechstich streamde in grut part fan de Lege Midden foar it lêst ûnder. Tsjintwurdich kin it wetterpeil mei help fan gemalen sekuer bestjoerd wurde. Op plakken lykas de Blaugarzen by Akmaryp is noch in skym op te fangen fan de âlde, krûderike healannen.

Wiete ferfeaning

Yn it easten en súdeasten fan de Lege Midden is fan de 18e iuw ôf op grutte skaal turf wûn. Op de ynsakke feangrûnen waard de turf fan ûnder de grûnwetterspegel skept. Mei de komst fan de Gieterske ferfeanters (turfbaggelders út Giethoarn en omjouwing) waard dit saneamde ôfticheljen húsriem. Nei it ferfeantsjen bleaune ûnrendabele en wetterrike grûnen efter. Troch weachslach ûntstiene sels feanmarkes lykas it Nannewiid. Healwei de 19e iuw waarden in soad kweazige gebieten drûchmeald ta feanpolders. Ferfeante gebieten dy't nea ynpoldere binne foarmje tsjintwurdich faak wiete natoergebieten.

SÂN - Fryske Wâlden, Gaasterlân en Waadeilannen

Grutte dielen fan de Fryske Wâlden bestiene om it jier 1000 hinne noch út in natuerlike heechfeansompe. Dielen fan dit fean binne yn de midsiuwen oanmakke út rivierkes as de Tsjonger wei. Oars as yn de Lege Midden kaam op sânrege de sânûndergrûn al frij gau oan it oerflak. Op 'e nok fan 'e sânrech blau efter in leidyk faak noch in pear iuwen fean lizzen. Dizze en oare net-oanmakke feanen soene tusken de 16e en de iere 20e iuw as turf fuortstutsen wurde.

Fryske Wâlden

Yn 'e rin fan 'e tiid transformearren de Fryske Wâlden fan in meastepart iepen fean- en heidelânskip nei in beam- en boskryk kultuerlânskip. Lâns ûntginningsleatsjes ûntkimen spontaan beammen (elzesingels) en op blokliegrûnen waarden wâltsjes mei beammen (houtwâlen) oanlein. Dit smûke en skaadrike (kûlise)lânskip is hjoed-de-dei foaral noch yn de Noardlike Wâlden goed sichtber. Fan de 16e iuw ôf waarden net oanmakke feangebieten oansnijd en as turf ferkocht. Om dy feanen te ûntwetterjen lieten begoede feanbazen in ynfrastuktuer fan turffearten en oantakjende kanaaltsjes oanlizze. Dy waarden 'wiken' neamd, in wurd dat neist 'stedtdielen' ek 'sydkanalen' betsjut. Op 'e hichte fan doarpen lykas Drachtsterkompanje en Ravenswâld is de âlde wikestruktuer noch sichtber. It Fochtelerfean is úteinlik as iennichste heechfeanrestant sparre bleaun. Yn de 17e, 18e en 19e iuw lieten rike famyljes bûtenpleatsen oanlizze en bosken oanplantsje.

De âlde grandeur fan dizze bûtenpleatsen is op plakken as Oranjewâld noch goed te fernimmen. Yn de 19e iuw leine yn de Fryske Wâlden ek noch grutte heidegebieten en sânferstowingen. Deihierarbeiders en wurkleas rekke feanarbeiders bouden plaggehutten op de heide. Dy binne letter ferfongen troch lytse pleatskes: de saneamde wâldhúskes. Om Appelskea en Bakkefean hinne waarden heidefjilden en sânferstowingen beboske, foar in part ek om it stosân fêst te lizzen. Tsjintwurdich binne noch inkele heidefjilden en sânferstowingen as natoergebiet bewarre bleaun.



Gaasterlân

Gaasterlân is út soarte in optreaune blokliehmichte dêr't yn 'e lêste grutte iistiid sân oerhinne waaid is. It bestiet út in sintraal diel mei dêromhinne in pear bloklieemilantsjes (û.o. Koudum). De heechste grûnen binne om Riis en Aldemardum hinne te finen en hearre mei 13 meter boppe NAP ta de heechst lizzende grûnen yn de provinsje. Gaast betsjut dan ek: heger leine sângrûn. Yn it sintrale diel fan Gaasterlân waarden de heechste grûnen troch bûtenpleatseigeners beboske. Lâns de Suderseekust hiene har troch iuwenlange eroazje klifkusten foarme. Deun by de klifkusten kamen ek tûnwâlen (plaggewâlen) foar; dizze wâltsjes wiene derfoar om de skiep binnen de perselen te hâlden. De klifkusten en bûtenpleatsbosken jouwe Gaasterlân in unyk karakter binnen Fryslân.

