

RIJKSMUSE..UHM..?



100 kunstkaarten, 4 categorieën,
20 collecties van 5 kaarten

Op ieder kunstkaartje staan
de antwoorden achterop en het
aantal te winnen Rijksmunten



RIJKSMUSE..UHM..?



100 kunstkaarten, 4 categorieën,
20 collecties van 5 kaarten

Op ieder kunstkaartje staan
de antwoorden achterop en het
aantal te winnen/betalen Rijksmunten

WIE, WAT, WANNEER?
Welk kunstwerken zie je hier?

Geef 3 antwoorden,
bij ieder juist antwoord 1 Rijksmunt.

1

Rijksmunt

Rijksmunt

1

Rijksmunt

Rijksmuntwaarde 3

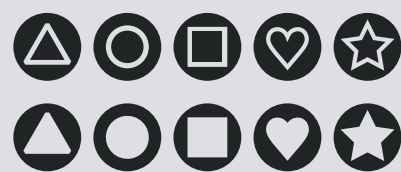
Vervaardiger
schilder: Rembrandt Harmensz. van Rijn

Titel(s)
De nachtwacht

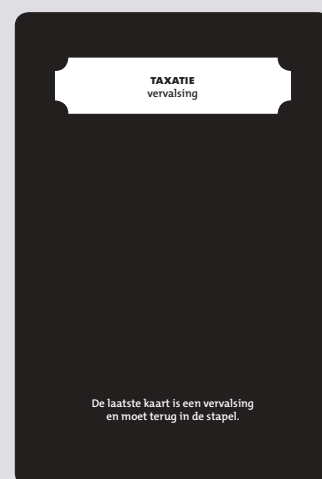
Datering
1642



RIJKSMUSE..UHM..?



collectie iconen op ieder kaartje
om de collecties aan te geven
1 collectie is 5 kunstkaartjes



Taxatiekaartjes zijn
spelbrekers met een opdracht

RIJKSMUSE..UHM..?

Spelregels



Doel van het spel

Degene met de meest waardevolle complete collectie is winnaar van het spel. Alleen complete collecties en munten tellen mee voor het bepalen van de waarde van de collectie

Inhoud doos:

- 100 kunstkaarten (4 categorieën, 20 collecties van 5 kaarten)
- 300 Rijksmunten
- 3 taxatiekaarten
- spelregels

Categorieën

- Wie, wat, wanneer (10 collecties)
- Topstukken (5 collecties)
- Mixed Media (3 collectie)
- Zelfportret (2 collecties)

Collectie iconen



Taxatiekaarten

Taxatiekaarten zijn speciale kaarten die het spel op een spannende manier beïnvloeden.

Het spel

Ronde 1 - antwoorden en verzamelen

Schud alle kaarten en leg de stapel met het kunstwerk naar boven op tafel.

Iedere speler krijgt bij de start van het spel 5 Rijksmunten. Bepaal wie er mag beginnen. Degene die rechts naast de 'starter' zit pakt de eerst kaart en laat het kunstwerk zien. Degene die aan de beurt is moet de vragen over het kunstwerk beantwoorden.

Voor ieder goed antwoord krijgt de speler 1 munt.

Na het beantwoorden van de vragen krijgt de speler de kaart (ook als niet alle vragen beantwoord zijn).

Degene die zojuist gespeeld heeft pakt nu de volgende kaart en toont het kunstwerk aan de volgende speler.

Er wordt gespeeld tot dat alle kaarten zijn verdeeld onder de spelers.

In het geval een oneven aantal spelers, krijgt de speler met de minste Rijksmunten de laatste kaart.

Ronde 2 - veiling, maken van collecties

De spelers met de minste munten mag als eerste een kunstwerk veilen.

Iedereen kan bieden op elk kunstwerk dat ter verkoop wordt aangeboden.

Er is geen maximum bod.

Het kunstwerk moet worden verkocht als de minimale Rijksmuntwaarde is geboden.

Degene die het kunstwerk heeft gekocht moet vervolgens een kunstwerk verkopen.

Als die speler niet wil verkopen, dan moet hij/zij passen en kan niet meer deelnemen aan het spel.

Het spel gaat door met de overige spelers tot dat de voorlaatste speler heeft gepast.

Wie heeft gewonnen

Alle spelers tellen de waarde van hun collecties en het resterende aantal munten.

Alleen complete collecties tellen mee, een complete collectie telt dubbel in waarde.

Degene meest de meest waarde (collecties en munten) heeft het spel gewonnen.

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

MIXED MEDIA
Welke werken zie je hier?

Geef 2 antwoorden,
bij ieder juist antwoord 1 Rijksmunt.

