

FRYSK



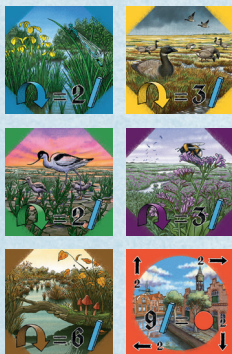
Friesland kent een bijzondere ontstaansgeschiedenis die vele eeuwen terug in de tijd gaat. De Friezen hebben als geen ander hun leefomgeving vorm weten te geven. Soms meebewegend met de natuur, maar vaak ook met de insteek om die natuur te bedwingen. Kwelderpioniers wierpen terpen op om droge voeten te houden, veenontginners waagden zich in een moerassige veenwoestijn, en kloosters traden op als een soort middeleeuwse landschapsarchitecten. Friesland kreeg een groot water-netwerk met vaarten en meren. Bossen werden aangeplant op het zand en met behulp van molens en gemalen werden natte gronden geschikt gemaakt voor intensiever gebruik. Generaties lang is aan het Friese landschap gesleuteld en dit proces gaat nog steeds door.

Na al die eeuwen pionieren, ontginnen en grondstoffen winnen is een provincie ontstaan met een geheel eigen identiteit, maar ook met een grote diversiteit aan landschappen. Afhankelijk van de bodem, hoogteligging en ontginningsgeschiedenis ontstonden landschappelijke regio's (oer cultuurlandschappen) met hun eigen kenmerken, woonvormen en tradities.

- SPELONDERDELEN -

87 landschapstegels:

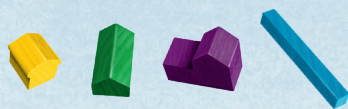
- 20x veen/hooiland (blauw)
- 18x lichte klei/akkerland (geel)
- 16x zware klei/weiland (groen)
- 11x kwelder/terp (paars)
- 11x veen/turf (bruin)
- 11x stadsgebied (rood)



32 gebouwen:

- 12 boerderijen (geel)
- 12 stallen (groen)
- 8 kerken (paars)

55 waterwegen (blauw)



1 aanwijzkaart

10 overzichtskaarten

1 scoreblok

2 spelregelboekjes (Fries en Nederlands)



In hoofdlijnen kan Friesland worden opgedeeld op basis van drie grondsoorten: klei, veen en zand. In het spel FRYSK komen deze grondsoorten terug. In FRYSK ga je klei (kwelder) ontginnen tot akkers en weilanden, zand omzetten in coulisselandschap, veen afgraven voor turf, en laat je in het veen hooilanden of meren ontstaan. Je geeft stadsrechten uit, legt waterwegen aan, bouwt boerderijen en stallen, en kerken op terpen; kortom, je bouwt je eigen provincie Friesland!

Ten behoeve van het spel vormen de landschappen, het ontginnen en het bouwen een vereenvoudigde weergave van de werkelijkheid. Het spel bevat twee veentegels, waarvan de ene in het spel kan worden gespeeld om turf te winnen (bruin), zoals gebeurde in de Friese Wouden en het Lage Midden, en de andere zich kan ontwikkelen tot veenontginningslandschap, zoals drassige hooilanden waarin ook meren kunnen ontstaan (blauw), zoals gebeurde in het Lage Midden. Ook het kweldergebied in de Wadden is onderverdeeld in kwelders waarop terpen werden aangelegd, kwelderwallen (lichte klei) dat vooral werd ontgonnen als akkerland, en kweldebekken (zware klei) dat grotendeels werd omgezet in weiland. Voor uitgebreide informatie over de geschiedenis van de Friese landschappen, en over de geschiedenis van de Friese taal, kijk op bladzijde 8 en verder.

38 actiekaarten:

- 7x ontwikkel veen (blauw)
- 6x ontwikkel lichte klei (geel)
- 5x ontwikkel zware klei (groen)
- 4x ontwikkel kwelder (paars)
- 4x ontwikkel veen (bruin)
- 4x ontwikkel een landschap naar keuze
- 2x verwissel twee tegels van plek
- 2x verplaats een tegel naar een lege plek
- 4x fierljepkaart



54 fiches:

- 11x stadsrechten
- 16x meren
- 15x zand/coumissenlandschap (voor bepaalde scenario's)
- 12x natuur/vuurtorens (voor bepaalde scenario's)



- SPEL IN HET KORT -

In dit spel maakt elke speler zijn of haar eigen provincie Friesland van landschapstegels. Elke beurt pakt een speler uit een centrale veiling een combinatie van één landschapstegel en één actiekaart, en legt de tegel aan het vertiaal starttegels die deze speler bij aanvang van het spel heeft gekregen. Zo vormt elke speler tijdens de loop van het spel een patroon van uiteindelijk vier bij vier tegels.

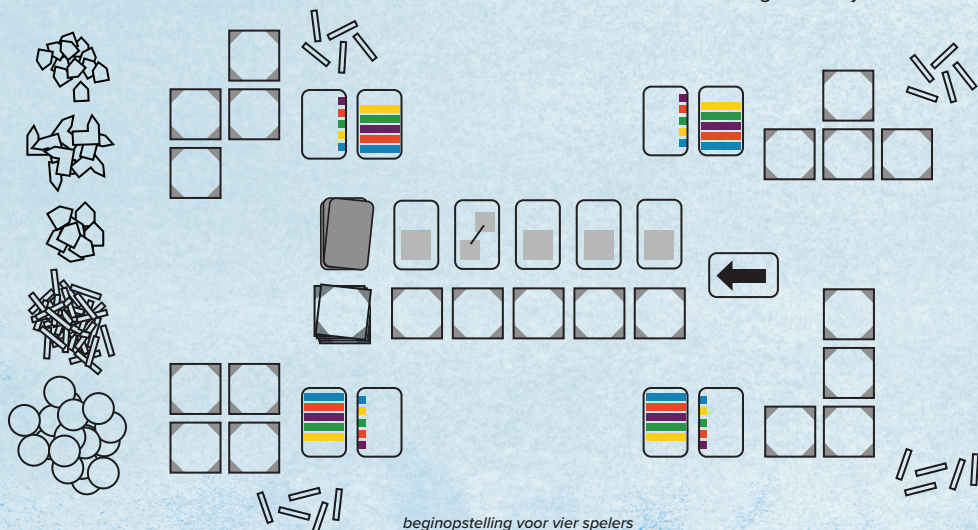
De landschapstegels vormen gebieden die afhankelijk van formaat, vorm of locatie ten opzichte van andere tegels aan het einde van het spel pompeblèden (punten) kunnen opleveren. De actiekaarten kunnen landschappen ontginnen (hetgeen waterwegen/geld oplevert) of geven de spelers de mogelijkheid gelegde tegels in een later stadium alsnog te verplaatsen.

Na het uitvoeren van de actiekaart en het aanleggen van de tegel kunnen spelers gebouwen bouwen, stadsrechten verlenen, meren laten ontstaan en/of waterwegen aanleggen. Dit kost water (waterwegen of meren), maar levert aan het einde van het spel ook pompeblèden op.

Voor aanvullende spelregels voor één speler of zes spelers, zie SOLOSPELER-VARIANT of SPELREGELS VOOR ZES SPELERS.