Waadeilannen

De measte waadeilannen binne yn de midsiuwen bewenne rekke en sûnt altyd bewenne bleaun. Op It Amelân en Skylge ûntstiene doarpspolderkes mei lege dykjes en op Flylân, It Amelân en Skiermuontseach wiene yn 'e lette midsiuwen úthôven fan kleasters te finen. Fanwege de ôfsluting fan it fêstelân ûntjoegen har op de eilannen in eigen kultuer en gebrûkslânskip: yn havendoarpen wie de fiskerij en walfiskjacht fan belang, yn de dunen waarden cranberry's ferboud, it fee mocht betiden rûnom weidzje (oerol) en op de strannen waard bûtsocht. De eilannen hawwe fanâlds in iepen karakter, mar yn de 19e en iere 20e iuw binne ek nullebosken oanplante yn 'e dunen. De eilannen binne al iuwenlang ûnderdiel fan it dynamyske waadgebiet. De measte eilannen ferskowe hiel stadich rjochting it easten. Yn de 19e en 20e iuw binne de waadeilannen útgroeid ta toeristyske trekpleisters.



- IN KOART OERSJOCH FAN DE FRYSKE TAALSKIEDNIS -

It Fryske rigeltsje *Bûter, brea en griene tsiis, is goed Ingelsk en goed Frysk* is mooglik better bekend yn in justjes oare foarm. De Fryske frijheidsstrider Grutte Pier liet yn it begjin fan de 16e iuw syn tsjinstanners nammentlik it folgjende sintsje útsprekke: *Bûter, brea en griene tsiis, wa't dat net sizze kin, is gjin oprjochte Fries*. Mei dizze tongebrekker pikte hy de Hollanners derút, dy't er dan oan syn grutte swurd rige. Dat is alteast de myte.

It Ingelske *Butter, bread, and green cheese, is good English and good Fries* lit sjen hoe nei't it Frysk en it Ingelsk oaninoar besibbe binne. Wat fierder't wy weromgean yn de tiid, wat dúdliker dat wurdt. Dizze besibbens tusken Frysk en Ingelsk ferklearret tagelyk wêrom't it Frysk dúdlik ôfwykt fan it Nederlânsk. Ek hjoed-de-dei noch, nei iuwenlange ynfloed fan it Nederlânsk op it Frysk..

Alde en nije Friezen

Talen feroarje oanienwei. Klanken wurde yn 'e rin fan 'e tiid oars útsprutsen en sa ûntstean taalferskillen. Nederlânsk, Ingelsk, Frysk, Dútsk en de Skandinavyske talen hearre by de Germaanske taalfamylje. It Protogermaansk is de âldste te rekonstruearjen mienskiplike foarâlder fan al dizze talen. Dy is net op skrift steld, dus as wy Protogermaanske wurden opskriuwe, jouwe wy troch de wei fan n in stjerke (*) foár dy Protogermaanske wurden oan dat wy tinke dat se sa klonken hawwe.

As wy it oer it Protogermaansk hawwe, dan hawwe wy it rûchwei oer de perioade tusken 500 f.Kr. en de earste iuwen n.Kr. Yn dy perioade waarden de kuststripen fan Noard-Nederlân en Noardwest-Dútslân bewenne troch in folk dat yn de Romeinske tiid 'Frisii' neamd waard. Oant no ta is ûnbekend oft sy in Keltyske of in Germaanske taal praten. Nei 300 n.Kr. binne dizze Frisii om noch altyd ûndúdlike redens fuorttein.

De Friezen dy't yn de 4e iuw n.Kr. delstrutsen lûns de doe sa goed as ûnbewenne kust fan de Noardsee wiene nau besibbe oan de Angelen, Saksen en Jutten dy't út it hjoeddeistige Noard-Dútslân en Denemarken yn dyselde snuorje Ingelân kolonisearren. Se arrivearren nei alle gedachten as 'Saksen' yn it gebiet en waarden fan omstreeks 550 n.Kr. ôf 'Friezen' neamd yn de skreaune boarnen. Dizze 'nije' Friezen hawwe dus de namme fan de 'âlde' Friezen (de Frisii) oernommen. De nije Friezen bewennen de folsleine kuststriepe oan 'e râne fan 'e Noardsee: de folsleine kust fan Nederlân, en in part fan de kust fan Dútslân (oan de rivier de Wezer ta).



