

**VEJLEDNING I danMARC2-FORMATERING
AF FOLKEBIBLIOTEKERNES
FÆLLESSKABSPOSTER
- BRÆTSPIL OG ANDRE SPIL**

**DBC
DIGITAL**

FORORD

Denne vejledning i danMARC2-formatering af brætspil og andre former for spil er udarbejdet november 2020. Herefter er den løbende justeret. Senest ajourført december 2024 med tilføjelse af eksempler i felt 300

Brug af formatet generelt er behandlet i ”Vejledning i danMARC2-formatering af folkebibliotekernes fælleskabsposter – boglige materialer”, hvortil der også henvises, når det drejer sig om formatering af felter, der bruges ens for alle materialetyper.

FORMATERING AF BRÆTSPIL OG ANDRE FORMER FOR SPIL

004	Kode for poststatus og posttype *r kode for poststatus n = ny post c = rettet post d = slettet post *a kode for bibliografisk posttype e = enkeltstående post	Søgning
------------	--	----------------

Eksempel 004 00 *r n *a e

008	Generelle søgekoder *t kode for bibliografisk kategori m = monografi s = samlingsværk *u kode for udgivelsesstatus f = første udgave u = ny udgave r = uændret optryk (oplag) *a udgivelsesår (4 cifre for årstal) *z efterfølgende udgivelsesår (4 cifre for årstal) *b kode for udgivelsesland 2-bogstavkode (se tabel i danMARC2, bilag C) *l kode for hovedsprog 3-bogstavkode (se tabel i danMARC2, bilag D) Et spil har som udgangspunkt ikke et hovedsprog, derfor kodes der ikke i 008l. Hvis dele af spillet indeholder tekst, f.eks. selve spillepladen eller tekst på kort, kan 008l anvendes *v kode for katalogiseringsniveau 0 = (tallet nul) = selvsyn 5 = kopikatalogisering	Søgning kat=mono kat=peri år= ul= spr=
------------	---	--

Eksempler 008 00 *t m *u f * a 2019 *b us *l eng *v 0

008 00 *t m *u f *a 2020 *b dk *v 0

009	Kode for materialebetegnelse *a kode for generel materialebetegnelse u = kode for tredimensionale genstande *g kode for specifik materialebetegnelse ul = kode for spil *b kode for supplerende generel materialebetegnelse a = tekst *h kode for supplerende specifik materialebetegnelse xx = papirform	Søgning ma=
------------	--	---------------------------

Eksempel 009 00 *a u *g ul *b a *h xx
 (spil med tilhørende vejledning i trykt form)

Den generelle materialebetegnelse defineres i Katalogiseringsreglerne som ”en overordnet betegnelse for udtryksformen i eller formidlingsformen af et materiales indhold”.

Den specifikke materialebetegnelse defineres som ”en betegnelse for det fysiske medie eller fremtrædelsesform, som et materiale optræder i”.

Rækkefølge: *b kodes lige efter *a, hvis det dækker over supplerende *indhold*. *b kodes efter *g og med tilhørende *h, hvis det dækker over supplerende *materiale*, fx et bilag.

Vedrørende regler for generel og specifik materialebetegnelse, se Katalogiseringsreglernes 2. del, 1.1.C.

Den fuldstændige liste over koder der kan anvendes findes i danMARC2-formatet

023	Producentens stregkode *b valide stregkoder (EAN-Numre) *x fejltrykt eller fejlagtigt anvendt stregkode	bc=
------------	--	-----

Eksempel 023 00 *b 6430018272320

041	Sprogkoder ved oversat eller flersproget materiale (3-bogstavkoder som i 008*1) *a materialets sprog	Søgning i DanBib sp=
------------	---	------------------------------------

	041a anvendes ved brug af 0081 *c originaludgavens sprog *p sprog i parallel tekst *e sprog i mindre dele af materialet	
--	--	--

Eksempel 041 00 *e eng *e dan *e nor *eswe
(vejledning på engelsk, dansk, norsk og svensk)

241	Originaltitel *a originaltitel *r sprog	Søgning ti=
------------	--	-----------------------

Eksempel 041 00 *a dan *c ger
241 00 *a The □Quacks of Quedlinburg
245 00 *a Kvaksalver
(Dansk udgave af det oprindelige tyske spil)