- DOEL VAN HET SPEL -

De speler die aan het einde van het spel de meeste pompeblèden (punten) heeft, wint het spel.



beginopstelling voor vier spelers

- VOORBEREIDING -

- Bepaal wie de startspeler wordt.
- Schud de landschapstegels, deel elke speler vier willekeurige tegels en leg de overige tegels als een of meerdere trekstapels midden op de tafel. Neem de bovenste vijf tegels van de (voorste) stapel, en plaats deze (met de nog te ontginnen zijde boven) in een rij naast de trekstapel. De rode tegels (stadsgebieden) hebben niet een nog te ontginnen zijde, dus voor deze tegels maakt het niet uit welke zijde boven ligt.



nog te ontginnen



ontgonnen



stadsgebied

- Schud de actiekaarten, en plaats deze als gedekte trekstapel naast de trekstapel met landschapstegels. Neem de bovenste vijf kaarten van de stapel, en plaats naast elke tegel in de rij een **opgelegde** actiekaart.
- Leg de aanwijskaart aan het begin van de twee rijen (van tegels en kaarten), aan de andere kant van de rijen dan de locatie van de trekstapels. De pijl is gericht naar het begin van de rijen.
- Elke speler neemt twee overzichtskaarten, naar keuze in het Nederlands of Fries, en legt deze met een verschillende zijde naar boven voor zich neer.
- Elke speler neemt vijf waterwegen. Leg de overige waterwegen naast de trekstapels, en alle meren, stadsrecht-fiches en gebouwen – desgewenst gesorteerd naar type – erbij.
- Elke speler legt zijn of haar vier landschapstegels voor zich neer. Dit kan in elke gewenste vorm, zolang elke tegel maar met minimaal één zijde grenst aan een andere tegel en de vier tegels één aansluitend gebied vormen. Tegels worden met de nog te ontginnen zijde naar boven voor zich neergelegd. Uitzondering hierop vormen de rode tegels (stadsgebieden): omdat daarop direct gebouwd kan worden, hebben deze alleen ontgonnen zijden.

- HET SPEL SPELEN -

We gebruiken in het spel het woord 'bouwen' ten behoeve van het spel voor het bouwen van gebouwen (kerken, boerderijen en stallen), het aanleggen van waterwegen, het verlenen van stadsrechten en het laten ontstaan van meren.

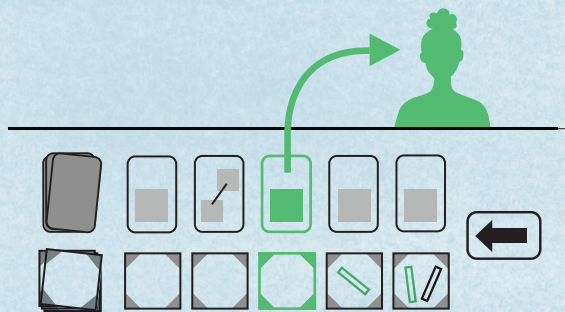
In Frysk neemt water een dubbelrol aan. Spelers kunnen in het spel waterwegen en meren bouwen, maar waterwegen en meren vormen tegelijk ook het betaalmiddel waarmee kerken, boerderijen, stallen, stadsrechten en die waterwegen en meren zelf kunnen worden gebouwd. Daarnaast dienen de waterwegen ook als betaalmiddel in de centrale veiling. Een meer heeft de waarde van 5 waterwegen.



Het spel wordt gespeeld in beurten, te beginnen bij de startspeler. Daarna zijn de overige spelers, met de klok mee, aan de beurt. Tijdens je beurt moet je een landschapstegel met bijbehorende actiekaart uit de veiling nemen, en daarna mag je één gebouw/stadsrecht/meer en/of één waterweg bouwen.

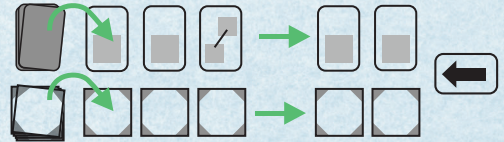
DE VEILING

- De veiling bestaat uit twee evenwijdige rijen tegels en kaarten. Elke tegel vormt een vaste combinatie met de naastliggende actiekaart.
- De voorste combinatie (de tegel en actiekaart het dichtst bij de aanwiskaart) mag je altijd kiezen zonder kosten. Wil je liever een combinatie verderop in de rij, dan moet je op elke tegel-kaartcombinatie die je overslaat één waterweg plaatsen. Wordt een combinatie meerdere malen overgeslagen, dan komt er daar dus steeds een waterweg bij. Kies je in je beurt voor een tegel-kaartcombinatie waar al waterwegen op liggen, dan zijn die waterwegen voor jou.



Speler A slaat twee tegels over, en plaatst daar waterwegen op. Op de voorste tegel lag al een waterweg.

- Nadat een speler een combinatie uit de rij heeft genomen, worden alle combinaties die erachter liggen naar voren geschoven (richting de aanwiskaart), en wordt er op de vrijgekomen plek vlak naast de trekstapels een nieuwe nog te ontginnen tegel en opengelegde actiekaart geplaatst.



De vrijgekomen plek wordt opgevuld door actiekaarten en tegels naar voren te schuiven. Een nieuwe tegel en kaart sluiten achteraan aan.

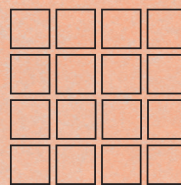
- De gekozen landschapstegel moet worden aangelegd aan de landschapstegels die je al voor je hebt liggen. Ook hier geldt: elke tegel moet met minimaal één zijde grenzen aan een andere tegel.
- Tegels worden neergelegd met de nog te ontginnen zijde boven. Omdat de rode tegel (stadsgebied) twee gelijke zijden heeft (beide ontgonnen), kan de rode tegel met een willekeurige zijde naar boven worden neergelegd.

Patroon van vier bij vier tegels

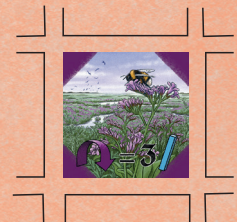
-Elke speler start met vier tegels, in willekeurige vorm tegen elkaar aan geplaatst. Na twaalf beurten heeft elke speler deze aangevuld met twaalf tegels uit de veiling, en deze een voor een aan de vier starttegels gelegd. Met deze zestien tegels dient uiteindelijk een rechthoekig patroon van vier bij vier tegels te worden gevormd, met wat ruimte tussen de tegels om eventuele waterwegen te kunnen bouwen.

-Afhankelijk van de plaatsing ten opzichte van de andere tegels geven de tegels aan het einde van het spel een bepaald aantal pompeblèden (punten). Zie **Overzicht**.

-Tegels moeten altijd zo worden geplaatst dat de tekeningen erop voor de speler 'rechttop' staan: het symbool voor ontginning of bebouwing moet zich onderaan de tegel bevinden.



vier bij vier



symbolen altijd onderaan

- De bijbehorende actiekaart kan alleen **in de huidige beurt** worden geactiveerd. Het ontginnen van een landschap gebeurt door een tegel van het type (kleur) dat op de actiekaart is aangegeven om te draaien en het op die tegel aangegeven aantal waterwegen uit de 'bank' te nemen. Dit landschap is nu ontgonnen.

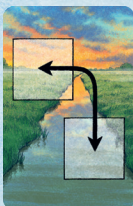
-Met een actiekaart mag elke reeds gelegde landschapstegel van dezelfde kleur als de actiekaart worden ontgonnen, maar ook de net gekozen tegel, mits van dezelfde kleur.

-Let op: rode tegels (stadsgebieden) kunnen niet worden ontgonnen. Geplaatste rode tegels zijn al ontgonnen (zonder opbrengsten van een actiekaart) en dus kan daar een stadsrecht op gebouwd worden (tegen betaling van 9 waterwegen).

- Sommige actiekaarten ontginnen geen landschap, maar geven de speler de mogelijkheid om een tegel te verplaatsen of twee tegels van plek te wisselen. Ook deze actie moet in de beurt waarin deze kaart is gepakt uitgevoerd worden; de actiekaarten mogen niet worden bewaard voor een latere beurt.



Met deze actiekaart mag je een tegel verplaatsen naar een lege plek in je provincie. De aanlegregels blijven van toepassing: de tegel moet met minimaal één zijde aansluiten aan een andere tegel, en binnen het gevraagde patroon van 4 bij 4 tegels blijven.



Met deze actiekaart mag je twee tegels binnen je provincie van plek wisselen. Er worden daarbij geen tegels omgedraaid, en wat er op een tegel ligt verhuist mee.



De fierljeppkaart geeft de speler direct vier waterwegen. (**Sommige scenario-kaarten die bij de musea en erfgoedpartners te verzamelen zijn, geven de fierljeppkaarten een andere functie.**)

- Geactiveerde actiekaarten worden afgelegd op een aparte aflegstapel. Kan of wil je een actiekaart niet direct gebruiken, dan leg je deze ongebruikt af.