Noardseegermaansk

De talen dy't de Angelsaksen (Angelen en Saksen dy't de oerstek nei Ingelân makke hiene) en de nije Friezen praten wurden Noardseegermaansk of Ingeweoonsk neamd. It wiene ôfsplitsingen fan it Protogermaansk. Dit Noardseegermaansk waard likernôch praat yn de perioade 400-1000 n.Kr.

De folken om de Noardsee hinne – Friezen, Angelsaksen en Jutten – wiene allegear fiere famylje faninoar. Se praten net allinnich talen dy't nei oaninoar besibbe wiene, mar de sprekkers hiene foar in part ek mienskiplik DNA. Se fearen de Noardsea oer, hannelen mei-inoar en wikselen ferhalen út. De Friezen en de Angelsaksen wiene de earsten dy't nei de fal fan it Romeinske Ryk wer in mienskiplike muntekonomy op gong brochten, en se dielden ek in fariant fan it runeskrift, dat bekend stiet as Anglofryske runen.



Besuden de Friezen wennen de Franken. Sy praten in oare ôflieder fan it Protogermaansk: Aldnederfrankysk of Aldnederlânsk, de foarrinner fan it Nederlânsk dus. Doe't de Franken út it suden wei opteagen nei it Fryske grûngebiet, lutsen de Friezen fierder nei it easten. Nei't de Franken harren lân foar it meastepart ferovere hiene, fêstigen in soad Friezen har oan 'e ein fan 'e 8e iuw n.Kr. yn Nordfriesland en it Dútske kustgebiet fan Sleeswyk-Holstein, mei de dêrby hearrende eilannen, ûnder de grins mei Denemarken. De taal dy't yn it hjoeddeistige Hollân en Seelân praat waard, gie sa yn 'e rin fan 'e midsiuwen oer fan Frysk nei Frankysk/Nederlânsk.

Brea en brood, ljepe en lopen

Wy besprekke hjirûnder de meast yn it each springende skaaimerken fan it Noardseegermaansk. Wy brûke de útdrukking '*Bûter, brea, en griene tsiis*' as oanrin foar ús oersjoch.

Wy begjinne mei *brea*, dat liket op it Ingelske *bread*, mar hiel oars klinkt as it Nederlânske *brood*. Dat komt om't de Protogermaanske au-klank him yn it nei oaninoar besibbe Ingelsk en Frysk ûntwikkele ta in lange *ā* (de streek derboppe stiet foar in lange klank, dus 'aa'). Yn it Aldfrysk, it midsiuwske Frysk (sa. 1100-1500), fine wy it wurd *brād* (sprek út: braad). Wer letter ûntwikkele dizze lange aa him ta de twaklank ea yn it Ingelsk en Frysk. It waard dus *bread* yn it Ingelsk en *brea* yn it Frysk.

Bysûnder is dat – los fan de klankûntwikkeling – de betsjuttingsûntwikkeling fan wurden ûnfoarsisber wêze kin: it Fryske *brea* makke in betsjuttingsûntwikkeling troch, wêrtroch't it no it wurd is foar 'roggebrood'. As jo hjoed dus yn 'e winkel yn jo beste Frysk in *brea* bestelle, dan krije jo 'roggebrood'. Wolle jo 'brood', dan moatte jo om *bôle* freegje, in wurd dat wer ûntstien is troch de 'bolle' foarm fan de bôle.

Yn it Frankysk (Nederlânsk) waard Protogermaanske au-klank net in ea, mar in *ō* (lange oo): dus *brood* foar *bread* en *brea*. Dizze klankûntwikkeling ferklearret ek it ferskil tusken *read* en *red* yn it Frysk en Ingelsk, tsjinoer *rood* yn it Nederlânsk, en it Fryske *beam* en Ingelske *beam* tsjinoer it Nederlânske *boom*. By *beam* hat krekt it Ingelske wurd in betsjuttingsûntwikkeling trochmakke, nei 'balke' en 'straal'.

It bekende Fryske wurd *ljeppe* is fanwegen deselde klank-úntwikkeling de tsjinhanger fan it Nederlânske *lopen*. Ek hjir is de betsjuttingsúntwikkeling wer oan 'e haal gien mei de wurden, want it Fryske *ljeppe* betsjut no 'springe' (en *fierljeppe* betsjut dus 'fier springe', oftewol 'polsstôkspringe'), lyk as de Ingelske sibbe *to leap*. Ast yn it Frysk gewoan 'lopen' wolst, dan moastst *rinne*. It besibbe Nederlânske *rennen* betsjut dan wer 'hardlopen', wylst dat yn it Frysk *hurdrinne* of *drave* is.