245	Titel og ophavsangivelse *a hovedtitel eller kort titel *b rest af hovedtitel *c undertitel *u markant undertitel *p parallel hovedtitel *x hovedtitel på tilføjet værk af andet ophav *ø sontringselement	Søgning ti=/ht= ti= ti= ti= ti=/pa= ti=
------------	--	--

Eksempel 245 *aWingspan *øDansk udgave

250	Udgavebetegnelse *a udgavebetegnelse	Søgning I DanBib
------------	--	-----------------------------------

	*b kort udgavebetegnelse eller sontringselement *x oplag	
--	--	--

Eksempler 250 00 *a Ny udgave

250 00 *a Engelsk version

260	Publicering *a forlagets hjemsted *d forlagets adresse *b forlagets navn *f distributørens hjemsted *g distributørens navn *c udgivelsesår, distributionsår	Søgning pu= fl= pu= fl=
------------	---	--

Eksempel 260 00 *a[Madrid] *b Knight Models *f Hvidovre *g [eksp.] Asmodee Nordics *d Valseholmen 1, 2650 *c 2019

300	Fysisk beskrivelse *n specifik materialebetegnelse, herunder antal materialer *a omfang uden specifik materialebetegnelse (sider/enheder) *b yderligere fysisk beskrivelse *d bilag *c størrelse	Søgning
------------	---	-----------------------

Eksempler 300 *n 1 spil *a 1 spilleplade, 168 kort, 1 terning, 40 madpoletter, 12 kokke-brikker med fod *b pap, plastic *d 1 vejledning *c i æske 27x27x6 cm

300 *n 1 spil *a 27 plastikfigurer, 9 dobbeltsidede spilbrætfelter, 4 spilbræt, 64 sund- og udholdenheds-terninger, 15 terninger, 121 brikker, 252 kort, 8 tracker-skiver *b pap, plastik *d 4 vejledninger *c i æske 31x31x14 cm

300 *n 1 puslespil *a 500 brikker *b pap *c i æske 34x25x4 cm

501	Note om systemkrav eller adgangsmåde *a note om systemkrav	
------------	--	--

Eksempel 501 00 *0 *a Tablet eller smartphone

504	Indholdsbeskrivende note *a indholdsbeskrivende note	Søgning no=
------------	--	-----------------------

Eksempel 504 00 *a Hvem er den bedste troldmand/troldkvinde? I Res Arcana vælger hver spiller en magiker, der skal bruge essensen fra liv, død, elan, ro og guld til at skabe magiske genstande, tilkalde drager, erobre landområder og opnå hæder og magt!

508	Note om sprog eller alfabet *a note om sprog eller alfabet	Søgning no=
------------	--	-----------------------

Eksempel Hvis sproget ikke fremgår af hovedtitlen angives dette i en note
245 *a Wingspan *ø Dansk udgave
508 *a På dansk

512	Note til beskrivelsen Sumdelfelt *a note til beskrivelsens enkelte afsnit	Søgning no=
------------	--	-----------------------

Eksempler 512 *a På materialet: Fra 10 år, spilletid: 60-120 min.
512 *a Vejledning: Engelsk tekst

526	Note om værkets forhold til andre værker Sumdelfelt *a note til beskrivelsens enkelte afsnit eller specifikke delfelter *i indledende tekst *t titel *e ophavsangivelse *d ophavsangivelse foran titel *b supplerende tekst	Søgning no= ti= fb= fb=
------------	--	--

Eksempler 526 *i Baseret på romanen *dJules Verne *t En verdensomsejling under havet

526 *i Baseret på computerspillet *tWarcraft

530	Indholdsciterende note Sumdelfelt *a note til beskrivelsens enkelte afsnit eller specifikke delfelter *i indledende tekst *t titel *e ophavsangivelse *d ophavsangivelse foran titel *b supplerende tekst	Søgning no= ti= fb= fb=
------------	--	--

Eksempel 530 00 *a Indhold: The formula ; Squeek & sausage ; The island of doctor Goorse
eller

530 00 *i Indhold *t The formula *t Squeek & sausage *t The island of doctor Goorse

DBC anvender specifikke delfelter i felt 530 hvis der er tale om værkdata og ikke om analytiske data.