- N.B.: Spelers mogen zelf kiezen in welke volgorde zij het aanleggen van de landschapstegel en het activeren van de actiekaart uitvoeren!

Bouwen

- Na het plaatsen van de gekozen tegel en het eventueel activeren van de actiekaart mag je één meer of gebouw of stadsrecht bouwen en/of één waterweg bouwen. Je kan dus in een beurt nul tot maximaal twee objecten bouwen; bij twee objecten moet één ervan een waterweg zijn en de tweede een object van een ander type.

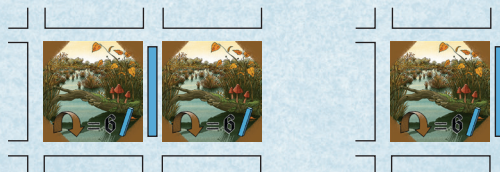
- Gebouwen mogen alleen gebouwd worden op **ontgonnen** landschappen (de zijde met de ronde uitsparing). Op elke landschapstegel kan maximaal één object worden gebouwd.

- Op elk type landschap moet een specifiek object gebouwd worden. De kleur van elk object (gebouw, meer, stadsrecht) correspondeert met de kleur tegel waarop dit object mag worden gebouwd. De kosten verschillen per object, en worden aangegeven op de ontgonnen landschappen en op de overzichtskaarten.

- Om een object te bouwen neem je het object uit de voorraad en betaal je de bijbehorende kosten (waterwegen) aan de 'bank'. Is een bepaald type object op, dan kan dit type object niet meer gebouwd worden.

- **Let op:** Op ontgonnen bruine tegels (veen/turf) kan niet worden gebouwd, maar het ontginnen van bruine tegels levert wel meer waterwegen op dan de andere landschappen (zie **Overzicht**). Daarbij, eenmaal ontgonnen levert deze aan het begin van elke volgende beurt één waterweg op. Deze inkomsten moeten door de desbetreffende spelers aan het begin van hun beurt uit de 'bank' worden genomen; als een speler dit vergeet, dan kan dit niet achteraf alsnog.

- Naast het bouwen van één ander object mag je per beurt ook één waterweg aanleggen. Een waterweg kost één waterweg, dus door een waterweg uit je eigen 'geldvoorraad' te nemen en te bouwen heb je deze direct betaald. De waterweg wordt tussen twee tegels geplaatst of naast één tegel. Waterwegen mag je bouwen op een positie naar keuze, en hoeven **niet** aan te sluiten op andere waterwegen.



De waterweg wordt tussen twee tegels geplaatst, of naast één tegel.

Let op: Op de voorzijde (de nog niet ontgonnen zijde) van een tegel staat vermeld hoeveel waterwegen het ontginnen je **oplevert**, op de achterzijde (de ontgonnen zijde) staat vermeld hoeveel waterwegen het **kost** om daar een object op te bouwen. Actiekaarten die een van je tegels ontginnen leveren je dus waterwegen op, terwijl bouwen je waterwegen kost.

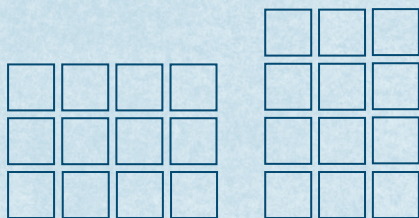
- EINDE SPEL EN PUNTENTELLING -

Zodra alle spelers twaalf beurten hebben gespeeld, is het spel afgelopen. De spelers tellen de pompeblêden (punten) voor alle landschapstegels en de pompeblêden voor alle gebouwen, meren, stadsrechten en waterwegen en noteren deze op het scoreblok (zie **Overzicht**). De speler met de meeste pompeblêden heeft het spel gewonnen. Waterwegen die niet zijn gebouwd zijn aan het einde van het spel geen pompeblêden waard, maar bij gelijkspel wint van de spelers met de hoogste score die speler die nog de meeste waterwegen heeft.

- SPELREGELS VOOR ZES SPELERS -

De volgende wijzigingen in de spelregels zijn van toepassing:

- Elke speler ontvangt twee starttegels in plaats van vier starttegels, en er worden tien beurten gespeeld in plaats van twaalf.
- Vorm een patroon van drie bij vier tegels in plaats van vier bij vier.



drie bij vier

- SOLOSPELER-VARIANT -

Alle regels zoals hierboven beschreven blijven gelden, met een paar kleine aanpassingen:

- Je speelt tegen een zogeheten automaton, een fictieve tegenspeler. Je start nog steeds met vier starttegels en vijf waterwegen, en zet het spel op zoals beschreven bij meer spelers, in dit geval twee.
- Jij bent als eerste aan de beurt om een tegel-kaart-combinatie te nemen. Haal na je beurt de voorste twee tegel-kaartcombinaties uit het spel en leg de tegels apart. Eventuele waterwegen die je op die tegel-kaartcombinaties hebt gelegd gaan terug naar de 'bank'. Vul de veiling weer aan tot vijf kaart-tegelcombinaties.
- Dit herhaal je tot je een patroon van vier bij vier tegels hebt gelegd. Ook na het nemen van de laatste tegel leg je daarna de twee voorste tegels apart voor de automaton.
- Tel de pompeblêden van je tegels en je objecten zoals in een spel met meerdere spelers. Voor het bepalen van de bonus voor wie de meeste blauwe tegels (veen/hooiland) heeft, vergelijk je jouw aantal blauwe tegels met die van de automaton.
- Heb je een score behaald van:

minder dan 60 pompeblêden:	<i>dat kan vast beter.</i>
60-69 pompeblêden:	<i>redelijk.</i>
70-79 pompeblêden:	<i>het kon minder...</i>
80-89 pompeblêden:	<i>goed gedaan.</i>
90-99 pompeblêden:	<i>een knap resultaat!</i>
100 pompeblêden of meer:	<i>je bent de ultieme pionier!!</i>

Colofon

Spelontwerp: Robert Brouwer en Arjan van Houwelingen
Vormgeving en illustraties: Emma Wilson
Verhaal over de landschappen: Marten Braaksma, Landschapsbeheer Friesland
Verhaal over de Friese taal: Han Nijdam, Fryske Akademy
Vertaling Fries: Martsje de Jong
Druk spel: Ludofact, Jettingen-Scheppach, Duitsland
Druk scenariokaarten: Roem Speelkaarten, Steenenkamer, Nederland

Dit spel is tot stand gekomen met medewerking van de provincie Fryslân, de Museumfederatie Fryslân, de Fryske Akademy, Landschapsbeheer Friesland, en de gedeputeerden Eke Folkerts en Sijbe Knol. De auteurs danken alle deelnemende musea en de vele vrijwilligers die hebben geholpen met het testen van het spel. Speciale dank aan Sannah Debreczeni, Marcus Plantinga, Douwe Terluin, Lara Mombaerts en Jelena Fokkens.

Het spel is uitgegeven met financiële steun van de provincie Fryslân.

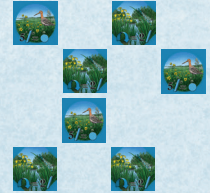
- OVERZICHT -

GEBIEDEN

- Een gebied is een aantal aaneengesloten landschapstegels van hetzelfde type. Gebieden zijn aansluitend wanneer alle tegels van dat gebied met minimaal één zijde aansluiten op een andere tegel van dat gebied.
- Zowel onontgonnen als ontgonnen landschapstegels tellen mee voor de puntentelling van de gebieden. Ook of er bebouwing op staat of niet is hierbij niet van belang.
- De bruine tegel (veen/turf) geeft zelf geen pompeblèden, maar kan wel bijdragen aan de pompeblèden van bijvoorbeeld een kwelder/terp. Daarbij levert turf per beurt één waterweg op aan het begin van je beurt.

Blauwe tegels (veen/hooiland)

Voor elke tegel van dit type ontvang je twee pompeblèden. Daarnaast krijgt de speler met de meeste blauwe tegels een bonus van zeven pompeblèden. De speler met het op een na hoogste aantal blauwe tegels krijgt een bonus van drie pompeblèden. Hebben meerdere spelers het hoogste aantal blauwe tegels, dan worden de tien pompeblèden verdeeld onder die spelers. Niet-gehele getallen worden daarbij naar beneden afgerond.