Griene tsiis

Griene tsiis betsjut 'groene kaas'. Om it ferskil tusken it Fryske en Ingelske *grien* en *green* en it Nederlânske *groen* te ferklearjen, moatte wy beseffe dat wurden yn de âldere taalfazen faak langer wiene as no, en dat der yn 'e rin fan 'e tiid in soad klanken 'ôfsliten' binne. Mar de klanken dy't ferdwûn binne, hawwe de klanken dy't oerbleaune soms wol beynfloede. Yn it gefal fan *grien/green* tsjinoer *groen* giet it om it Protogermaanske wurd **grōni*, dêr't de i letter by ferdwûn en derfoar soarge dat dêrtroch de ð feroare nei in ø-klank en letter nei in ē-klank (ee). Yn it Aldfrysk fine wy dêrom *grēne* foar 'grien'. Dizze lange ē evoluearre yn it moderne Frysk en Ingelsk nei in Fryske en Ingelske ie-klank, dus waard it *grien* (sprek út: griejun) en *green*, tsjinoer in oe-klank yn it Nederlânsk: *groen*. Deselde úntwikkeling ferklearret ek wêrom't de hjoeddeistige Friezen en Ingelsen *swiet* en *sweet* sizze en de Nederlanners *zoet* (út it Protogemaanske **swoti* wei). Dan de *tsiis*. By *brea* seagen wy al dat de Protogermaanske lange ā yn it Noardseegermaansk in lange ē-klank wurde koe, en by *grien* dat dizze lange ē-klank yn it moderne Frysk in Fryske ie-klank waard. Yn it Frankysk/Nederlânsk bleau dy Protogermaanske lange ā faak bestean. Dit ferklearret wêrom't de Friezen it hawwe oer *skiep*, *tsiis*, *sliepe* en *died* (en it fergelykbere Ingelske *sheep*, *cheese*, *sleep* en *deed*), wylst de hjoeddeistige Nederlanners it hawwe oer *schaap*, *kaas*, *slapen* en *daad*. Wy bliuwe noch efkes by *tsiis*, want ek de bylûden hawwe in ferhaal te fertellen. De Friezen en de Ingelsen sizze *tsiis* en *cheese* foar *kaas*, en ek *tsjerke* en *church* foar *kerk*. De Protogermaanske k-klank waard yn it Frysk en Ingelsk ta in ts(j)-klank, dêr't yn it Frankysk/Nederlânsk de k-klank behâlden bleau. Om *kaas* mei in k-klank te meitsjen moastst molke *karnen* (wat yn it Frysk *tsjernje* waard en yn it Ingelsk *to churn*) yn de karnton (yn it Frysk: *tsjerne*). Mar, sa't wy wilens witte, is de betsjuttingsúntwikkeling soms ûnfoarsisber: *karnemelk* is dan wer *sûpe* yn it Frysk...

Fiif guozzen

Noch in nijsgjirrich ferskil yn klankferoaring yn de bylûden tusken it Frysk en Ingelsk oan 'e iene kant en it Nederlânsk oan 'e oare kant, sjogge wy by de úntwikkeling fan Protogermaanske wurden dy't in kombinaasje hawwe fan in lûd en in n + th, f of s. Dêr't de n yn it Nederlânsk faak bewarre bleau, ferdwûn de n yn it Frysk en Ingelsk, mar makket hy it lûd dat derfôar stie langer. In goed foarbyld hjirfan is it Nederlânske *gans*, dat yn it Frysk *goes* is en yn it Ingelsk *goose*. De n is ferdwûn, en de klank derfoar is langer wurden. It ferklearret ek wêrom't it Nederlânske *ons* yn it Frysk *ús* is en yn it Ingelsk *us*. Of wêrom't de Ingelsken *other* sizze foar *ander*. Tink derom! Wy kinne dus sjen dat de Nederlânske d yn *ander* oarspronklik in th-klank wie. Fergelykje hjir ek *leather* mei *leder*. Dat *leder* yn de hjoeddeistige spraak faak ôfsliten is ta *leer*, ferklearret wer wêrom't *ander* yn it Frysk no ôfsliten is ta *oar*: yn it Aldfrysk wie it noch *ôther*. It lêste foarbyld fan dit ferskynsel: it Nederlânske *tand*, sûnder ôfsliten n, is yn it Ingelsk *tooth*, mei ôfsliten n en in langer lûd. Yn it Aldfrysk wie it ek noch *tôth*, mar der wie noch in oare foarm, *tosk*, en dy hat it wûn yn it moderne Frysk (sjoch wer de moaie parallel mei it Ingelske wurd *tusk*, dat 'slachtosk' betsjut). Soms binne der yn it Nederlânsk wurden oan te wizen dy't eins Noardseegermaansk binne.