 
Rijksmuntwaarde 2

Schutters van wijk II onder leiding van kapitein Frans Banninck Cocq, bekend als de 'Nachtwacht', Rembrandt Harmensz. van Rijn, 1642

+
Portret van Marten Soolmans, Rembrandt Harmensz. van Rijn, 1634



RIJKSMUSE..UHM..?

MIXED MEDIA
Welke werken zie je hier?

Geef 2 antwoorden,
bij ieder juist antwoord 1 Rijksmunt.

 
Rijksmuntwaarde 2

De ontmoeting van Joachim en Anna, Meester van Joachim en Anna, ca. 1470

+
Tien pleurants van het praalgraf van Isabella van Bourbon, Renier van Thienen, ca. 1475 - ca. 1476



RIJKSMUSE..UHM..?

WIE, WAT, WANNEER?
Welk kunstwerken zie je hier?

Geef 3 antwoorden,
bij ieder juist antwoord 1 Rijksmunt.

  
Rijksmuntwaarde 3

Vervaardiger
schilder: Rembrandt Harmensz. van Rijn

Titel(s)
De nachtwacht

Datering
1642



RIJKSMUSE..UHM..?

TOP
Wat, w

Geef 3 antwoorden,
bij ieder juist antwoord 1 Rijksmunt.
Bij alle antwoorden goed krijg je 4 Rijksmunten.

   
Rijksmuntwaarde 4

Vervaardiger
Leendert van der Cooghen

Titel(s)
Portret van een onbekend meisje met een mutsje op

Datering
1624 - 1626



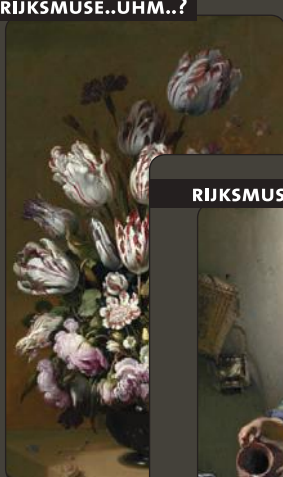
RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



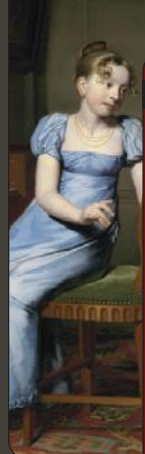
RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



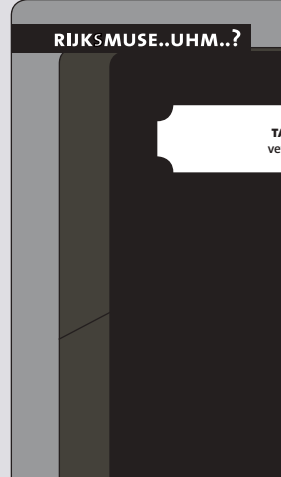
RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

RIJKSMUSE..UHM..?