Gele tegels (lichte klei/akkerland)

Elk gebied wordt apart geteld. Hoe meer aaneengesloten gele tegels het gebied beslaat, hoe meer pompeblèden:

Aantal tegels:	1	2	3	4	5	6	+1
Pompeblèden:	2	5	8	11	15	19	+4

Groene tegels (zwarte klei/weiland)

Voor je langste horizontale rij **of** voor je langste verticale rij krijg je drie pompeblèden per tegel. Een rij moet bestaan uit minimaal twee aaneengesloten groene tegels. Een enkele groene tegel levert geen pompeblèden op.

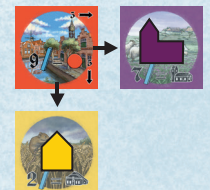


Paarse tegels (kwelder/terp)

Per andersoortige, horizontaal of verticaal aangelegde tegel ontvang je één pompeblèd. Een paarse tegel aan een paarse tegel geeft dus geen pompeblèden, en meerdere aangelegde tegels van hetzelfde landschapstype geven samen één pompeblèd aan de aangrenzende paarse tegel.

Rode tegels (stadsgebied)

Een rode tegel is al ontgonnen en kan direct na plaatsing worden bebouwd. Voor elke rode tegel ontvang je het op die tegel aangegeven aantal pompeblèden voor **elk gebouw** (kerk, boerderij of stal) op een direct aangrenzende tegel (horizontaal en/of verticaal) waar een pijl naar gericht is. Let op: ook de rode tegels moeten altijd zo worden geplaatst dat het symbool voor bebouwing zich rechtsonder bevindt; je kan de tegels dus niet draaien om de pijlen in een andere richting te laten wijzen!



Bruine tegels (veen/ turf)

Het ontginnen van veen (bruin) levert zes waterwegen op. Daarna ontvang je voor elk ontgonnen veen/turf dat je bezit aan het begin van elke volgende beurt na de ontginning één waterweg. Deze inkomsten moeten aan het begin van elke beurt uit de 'bank' worden genomen; vergeet je dit, dan kan dit niet achteraf alsnog.

- OVERZICHT -

OBJECTEN

- Objecten zijn een waterweg, een meer, een stadsrecht of een gebouw (kerk, boerderij of stal).
- Er mag per beurt één waterweg en/of één object dat geen waterweg is worden gebouwd.
- Gebouwen mogen alleen worden gebouwd op een **ontgonnen** landschapstegel.
- Waterwegen mogen tussen twee tegels of naast één tegel worden gebouwd.
- Is een bepaald type gebouw op, dan kan dit type gebouw niet meer gebouwd worden.

aantal	landschap	na ontginning
18	Lichte klei	akkerland
16	zwarte klei	weiland
20	veen	hooiland
11	kwelder	terp
11	x	stadsgebied
11	veen	turf

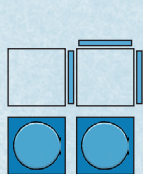
87

aantal	bebouwing	kosten	pompeblêden
12	boerderij	2 waterwegen	2 pompeblêden
12	stal	3 waterwegen	3 pompeblêden
16	meer	5 waterwegen	4/5/6/7 pompeblêden*
8	kerk	7 waterwegen	5 pompeblêden
11	stadsrecht	9 waterwegen	7 pompeblêden
	x		

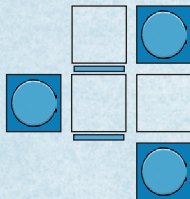
58

*Meren

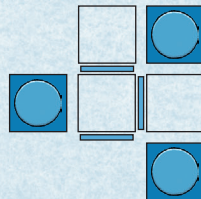
Een enkel meer, gebouwd op een ontgonnen blauwe tegel (hooiland), levert 4 pompeblêden op. Zodra twee meren zijn gekoppeld aan elkaar via een of meerdere waterwegen die niet gebruikt worden om andere meren te koppelen en die zelf langs **andere landschappen** lopen dan de twee meren die ze koppelen, wordt elk van die twee meren 1 pompeblêd meer waard.



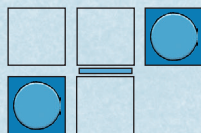
Twee gekoppelde meren, nu elk 5 pompeblêden



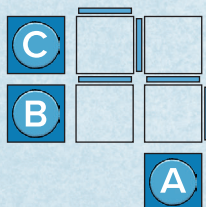
Het middelste meer is gekoppeld aan 2 meren, de beide buitenste meren zijn gekoppeld aan 1 meer (het middelste meer); dit geeft $5 + 6 + 5 = 16$ pompeblêden.



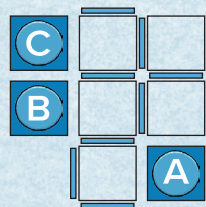
Drie meren, elk gekoppeld aan twee andere meren: $6 + 6 + 6 = 18$ pompeblêden.



Twee gekoppelde meren, nu elk 5 pompeblêden



Meer A is gekoppeld aan meer B, of aan meer C. Niet aan beide, want dan is er overlap in de waterwegen. Of meer B is gekoppeld aan meer C, maar dan niet meer aan meer A, want er is overlap in de waterwegen. Dit geeft $5 + 5 + 4 = 14$ pompeblêden.



Nu zijn alle drie de meren afzonderlijk gekoppeld: $6 + 6 + 6 = 18$ pompeblêden.

Waterwegen

Er zijn 55 waterwegen. Een waterweg kost één waterweg. Door een waterweg uit je 'geldvoorraad' te nemen en die te bouwen heb je een waterweg gebouwd en die daarmee ook direct betaald. Elke waterweg die zich aan het eind van het spel bevindt **tussen** twee **ontgonnen** landschapstegels levert je één pompeblêd op.



- DE FRIESE LANDSCHAPPEN -

NATUURLIJK LANDSCHAP

Het fundament

Het Friese landschap heeft meerdere metamorfoses ondergaan. Lange tijd was Friesland een natuurlijk landschap waarin de mens niet of slechts een onbeduidende rol speelde. In dit natuurlijke landschap zijn structuren gevormd die tot op de dag van vandaag invloed hebben op hoe we het landschap waarnemen.

IJstijden

Friesland is meermaals met gletsjerijs bedekt geweest. In de voorlaatste grote ijstijd (ca. 370.000 - 130.000 jaar geleden) breidde zich vanuit Scandinavië fasegewijs een dikke ijsmassa over Friesland uit. Onder dit landijs werd een stugge laag keileem over de bodem uitgesmeerd. Aan de randen van het ijsfront trad opstuwing van de grond plaats. Gaasterland heeft hier zijn hoge ligging aan te danken. Na de ijstijd warmde de aarde op en smolt het gletsjerijs. Door het vrijkomende smeltwater werden dalen in de grond uitgesleten. In het zuidoosten van de provincie werden zo de prehistorische voorgangers van beekdalen als de Tjonger gevormd.

Tijdens de laatste grote ijstijd (ca. 115.000 - 11.700 jaar geleden) kwam het landijs niet tot aan Friesland. In de koudste fasen had Friesland het karakter van een poolwoestijn met schaarse begroeiing. De wind had vrij spel in dit kale landschap. Zandkorrels werden losgewrikt en op andere plekken over de keileemondergrond neergelegd. Waar wat begroeiing was werd het zand ingevangen en ontstonden zandruggen. In dit landschap kwamen ook pingo's voor. Dit zijn ijsheuvels die meters boven het maaiveld konden uitstoren. Toen de pingo's afsmolten bleef een kleine krater in het landschap achter. Deze pinguoriënes zijn in de Friese Wouden tegenwoordig nog als grote poelen te herkennen.