Dat is bygelyks it gefal by it Nederlânske wurd *vijf*, dat liket op it Fryske *fiif* en it Ingelske *five*. It

Protogermaanske wurd foar 'vijf' is nammentlik **finf* (fergelykje it Dútske *Funf*), dus soest ferwachtsje dat yn it Nederlânsk hjir de n net ôfsliten wêze soe. Dat is hjir wol bard: talen en folken sille inoar altyd beynfloedzje...

Der rint in dief op 'e terp

Yn it noarden fan Dútslân waard iuwenlang Platt praat, oftewol Nederdútsk. It Nederlânsk (Frankysk) en it Nederdútsk foarmen en foarmje in enoarm taalgebiet dat besuden it hiele Fryske taalgebiet rint, en de Fryske taal aloan beynfloede hat. It Ingelsk dêrfoaroer ûnderfûn earst ynfloed fan it Deensk, doe't de Fikingen it lân ynfoelen, en fan 1066 n.Kr. ôf fan it Frânsk, doe't Willem de Feroverer út Normandië wei Ingelân ynfoel. Sa rekken it Frysk en it Ingelsk hieltyd fierder faninoar ôf.

Dêrom ta beslút eat oer de ynfloed fan it Nederlânsk op it Frysk. Ien fan de mannich foarbylden fan dizze ynfloed is it wurd *dief*. Wy hawwe al lêze kinnen dat der in th-klank yn it Frankysk en yn it Aldfrysk bestie. Dy is yn it Ingelsk bestean bleaun, mar yn de earste beide talen wei wurden. Yn it Frankysk/Nederlânsk is dat altyd in d-klank wurden, yn it Frysk waard it in t-klank. Dêrwei it ferskil tusken it Nederlânske *door* en it Fryske *troch* (yn it Ingelsk *through*). Al dizze foarmen gean werom op it Protogermaanske **thur(u)h*. Lyksa it ferskil tusken *dorp* en *terp*: beide komme fan twa besibbe foarmen: **thurpa* en **tharpa*. De earste waard it Nederlânske *dorp*, de twadde waard it Aldfryske *therp*, letter it hjoeddeistige *terp*.

Mar hoe sit it no mei dy dief, op dy terp? Yn it Ingelsk is it *thief*, dus wy soene sawat fergelykbers ferwachtsje yn it Frysk. It Aldfrysk is *thiāf*, en dat smyt de modernere Fryske foarm *tsjeaf* op. Dy is yn de 17e iuw noch oerlevere yn it Frysk, mar hat it dêrnei ôflizze moatten tsjin it Nederlânske *dief*. Wa't no seit: 'Der rint in tsjeaf op 'e terp', wurdt troch in hjoeddeistige Fries net mear ferstien. In fergelykbere fernerlânsking docht him foar by *dak* (fergelykje it Ingelske *to thatch*, dat 'in dak dekke' betsjut). It Fryske *tek* wurdt swier bekonkurrearre troch it Nederlânske *dak*. Beide foarmen bestean neistinoar, mar wa't op it online wurdboek Frysker.nl siket, fynt yn haadsaak foarmen mei *dak*.

Bliuwt it Frysk wol Frysk?

Der binne noch folle mear foarbylden te jaan fan de ferkringing fan Fryske wurden troch Nederlânske: *neus* wint it hieltyd mear fan *noas* (Ingelsk: *nose*), *sleutel* fan *kaai* (Ingelsk: *key*), it ferfryske *byfoarbyld* ('bijvoorbeeld') fan *bygelyks*, en *kaak* hat it al wûn fan *tsjeak* (Ingelsk: *cheek*).

Wat betsjut dat no foar it Frysk? Bliuwt dat wol as taal bestean of sil it stadichwei oergean yn Nederlânsk? Der wurdt al op syn minst in iuw swiersettich praat oer de takomst fan it Frysk, en dochs bestiet de taal noch altyd. Fansels ûndergiet it feroarings, mar itselde jildt foar it Nederlânsk, dat ûnder druk stiet fan de Ingelske taal.

Troch in positive taalhâlding en in polityk belied dat de taal stipet sjocht de takomst foar it Frysk der foarearst hoopfol út. Der is Fryske radio en telefyzje, der wurdt songen, skreaun en dichte yn it Frysk, en in soad nijkommers wolle de taal oanleare. It Frysk is de ôfrûne jierren hipper wurden as ea tefoaren.