FELTERNE 600-699 EMNEDATA, se også: ”Vejledning i danMARC2-formatering af folkebibliotekernes fælleskabsposter – boglige materialer”

652	DK5-klassemærke, inkl. alfabetisk underdeling *m opstillings- og hovedplacering	Søgning dk=
------------	---	-----------------------

Eksempel 652 00 *m 79.49

Der anvendes grupperne 79.43-79.49.

Specielt om brætspil

79.44 Dam og andre brætspil anvendes til alle former for spil med en spilleplade.

Specielt om kortspil

79.47 Kortspil med undergrupper, samt 79.48 Kabaler anvendes kun til traditionelle kortspil med 52 kort (hjerter, ruder, spar, klør). Andre kortspil, f.eks. Sorteper og Uno placeres under 79.49 Andre spil.

666	Kontrolleret DBC emneord *s kontrolleret skønlitterært emneord *u antal spillere *o formbetegnelse	Søgning em=
------------	--	-----------------------

Eksempel

666 00 *0 *s byggeri
666 00 *0 *s paladser
666 00 *0 *s arkitektur
666 00 *0 *o spil
666 00 *0 *o brætspil
666 00 *0 *o familiespil
666 00 *0 *u for 2 spillere
666 00 *0 *u for 3 spillere
666 00 *0 *u for 4 spillere
666 00 *0 *u for 5 spillere
666 00 *0 *u for 6 spillere

700	Personligt ophav som opslagsselement	Søgning
------------	---	----------------

	*a efternavn eller fornavn alene *h fornavne *e romertal *f tilføjelse *c fødselsår *4 kode for ophavets funktion aut = forfatter ant= forfatter til forlæg dkfig = ophav til figurer cre = ophav inv = udvikler ill = illustratør led = hovedansvarlig *g kode for [et al.]	fo=/pe=
--	--	---------

Eksempel 700 *a Taylor *h Chris *4 cre *4led

710	Korporation som opslagselement <i>Korporationsnavn i ligefrem orden</i> *a korporationsnavn *e tilføjelse	Søgning fo=/ko=
------------	--	--------------------------------------

NB! For mere detaljeret gennemgang af felt 710, se: "Vejledning i danMARC2-formatering af folkebibliotekernes fælleskabsposter – boglige materialer"

720	Ukontrolleret navn som søgeelement *o uspecificeret navn *4 kode for ophavets funktion ill = illustrator	Søgning fb=
------------	--	-----------------------

Eksempel 720 *o Pascal Quidault *4 ill

745	Varianttitel eller anden titel som opslagselement *a titel	Søgning ti=
------------	--	-----------------------

Eksempel 245 *a Tiny epic tactics
 745 *a Epic tactics

 (745 på grund af typografi)

For mere detaljeret gennemgang af felt 745, se: ”Vejledning i danMARC2-formatering af boglige materialer til DanBibs Base DBCat”.

846	Præsentation af univers *a titel på univers	Søgning se=/so=/ti=/ps=
------------	---	-----------------------------------

Eksempel 846 *a Harry Potter-universet

900	Henvisning til personnavn *a efternavn eller fornavn alene *h fornavne *e romertal *f tilføjelse *c fødselsår	Søgning fo=
------------	---	-----------------------

Eksempel 700 00 *a Noble Frier *h Jamie *4cre *4ill
900 00 *a Frier *h Jamie Noble *z 700

Vedrørende delfelt å, se: "Vejledning i danMARC2-formatering af folkebibliotekernes fælleskabsposter – boglige materialer".

FELTERNE 910, 945 og 952 se: "Vejledning i danMARC2-formatering af folkebibliotekernes fælleskabsposter – boglige materialer".

EKSEMPELSAMLING

EKSEMPEL 1 - Skak

004 00 *r n *a e
008 00 *t m *u f *a 2019 *b dk *v 0
009 00 *a u *g ul *b a *h xx
023 00 *b 5712048000090
041 00 *e eng *e dan
245 00 *a The balance - gravity chess
260 00 *a [Højby] *d [Stårupvej 15, 4573] *b Gravity Board Games *c [2019]
300 00 *n 1 spil *a 1 spilleplade, 1 modvægt med 7 vægtenheder, 32 spillebrikker *b plastic, bly *d 2 vejledninger *c i æske 32×28×8 cm
504 00 *& 1 *a Spil. Strategispil. En unik form for skak, hvor spillepladen balancerer på en spids, og man vinder ved få placeret så meget vægt på modstanderens banehalvdel, at brættet tipper
505 00 *a Spil for 2 spillere
512 00 *a På materialet: Fra 11 år, spilletid: 30 min.
512 00 *a Vejledninger: Engelsk og dansk tekst
652 00 *m 79.43
666 00 *0 *f gravitation
666 00 *0 *o spil
666 00 *0 *o brætspil
666 00 *0 *o strategispil
745 00 *a Gravity chess