Opwarming en veenvorming

Na de laatste grote ijstijd brak het huidige klimatologische tijdperk aan: het holoceen. De zeespiegel steeg en het landschap raakte gaandeweg weer begroeid: eerst met berken en naaldbomen, later voornamelijk met loofbomen. Jager-verzamelaars bewogen zich door dit landschap en deden zich tegoed aan de aanwezige natuurlijke hulpbronnen zoals bessen, vissen en wild. Voor het opslaan van kampementen kozen ze strategische plekken zoals de randen van pinguoriënes. Ongeveer 5.500 jaar geleden verschenen de eerste boerenculturen in Friesland. Stukken oerbos werden toen gekapt voor de aanleg van akkers en het bouwen van boerderijen. Het landschap kreeg een meer halfopen karakter.

Grofweg 6000 jaar geleden begon in Friesland een grootschalige veenvorming die enkele duizenden jaren zou voortduren. Op plekken met stilstaand water (laagtes) werd plantenmateriaal niet afgebroken en ontstond veen. Het veen breidde zich steeds verder uit: veenmossen zogen zich vol met regenwater, groeiden uit tot dikke veenkussens en begonnen ook de zandruggen te overwoekeren. Een groot deel van Friesland veranderde in een onbewoonbaar hoogveenmoeras waar veenriviertjes doorheen kronkelden.

Terpen, kerken en kloosters

Door zeespiegelstijging ontstond in het noorden en westen van Friesland een door getijden gestuurd wadden- en kweldergebied dat regelmatig overstroomde. De kwelder bestond uit kwelderwallen, kweldervlaktes, laagten en een web van kronkelende kweldergeulen. Rond 600 voor Christus trokken kwelderpioniers richting deze boomloze kwelder. Met kwelderzoden bouwden zij terpen: een soort woonheuvels die huis en haard droog hielden bij springvloed. In het open kwelderlandschap moesten terpbewoners inventief zijn. Ze verbouwden voedsel op akkertjes en gebruikten mestkoeken als brandstof. Verder van de terpen af waren hooi- en weilanden en op het wad vingen ze vis en verzamelden ze schelpdieren.



Tot in de vroege middeleeuwen hingen de terpbewoners nog een 'heidense' religie aan. Met de komst van het christendom lieten de Friezen dit langzamerhand los. In de 9e en 10e eeuw werden de eerste kerken in Friesland gesticht, in de 11e en 12e eeuw werden dat er al snel meer en meer. Op de Friese klei en in ontgonnen veengebieden ontstonden vele parochies die zich van de moederkerk afsplitsten. Vanaf de 12e eeuw verschenen in het Friese landschap ook kloosters en uithoven (kloosterboerderijen). De kloosters met hun lekenbroeders waren betrokken bij allerlei landschappelijke ingrepen. Zo ook bij de aanleg van zeedijken, de inpoldering van zeearmen, het graven van waterwegen en het ontginnen van gronden. Het waren in feite de landschapsarchitecten van de middeleeuwen.

CULTUURLANDSCHAP

De Friezen geven hun omgeving vorm

KLEI - Oostergo, Westergo en Middelzee

In de 11e of 12e eeuw werd begonnen met de aanleg van dijken langs de Friese kust. Vanaf dat moment was de terp als woonpodium niet per se noodzakelijk meer. Na bedijking gingen de kleibewoners verder met de inrichting van het landschap. Zo werden vaarten gegraven en oude kweldergeulen omgezet in slootjes. Na de middeleeuwse bedijkingen slibde het buitendijkse wad plaatselijk op tot nieuwe kweldergrond. Dit 'nieuwe land' werd soms ingepolderd en door de kleibewoners in gebruik genomen als landbouwgrond.

Afhankelijk van de geografische ligging en bodem ontwikkelden zich een aantal zones in het kleigebied, zoals akkerbouwgebieden op kwelderwallen en open weidegebieden in de kweldervlaktes.





Lichte klei (kwelderwallen)

De kwelderwallen met hun lichte kleigronden bestaan naast klei ook uit zand, zijn gemakkelijk bewerkbaar en daarom geschikt voor de akkerbouw. Vroeger werden op de akkers gewassen als vlas, cichorei en diverse graansoorten verbouwd. De voormalige kwelderwallen kenmerkten zich door een zekere openheid, met terpdorpen, boerenerven en her en der een deftige state, waar de notabelen vertoefden. De dorpen hadden via een vaart aansluiting op het Friese waternetwerk. Over de kwelderwallen liepen onverharde wegen die later zijn verhard. Rond dorpen als Berlikum waren ook veel boomgaarden. Keuterboeren en gardeniers teelden hier voornamelijk aardappels, groenten en fruit. Op plekken met een goede zeeverbinding achter de dijk ontstonden vissersdorpen. Men leefde er lange tijd van de visserij en het verzamelen van mossels, kokkels en garnalen op het wad. In Moddergat staan nog veel authentieke vissershuisjes.

Zware klei (kweldervlakte)

Bij de ontginning van de kweldervlaktes werden voormalige kweldergeultjes omgezet in perceelsloten. De stugge, zware kleibodem bleek lastig bewerkbaar. Naast verspreid liggende terpdorpjes en boerenerven kwamen in de kweldervlaktes ook meertjes, rietpoelen, kleiwinningsplekken (voor de baksteen-fabricage) en eendenkooien voor. De landerijen waren in gebruik als wei- of hooiland (mieden) en in sommige meertjes werd ook gevisd. Om de ontwatering te bevorderen werden in de loop van de eeuwen fijnmazige greppelpatronen aangelegd. Dit leverde het Friese greppeltjeslandschap op, wat vooral in de Greidhoek nog goed zichtbaar is. In tijden dat er behoefte was aan extra landbouwgrond werden meren als het Hempensermeer drooggemalen en in kaarsrechte percelen opgedeeld. De veeteelt en melkveehouderij waren door de eeuwen dominant in het kleiweidegebied. Eerst werd de melk nog verwerkt in melkkelders aan huis, maar vanaf de late 19e eeuw verplaatste dit proces zich naar de zuivelfabriek. Over de vele slootjes werden geïmproviseerde bruggetjes gelegd en de polsstok werd gehanteerd om tijdens het aisyken (eierzoeken) van weiland naar weiland te springen. De uitgestrekte kleiweidegebieden van Oostergo en Westergo kenmerken zich nog altijd door een open karakter met in iedere windrichting wel een kerktoeren zichtbaar.



Middelzee

Dwars door het natuurlijke kwelderlandschap van Oostergo en Westergo hebben meerdere zee- of getijarmen gelopen. De bekendste was de Middelzee die het kweldereiland Westergo van Oostergo scheidde. De Middelzee reikte ver landinwaarts, bijna tot aan het huidige Sneek. In de 12e en 13e eeuw slibde het zuidelijke deel van de zeearm dicht. Fasegewijs werden opgeslibde delen afgedamd en ingepolderd. De dorpen op het aangrenzende oudland voegden een stukje ingepolderd Middelzee (nieuwlanden) aan hun dorpsgebied toe. De gegraven sloot de Zwette ging de nieuwe grens vormen tussen Oostergo en Westergo. De nieuwlanden hebben door de eeuwen heen altijd een open karakter met een zeer lage bewoningsdichtheid gehad.

Het mondingsgebied van de Middelzee bleef tot in de late middeleeuwen onbedijkt. Hollandse polderwerkers gingen rond 1500 aan de slag met het inpolderen van dit gebied. Het Bildt breidde zich in de daaropvolgende eeuwen nog enkele kilometers noordwaarts uit. Zodoende ontstond een nieuw akkerlandschap met blokvormige percelen en kruisende, rechte wegen. Langs polderwegen ontwikkelden zich dorpen als Sint Annaparochie en Vrouwenparochie. Aan de Oude- en Nieuwebildtdijk staan tegenwoordig nog vele typische dijkhuysjes.