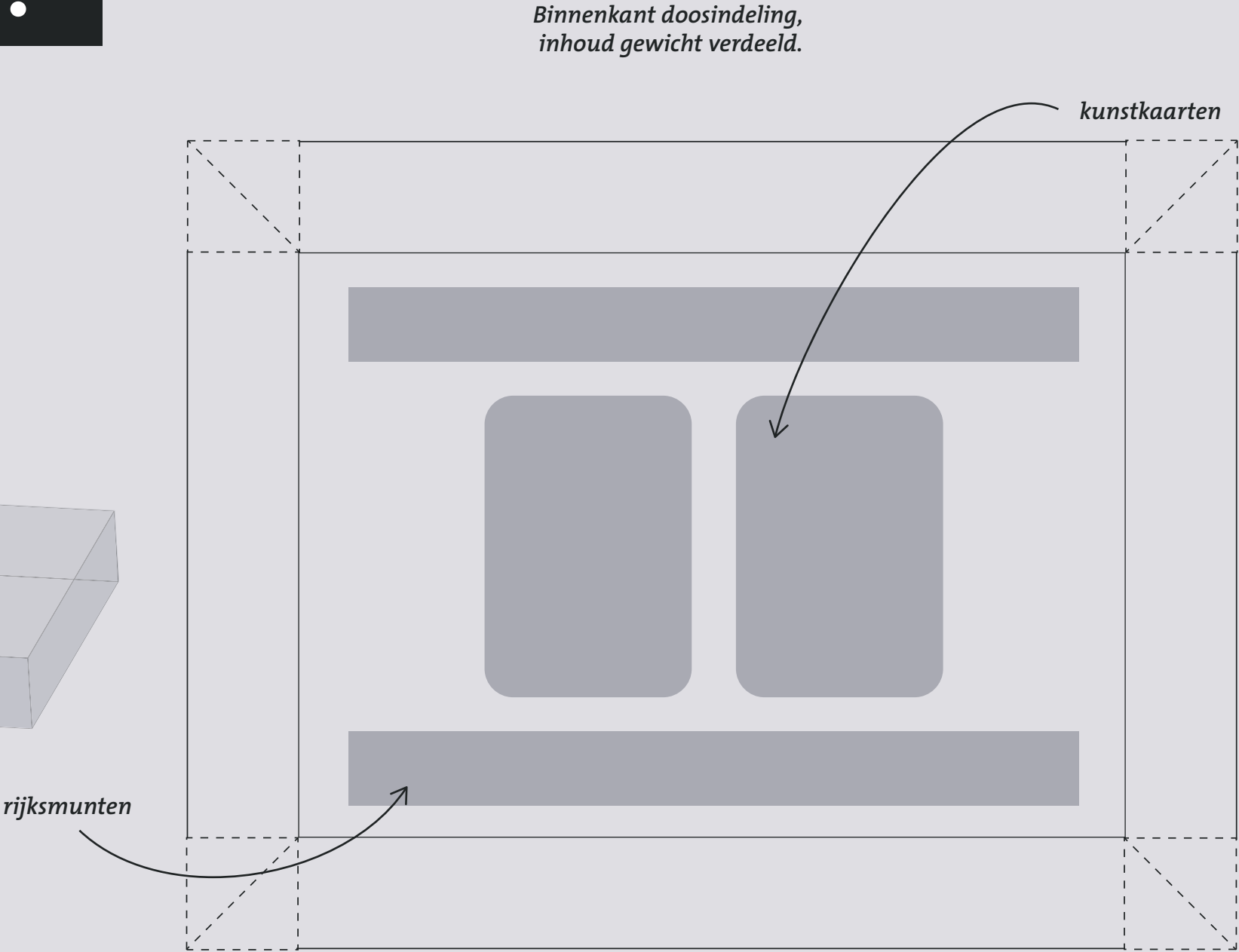
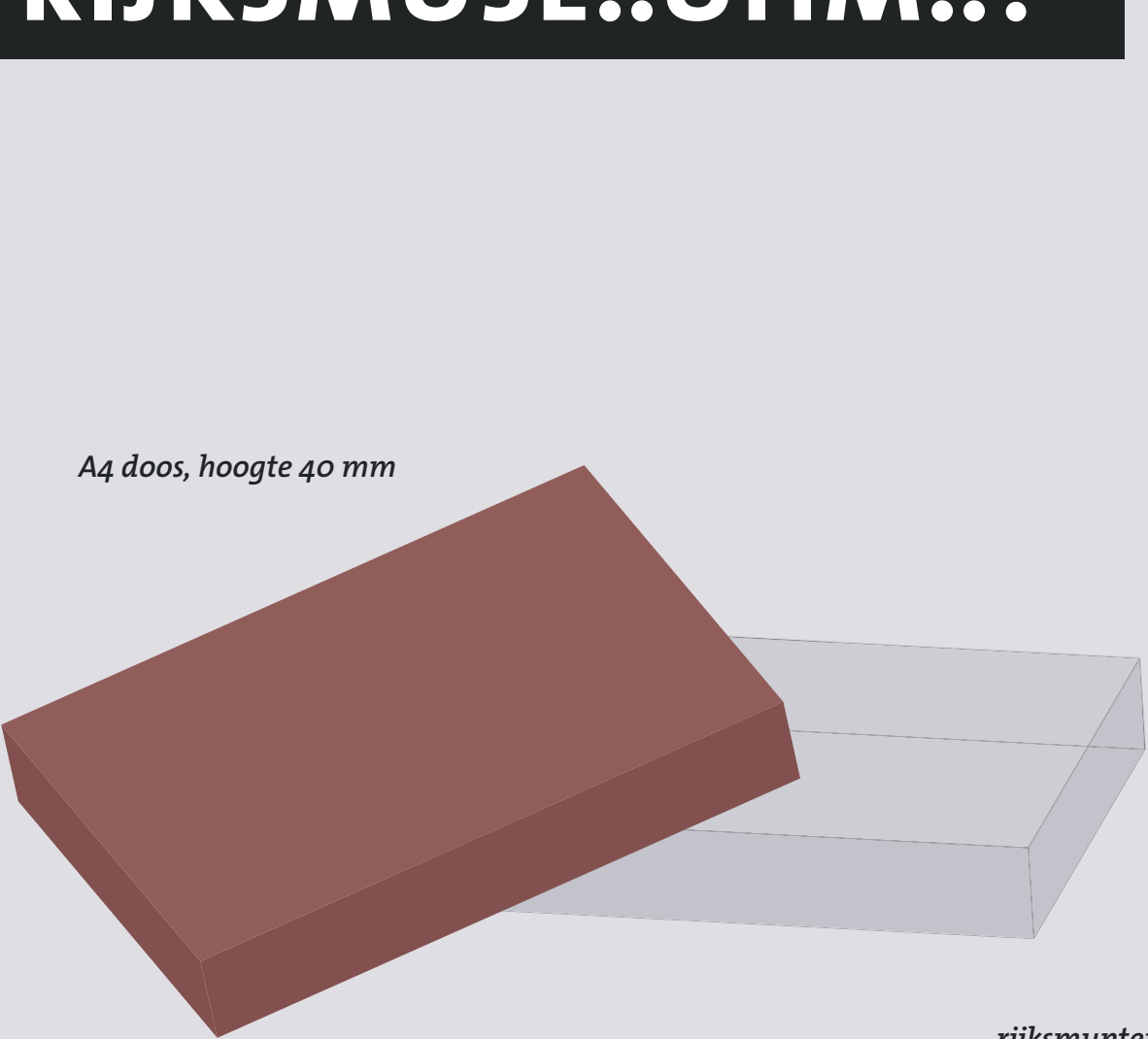
TAXATIE
vervalsing