EKSEMPEL 2 – Brætspil

004 00 *r n *a e
008 00 *t m *u f *a 2019 *b us *v 0
009 00 *a u *g ul *b a *h xx
023 00 *b 0843495101315
245 00 *a Papillon
260 00 *a Fishers, In. *b Kolossal Games *g [sælges på internettet] *c 2019
300 00 *n 1 spil *a 94 havefliser, 50 sommerfuglelarver, 48 klip-på-sommerfuglestykker, 8 havenisser, 8 plantebaser, 8 blomsterbuketter, 8 bonusblomster, 4 gartnere med klistermærker, 1 dobbeltsidede udkastplade, 1 pose *b pap, træ, stof *d 2 vejledninger *c i æske 30×30×10
504 00 *& 1 *a Papillon er et strategispil, hvor man skal opbygge en sommerfuglehave og tiltrække sommerfugle ved at

investere i de bedste blomster. Vinderen ved spillets slutning er spilleren, der har mest nektar. Et dekorativt og flot spil fra 14 år

512 00 *a På materialet: Fra 14 år, spilletid: 30-60 min.

512 00 *a Vejledninger: Engelsk og fransk tekst

652 00 *m 79.44

666 00 *0 *s sommerfugle

666 00 *0 *s sommerfuglelarver

666 00 *0 *s blomster

666 00 *0 *s haver

666 00 *0 *o spil

666 00 *0 *o brætspil

666 00 *0 *o strategispil

666 00 *0 *u for 2 spillere

666 00 *0 *u for 3 spillere

666 00 *0 *u for 4 spillere

700 00 *a Howell *h J. B. *6 38315536 *4 cre

700 00 *a Rader *h Whitnet *6 38315544 *4 ill

EKSEMPEL 3 - Andre spil

004 00 *r n *a e

008 00 *t m *u f *a 2020 *b fr *l eng *v 0

009 00 *a u *g ul *b a *h xx

023 00 *b 3558380073277

245 00 *a Unlock! - Star wars *c the escape game

260 00 *a Boulogne-Billancourt *b JD Editions/Space Cowboys *f [Hvidovre] *g [eksp. Asmodee Nordics] *d [Valseholmen 1, 2650] *c 2020

300 00 *n 1 spil *a 1 tutorial (10 spillekort), 3 eventyr (180 spillekort), 1 kort *b pap, papir *d 1 rulebook *d 1 løsningshæfte *c i æske 28×22×7 cm

501 00 *a Tablet eller smartphone

504 00 *& 1 *a Tre escape room-eventyr i Star wars-universet, hvor I sammen skal løse gåder og knække koder for at gennemføre spillet, og det skal gøres på tid. Hvert eventyr byder på sine helt egne udfordringer, og det gælder om at tænke kreativt for at kunne gennemføre missionerne. Spillene kræver download af gratis app fra Apple App Store (iOS) eller Google Play Store (Android). App bruges til at give jer hints, tjekke koder og holde styr på jeres tid

512 00 *a På materialet: Fra 10 år, spilletid: 60 min.

530 00 *& 1 *a Indhold: Escape from Hoth ; An unforeseen delay ; Secret mission on Jedha

652 00 *m 79.49

666 00 *0 *s gåder

666 00 *0 *s mysterier

666 00 *0 *s Star wars

666 00 *0 *o eventyr

666 00 *0 *o spil

666 00 *0 *o samarbejdsspil

666 00 *0 *o kortspil

666 00 *0 *u for 1 spiller

666 00 *0 *u for 2 spillere

666 00 *0 *u for 3 spillere

666 00 *0 *u for 4 spillere

666 00 *0 *u for 5 spillere

666 00 *0 *u for 6 spillere

710 00 *a Space Cowboys *4 cre

745 00 *a Star wars - unlock! - the escape game