Friese steden

In de late middeleeuwen kregen de meeste Friese steden stadsrechten. Die steden lagen bijna allemaal op de klei, soms vlakbij de overgang naar het veen. De steden hadden hun stadsstatus veelal te danken aan de handel. In de loop van de tijd zijn er steden opgebloeid of juist minder belangrijk geworden. Plaatsen als Harlingen, Leeuwarden, Sneek en Dokkum kregen een stedelijke allure, met bijvoorbeeld vestingwerken, stadspoorten, pakhuizen en marktpleinen. In Leeuwarden stond nog een tijdje de stadhouderlijke residentie van de Oranjes. Franeker was befaamd om zijn universiteit en de sterrenkundigen die daar werden opgeleid. En Hindeloopen, met zijn voormalige ligging aan de Zuiderzee, kende een bloei-periode in de 17e en 18e eeuw en had indertijd een grote scheepsvloot. De Friese steden waren lange tijd zelfstandige bestuurlijke eenheden. In de plattelandsgemeenten (vroeger grietenijen genoemd) hadden de steden echter weinig invloed. De Friese steden zijn tegenwoordig verbonden met elkaar via evenementen als de Elfstedentocht.

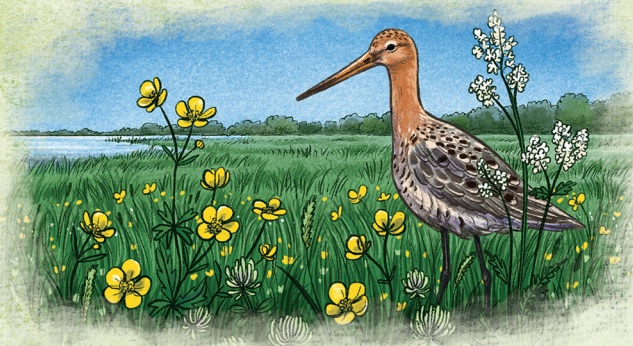


VEEN - Lage Midden

Het Lage Midden bestond in de vroege middeleeuwen nog uit een immens hoogveengebied. Omstreeks het jaar 1000 begonnen veenontginners dit veen in cultuur te brengen door vanuit riviertjes op regelmatige afstand van elkaar sloten te graven. Deze ontwatering zorgde voor bodemdaling. Het Lage Midden kwam daadwerkelijk laag te liggen en veranderde in een landschap met meren en natte hooilanden.

Friese meren

Na de veenontginningen en de daaropvolgende bodemdaling begon het Lage Midden al gauw op een badkuip te lijken. Bij stormvloed kon het water met grote kracht het gebied in stromen en de venige bodem wegslaan. Op een aantal plekken vormden zich meren. Dat deze meervorming plaatsvond na de veenontginningen valt af te lezen aan de doorlopende verkaveling aan weerszijden van bijvoorbeeld het Sneekermeer en de Langweerderwielen. De meren konden door golfslag en stormvloed uitdijen en bleven vaak relatief ondiep. Later zouden de Friese meren uitgroeien tot een geliefde plek voor de recreatievaart en tot wedstrijdterrein voor watersporten als skûtsjesilen.



Hooilanden en inpolderingen

De boeren in het Lage Midden hadden nabij de boerderij vaak hun weilanden liggen. Verder van de bewoonde wereld af waren uitgestrekte hooilanden te vinden. In de wintermaanden stonden deze onbedijkte hooilanden vaak onder water. In het late voorjaar en de zomer trok het water weg en ontkiemden kruidenrijke hooilandgrassen. Seizoensarbeiders uit Duitsland (hannekemaaiers) werden vervolgens ingehuurd om de hooilanden met de zeis te maaien. In de 20e eeuw verdwenen vele hooilanden door inpoldering. In de jaren zestig stroomde een groot deel van het Lage Midden voor het laatst onder. Tegenwoordig kan het waterpeil met behulp van gemalen nauwgezet worden gestuurd. Op plekken als de Blaugerzen bij Akmarijp is nog een glimp op te vangen van de oude, kruidenrijke hooilanden.

Natte vervening

In het oosten en zuidoosten van het Lage Midden is vanaf de 18e eeuw op grote schaal turf gewonnen. Op de ingezakte veengronden werd de turf van onder de grondwaterspiegel geschept. Met de komst van de Gieterse verveners (turfbaggers uit Giethoorn en omgeving) werd dit zogeheten slagturven gemeengoed. Na vervening bleven onrendabele en waterrijke gronden achter. Door golfslag ontstonden zelfs veenmeertjes zoals het Nanneviid. Halverwege de 19e eeuw werden veel drassige gebieden droog-gemalen tot veenpolders. Verveende gebieden die nooit zijn ingepolderd vormen tegenwoordig vaak natte natuurgebieden.

ZAND - Friese Wouden, Gaasterland en Waddeneilanden

Grote delen van de Friese Wouden bestonden rond het jaar 1000 nog uit een natuurlijk hoogveenmoeras. Delen van dit veen zijn in de middeleeuwen ontgonnen vanuit riviertjes als de Tjonger. Anders dan in het Lage Midden kwam op zandruggen de zandondergrond al vrij gauw aan de oppervlakte. Op de nok van de zandrug bleef achter een leidend vaak nog enkele eeuwen veen liggen. Deze en andere onontgonnen venen zouden tussen de 16e eeuw en vroege 20e eeuw als turf worden weggestoken.

Friese Wouden

In de loop van de tijd transformeerden de Friese Wouden van een grotendeels open veen- en heidelandschap naar een boom- en bosrijk cultuurlandschap. Langs ontginningslootjes ontkiemden spontaan bomen (elzensingels) en op keileemgronden werden walletjes met bomen (houtwallen) aangelegd. Dit knusse en schaduwrijke (coulisse)landschap is vandaag de dag vooral nog in de Noordelijke Wouden goed zichtbaar. Vanaf de 16e eeuw werden onontgonnen veengebieden aangesneden en als turf verkocht. Om die venen te ontwateren lieten vermogende veenbazen een infrastructuur van turfvaarten en aantakende kanaaltjes aanleggen. Deze werden 'wijken' genoemd, een woord dat naast 'stadsdelen' ook 'zijkanalen' betekent. Ter hoogte van dorpen als Drachtstercompagnie en Ravenswoud is de oude wijkenstructuur nog zichtbaar. Het Fochteloërveen is uiteindelijk als enige natuurlijke hoogveenrestant gespaard gebleven. In de 17e, 18e en 19e eeuw lieten rijke families buitenplaatsen aanleggen en bossen aanplanten.

De oude grandeur van deze landgoederen is op plekken als Oranjewoud nog goed te ervaren. In de 19e eeuw lagen in de Friese Wouden ook nog uitgestrekte heidegebieden en zandverstuivingen. Dagloners en werkloos geraakte veenarbeiders bouwden plaggenhutten op de heide. Deze zijn later vervangen door kleine boerderijtjes: de zogeheten wâldhúskes. Rond Appelscha en Bakkeveen werden heidevelden en zandverstuivingen bebost, deels ook om het stuifzand vast te leggen. Tegenwoordig zijn nog enkele heidevelden en zandverstuivingen als natuurgebied bewaard gebleven.



Gaasterland

Gaasterland is van nature een opgestuwde keileemhoogte waar in de laatste grote ijstijd zand overheen is gewaaid. Het bestaat uit een centraal deel met daaromheen enkele keileemeilandjes (o.a. Koudum). De hoogste gronden zijn rond Rijs en Oudemirdum te vinden en behoren met 13 meter boven NAP tot de hoogst gelegen gronden in de provincie. Gaast betekent dan ook: hoger gelegen zandgrond. In het centrale deel van Gaasterland werden de hoogste gronden door landgoedeigenaren bebost. Langs de Zuiderzeekust hadden zich door eeuwenlange erosie klifkusten gevormd. Nabij de klifkusten kwamen ook tuinwallen voor; deze walletjes dienden om de schapen binnen de percelen te houden. De klifkusten en landgoedbossen geven Gaasterland een uniek karakter binnen Friesland.