De laatste kaart is een vervalsing en moet terug in de stapel.

Kunstkaartjes en taxatiekaartjes

door Natacha Hulsebosch en Jazzton Hulsebosch
www.natachahulsebosch.nl

RIJKSMUSE..UHM..?



RIJKSMUSE..UHM..?

Deelname

Het liefst maak ik de wereld mooi en mensen blij. Ik doe talloze projecten als grafisch ontwerper en kunstenaar en ik ben altijd bezig met beeld, kleur en vorm. In het 'Rijks' kom ik tot rust, door al het pracht binnen te laten. Dit keer dacht ik bij de Rijksstudio award, laat ik dit jaar toch ook eens meedoen en dus tijd voor mezelf maken. Honderd ideeën verder en uiteindelijk een keuze gemaakt, ben ik samen met mijn jongste zoon, Jazzton uitgekomen op een kennispel met veel kunstwerken en topstukken uit het museum. Jazzton heeft meegedacht met de spelregels van het kennispel en het uitzoeken van de beelden. In de kerstvakantie hebben we het spel compleet gemaakt, het concept is dus vers van de pers.

Het Rijksmuseum is een eindeloze bron van inspiratie op het gebied van vorm en kleur, ik wilde ook iets maken dat bij anderen de interesse zouden wekken voor het Rijksmuseum. Het **RIJKSMUSE..UHM..?-spel** is een combinatie van het testen van je kennis, het verzamelen van je eigen collectie met daarbij een element van spanning.

Ontwerp en vormgeving

Uitgangspunt was dat het spel ook daadwerkelijk geproduceerd kan worden. In gedachte lag het spel al in de museumshop. Daarnaast moest het spel ook echt gespeeld kunnen worden. Dat was nog best een uitdaging, want ik ben grafisch ontwerper en geen 'spelbedenker'. Het spel moest bovenal visueel aantrekkelijk zijn en daarmee de interesse wekken om naar de kunstkaarten te kijken (en daarmee ook wellicht aanleiding zijn om het kunstwerk ook daadwerkelijk in het Rijksmuseum te gaan bekijken).

Om het spel te winnen, moet je een collectie verzamelen met de grootste waarde. Dat spelelement maakt dat iedere zijn best zal doen om zoveel mogelijk mooie en waardevolle kunstwerken te willen verzamelen. Met behulp van Photoshop, Illustrator en Indesign heb ik alle spelelementen en verpakking vormgegeven, met gebruik van zoveel mogelijk kunstwerken uit het 'Rijks'. Deel van het spel is winnen van munten en het veilen van kunstwerken. Dat kan met behulp van 'Rijksmunten'.



Het spel: RIJKSMUSE..UHM..?

Het spel bestaat 100 kunstkaarten, verdeeld over 4 categorieën. Hiermee zijn er in totaal 20 collecties van 5 kaarten.

In de eerste ronde is het de bedoeling dat je vragen beantwoord over het kunstwerk dat is afgebeeld op de kaart. Hiermee kun je 'Rijksmunten' verdienen. Als de vragen zijn beantwoord mag je de kaart houden: het begin van je collectie! Als alle kaarten op deze manier over de spelers zijn verdeeld, begint de tweede ronde.

Tijdens de tweede ronde moet je je collectie(s) compleet gaan maken. Dit kan je doen door kunstwerken te 'veilen' die je zelf niet wilt behouden en te bieden op kunstwerken die anderen ter verkoop aanbieden. Op deze manier ontstaat een wedstrijd waarbij iedereen een collectie gaat verzamelen met een zo groot mogelijke waarde. (De uitgebreide spelregels zitten in de speldoos).

Inzending: Natacha Hulsebosch (1970) en Jazzton Hulsebosch (1997)
Dorpsstraat 90, 2211 GD Noordwijkerhout | t. 06 29262625 | info@pixit.nl