Waddeneilanden

De meeste Waddeneilanden zijn in de middeleeuwen bewoond geraakt en sindsdien altijd bewoond gebleven. Op Ameland en Terschelling ontstonden dorpspolderdijkes met lage dijken en op Vlieland, Ameland en Schiermonnikoog waren in de late middeleeuwen uithoven van kloosters aanwezig. Vanwege de afsluiting van het vasteland ontwikkelden zich op de eilanden een eigen cultuur en gebruikslandschap: in havendorpen was de visserij en walvisjacht van belang, in de duinen werden cranberries geteeld, het vee mocht soms overal weiden (perol) en op de stranden werd gestrandjut. De eilanden hebben van oudsher een open karakter, maar in de 19e en vroege 20e eeuw zijn ook naaldbossen in de duinen aangeplant. De eilanden zijn al eeuwenlang onderdeel van het dynamische Waddengebied. De meeste eilanden verschuiven heel langzaam in oostwaartse richting. In de 19e en 20e eeuw zijn de Waddeneilanden uitgroeid tot toeristische trekpleisters.



- EEN BEKNOPT OVERZICHT VAN DE FRIESE TAALGESCHIEDENIS -

Het Friese zinnetje *Bûter, brea en griene tsiis, is goed Ingelsk en goed Frysk* is wellicht beter bekend in een iets andere vorm. De Friese vrijheidsstrijder Grutte Pier liet in het begin van de 16e eeuw zijn tegenstanders namelijk het volgende zinnetje uitspreken: *Bûter, brea en griene tsiis, wa't dat net sizze kin, is gjin oprjochte Fries*. Met deze tongbreker pikte hij de Hollanders eruit, die hij dan aan zijn grote zwaard reeg. Dat is althans de mythe.

Het Engelse *Butter, bread, and green cheese, is good English and good Fries* laat zien hoe nauw het Fries en het Engels met elkaar verwant zijn. Hoe verder we teruggaan in de tijd, des te duidelijker dat wordt. Deze verwantschap tussen Fries en Engels verklaart tegelijk waarom het Fries duidelijk afwijkt van het Nederlands. Ook tegenwoordig nog, na eeuwenlange invloed van het Nederlands op het Fries.

Oude en nieuwe Friezen

Talen veranderen voortdurend. Klanken worden in de loop der tijd anders uitgesproken en zo ontstaan taalverschillen. Nederlands, Engels, Fries, Duits en de Scandinavische talen behoren tot de Germaanse taalfamilie. Het Protogermaans is de oudste reconstrueerbare gemeenschappelijke voorouder van al deze talen. Die is niet op schrift gesteld, dus als we Protogermaanse woorden opschrijven, geven we door middel van een sterretje (*) vóór die Protogermaanse woorden aan dat we denken dat ze zo geklonken hebben.

Als we het over het Protogermaans hebben, dan hebben we het ruwweg over de periode tussen 500 v.Chr. en de eerste eeuwen n.Chr. In die periode werden de kuststroken van Noord-Nederland en Noordwest-Duitsland bewoond door een volk dat in de Romeinse tijd 'Frisii' werd genoemd. Tot nu toe is onbekend of zij Keltische of een Germaanse taal spraken. Na 300 na Chr. zijn deze Frisii om nog steeds onduidelijke redenen weggetrokken.

De Friezen die in de 4e eeuw n.Chr. neerstreken langs de toen zo goed als onbewoonde kust van de Noordzee waren nauw verwant aan de Angelen, Saksen en Juten die vanuit het huidige Noord-Duitsland en Denemarken in dezelfde tijd Engeland koloniseerden. Ze arriveerden waarschijnlijk als 'Saksen' in het gebied en werden vanaf omstreeks 550 n.Chr. 'Friezen' genoemd in de geschreven bronnen. Deze 'nieuwe' Friezen hadden dus de naam van de 'oude' Friezen (de Frisii) overgenomen. De nieuwe Friezen bewoonden de volledige kuststrook aan de rand van de Noordzee: de gehele kust van Nederland, en een deel van de kust van Duitsland (tot aan de rivier de Wezer).



Noordzeegermaans

De talen die de Angelsaksen (Angelen en Saksen die de oversteek naar Engeland hadden gemaakt) en nieuwe Friezen spraken worden Noordzeegermaans of Ingweoons genoemd. Het waren afsplitsingen van het Protogermaans. Dit Noordzeegermaans werd bij benadering gesproken in de periode 400-1000 na Chr.

De volkeren rond de Noordzee – Friezen, Angelsaksen en Juten – waren allemaal verre familie van elkaar. Ze spraken niet alleen talen die nauw aan elkaar verwant waren, maar de sprekers hadden deels ook gemeenschappelijk DNA. Ze voeren de Noordzee over, handelden met elkaar en wisselden verhalen uit. De Friezen en de Angelsaksen waren de eersten die na de val van Romeinse Rijk weer een gezamenlijke munteconomie op gang brachten, en ze deelden ook een variant van het runenschrift, dat bekend staat als Anglofriesen runen.



Ten zuiden van de Friezen woonden de Franken. Zij spraken een andere afgeleide van het Protogermaans: Oudnederfrankisch of Oudnederlands, de voorloper van het Nederlands dus. Toen de Franken vanuit het zuiden oprukten naar het Friese grondgebied, trokken de Friezen verder oostwaarts. Nadat de Franken hun land grotendeels hadden veroverd, vestigden veel Friezen zich aan het einde van de 8e eeuw n.Chr. in Nordfriesland en het Duitse kustgebied van Sleeswijk-Holstein, met de daarbij behorende eilanden, onder de grens met Denemarken. De taal die in het huidige Holland en Zeeland werd gesproken ging zo in de loop van de middeleeuwen over van Fries naar Frankisch/Nederlands.

Brea en brood, ljepe en lopen

We bespreken hieronder de meest in het oog springende kenmerken van het Noordzeegermaans. We gebruiken de uitdrukking '*Bûter, brea, en griene tsiis*' als aanloopje voor ons overzicht.

We beginnen met *brea*, dat lijkt op het Engelse *bread*, maar heel anders klinkt dan het Nederlandse *brood*. Dat komt omdat de Protogermaanse au-klank zich in het nauw aan elkaar verwante Engels en Fries ontwikkelde tot een lange ā (de streep erboven staat voor een lange klank, dus 'aa'). In het Oudfries, het middeleeuwse Fries (ca. 1100-1500), vinden we woord *brād* (spreek uit: braad). Weer later ontwikkelde deze lange aa zich tot de tweeklank ea in het Engels en Fries. Het werd dus *bread* in het Engels en *brea* in het Fries.

Bijzonder is dat - los van de klankontwikkeling - de betekenisontwikkeling van woorden onvoorspelbaar kan zijn: het Friese *brea* maakte een betekenisontwikkeling door, waardoor het nu het woord voor 'roggebrood' is. Als u vandaag dus in de winkel in uw beste Fries een *brea* bestelt, dan krijgt u roggebrood. Wilt u brood, dan moet u om *bôle* vragen, een woord dat weer is ontstaan door de 'bolle' vorm van het brood.

In het Frankisch (Nederlands) werd de Protogermaanse au-klank niet een ea, maar een ō (lange oo): dus *brood* tegenover *bread* en *brea*. Deze klankontwikkeling verklaart ook het verschil tussen *read* en *red* in het Fries en Engels tegenover *rood* in het Nederlands, en het Friese *beam* en Engelse *beam* tegenover het Nederlandse *boom*. Bij *beam* heeft juist het Engelse woord een betekenisontwikkeling doorgemaakt, naar 'balk' en 'straat'.

Het bekende Friese woord *ljeppe* is vanwege dezelfde klankontwikkeling de tegenhanger van het Nederlandse *lopen*. Ook hier is de betekenisontwikkeling weer aan de haal gegaan met de woorden, want het friese *ljeppe* betekent nu 'springen' (en *fierljeppe* betekent dus 'ver springen' oftewel 'polstokspringen'), net als de Engelse verwant *to leap*. Als je in het Fries gewoon wilt lopen, dan moet je *rinne*. Het verwante Nederlandse *rennen* betekent dan weer 'hardlopen', terwijl dat in het Fries *hurdrinne* of *drave* is.

Griene tsiis

Griene tsiis betekent 'groene kaas'. Om het verschil tussen het Friese en Engelse *grien* en *green* en het Nederlandse *groen* te verklaren moeten we beseffen dat woorden in de oudere taalfasen vaak langer waren dan nu, en dat er in de loop van de tijd veel klanken 'afgesleten' zijn. Maar de klanken die verdwenen zijn, hebben de klanken die overbleven soms wel beïnvloed. In het geval van *grien/green* tegenover *groen* gaat het om het Protogermaanse woord **grōni*, waarbij de *i* later verdween en ervoor zorgde dat daardoor de *ō* veranderde naar een *ø*-klank en later naar een *ē*-klank (ee). In het Oudfries vinden we daarom *grēne* voor 'groen'. Deze lange *ē* evolueerde in het moderne Fries en Engels naar een Friese en Engelse *ie*-klank, dus werd het *grien* (spreek uit: griejun) en *green*, tegenover een *oe*-klank in het Nederlands: *groen*. Dezelfde ontwikkeling verklaart ook waarom de hedendaagse Friezen en Engelsen *swiet* en *sweet* zeggen en de Nederlanders *zoet* (vanuit het Protogermaanse **swoti*).

Dan de *tsiis*. Bij *brea* zagen we al dat de Protogermaanse lange *ā* in het Noordzeegermaans een lange *ē*-klank kon worden, en bij *grien* dat deze lange *ē*-klank in het moderne Fries een Friese *ie*-klank werd. In het Frankisch/Nederlands bleef die Protogermaanse lange *ā* vaak bestaan. Dit verklaart waarom de Friezen het hebben over *skiep*, *tsiis*, *sliepe* en *died* (en het vergelijkbare Engelse *sheep*, *cheese*, *sleep* en *deed*), terwijl de huidige Nederlanders het hebben over *schaap*, *kaas*, *slapen* en *daad*.

We blijven nog even bij *kaas*, want ook de medeklinkers hebben een verhaal te vertellen. De Friezen en de Engelsen zeggen *tsiis* en *cheese* voor *kaas*, en ook *tsjerke* en *church* voor *kerk*. De Protogermaanse *k*-klank werd in het Fries en Engels tot een *ts(j)*-klank, daar waar in het Frankisch/Nederlands de *k*-klank behouden bleef. Om kaas met een *k*-klank te maken moet je melk *karnen* (wat in het Fries *tsjernje* werd en in het Engels *to churn*) in de karnton (in het Fries: *tsjerne*). Maar, zoals we ondertussen weten, is de betekenisontwikkeling soms onvoorspelbaar: *karnemelk* is dan weer *sûpe* in het Fries...

Vijf ganzen

Nog een interessant verschil in klankverandering in de medeklinkers tussen het Fries en Engels enerzijds en het Nederlands anderzijds, zien we bij de ontwikkeling van Protogermaanse woorden die een combinatie bevatten van een klinker en een *n* + *th*, *f* of *s*. Daar waar de *n* in het Nederlands vaak bewaard bleef, verdween de *n* in het Fries en Engels, maar maakt hij de klinker die ervóór stond langer. Een goed voorbeeld hiervan is het Nederlandse *gans*, dat in het Fries *goes* is en in het Engels *goose*. De *n* is verdwenen, en de klank ervoor is langer geworden. Het verklaart ook waarom het Nederlandse *ons* in het Fries *ús* is en in het Engels *us*. Of waarom de Engelsen *other* zegt voor *ander*.

Let op! We kunnen dus zien dat de Nederlandse *d* in *ander* oorspronkelijk een *th*-klank was. Vergelijk hier ook *leather* met *leder*. Dat *leder* in de huidige spraak vaak afgesleten is tot *leer*, verklaart weer waarom *ander* in het Fries nu afgesleten is tot *oar*: in het Oudfries was het nog *ōther*. Het laatste voorbeeld van dit verschijnsel: het Nederlandse *tand*, zonder afgesleten *n*, is in het Engels *tooth*, met afgesleten *n* en een langere klinker.

In het Oudfries was het ook nog *tōth*, maar er was nog een andere vorm, *task*, en die heeft het gewonnen in het moderne Fries (zie weer de mooie parallel met het Engelse woord *tusk*, wat 'slagtang' betekent).

Soms zijn er in het Nederlands woorden aan te wijzen die eigenlijk Noordzeegermaans zijn. Dat is bijvoorbeeld het geval bij het Nederlandse woord *vijf*, dat lijkt op het Friese *fiif* en het Engelse *five*. Het Protogermaanse woord voor 'vijf' is namelijk **finf* (vergelijk het Duitse *Fünf*), dus je zou verwachten dat in het Nederlands hier de *n* niet zou zijn afgesleten. Dat is hier wel gebeurd: talen en volkeren zullen elkaar altijd beïnvloeden...

Er loopt een dief op de terp

In het noorden van Duitsland werd eeuwenlang Platt gesproken, oftewel Nederduits. Het Nederlands (Frankisch) en het Nederduits vormden en vormen een enorm taalgebied dat ten zuiden van het gehele Friese taalgebied loopt, en de Friese taal voortdurend heeft beïnvloed. Het Engels daarentegen ondervond eerst invloed van het Deens, toen de Vikingen het land binnenvielen, en vanaf 1066 na Chr. van het Frans, toen Willem de Veroveraar vanuit Normandië Engeland binnenviel. Zo raakten het Fries en het Engels steeds verder van elkaar verwijderd.

Daarom ten slotte iets over de invloed van het Nederlands op het Fries. Een van de vele voorbeelden van deze invloed is het woord *dief*. We hebben al kunnen lezen dat er een *th*-klank in het Frankisch en in het Oudfries bestond. Die is in het Engels blijven bestaan, maar in de eerste twee talen verdwenen. In het Frankisch/Nederlands is dat altijd een *d*-klank geworden, in het Fries werd het een *t*-klank. Vandaar het verschil tussen het Nederlandse *door* en het Friese *troch* (in het Engels *through*). Al deze vormen gaan terug op het Protogermaanse **thur(u)h*. Evenzo het verschil tussen *dorp* en *terp*: beide komen van twee verwante vormen: **thurpa* en **tharpa*. De eerste werd het Nederlandse *dorp*, de tweede werd het Oudfriese *therp*, later het huidige *terp*.

Maar hoe zit het nu met die dief, op die terp? In het Engels is het *thief*, dus we zouden iets vergelijkbaars verwachten in het Fries. Het Oudfries is *thiāf*, en dat levert de modernere Friese vorm *tsjeaf* op. Die is in de 17e eeuw nog overgeleverd in het Fries, maar heeft het daarna moeten afleggen tegen het Nederlandse *dief*. Wie nu zegt: '*Der rint in tsjeaf op de terp*', wordt door een hedendaagse Fries niet meer begrepen. Een vergelijkbare vernederlandsing doet zich voor bij *dak* (vergelijk het Engelse *to thatch*, wat 'een dak dekken' betekent). Het Friese *tek* wordt zwaar beconcurrereerd door het Nederlandse *dak*. Beide vormen bestaan naast elkaar, maar wie op het online woordenboek Fryske.nl zoekt, vindt voornamelijk vormen met *dak*.

Blijft het Fries wel Frysk?

Er zijn er nog veel meer voorbeelden te geven van de verdringing van Friese woorden door Nederlandse: *neus* wint het steeds meer van *noas* (Engels: *nose*), *sleutel* van *kaai* (Engels: *key*), het verfriste *befoarbyld* ('bijvoorbeeld') van *bygelyks*, en *kaak* heeft het al gewonnen van *tsjeak* (Engels: *cheek*).

Wat betekent dat nu voor het Fries? Blijft dat wel als taal bestaan of zal het langzamerhand overgaan in Nederlands? Er wordt al minstens een eeuw gesomberd over de toekomst van het Fries, en toch bestaat de taal nog steeds. Natuurlijk ondergaat het veranderingen, maar hetzelfde geldt voor het Nederlands, dat onder druk staat van de Engelse taal.

Door een positieve taalhouding en een politiek beleid dat de taal ondersteunt ziet de toekomst voor het Fries er voorlopig rooskleurig uit. Er is Friese radio en televisie, er wordt gezongen, geschreven en gedicht in het Fries, en veel nieuwkomers willen de taal aanleren. Het Fries is de afgelopen jaren hipper geworden dan ooit tevoren.