

# **VEJLEDNING**

**I**

**danMARC2- FORMATERING AF BRÆTSPIL  
OG ANDRE FORMER FOR SPIL**

**TIL DANBIBS BASE DBCKat**

**DBC  
D1G1TAL**

## **FORORD**

Denne vejledning i danMARC2-formatering af brætspil og andre former for spil er udarbejdet november 2020. Senest ajourført januar 2023 med tilføjelse af felt 846

Brug af formatet generelt er behandlet i ”Vejledning i danMARC2-formatering af boglige materialer til DanBib’s base DBCkat”, 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**

<b>004</b>	<p><b>Kode for poststatus og posttype</b></p> <p>*r kode for poststatus n = ny post c = rettet post d = slettet post</p> <p>*a kode for bibliografisk posttype e = enkeltstående post</p>	<b>Søgning i DanBib</b>
------------	---	-----------------------------

*Eksempel*      004 00 \*r n \*a e

<b>008</b>	<p><b>Generelle søgekoder</b></p> <p>*t kode for bibliografisk kategori m = monografi s = samlingsværk</p> <p>*u kode for udgivelsesstatus f = første udgave u = ny udgave r = uændret optryk (oplag)</p> <p>*a udgivelsesår (4 cifre for årstal)</p> <p>*z efterfølgende udgivelsesår (4 cifre for årstal)</p> <p>*b kode for udgivelsesland 2-bogstavkode (se tabel i danMARC2, bilag C)</p> <p>*l kode for hovedsprog 3-bogstavkode (se tabel i danMARC2, bilag D)</p> <p>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</p> <p>*v kode for katalogiseringsniveau 0 = (tallet nul) = selvsyn 5 = kopikatalogisering</p>	<b>Søgning i DanBib</b>
------------	--	-----------------------------

*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

<b>009</b>	<p><b>Kode for materialebetegnelse</b></p> <p>*a kode for generel materialebetegnelse u = kode for tredimensionale genstande</p> <p>*g kode for specifik materialebetegnelse ul = kode for spil</p> <p>*b kode for supplerende generel materialebetegnelse a = tekst</p> <p>*h kode for supplerende specifik materialebetegnelse xx = papirform</p>	<b>Søgning i DanBib</b> 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, 1.1C.

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

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

*Eksempel*      023 00 \*b 6430018272320

<b>041</b>	<p><b>Sprogkoder ved oversat eller flersproget materiale</b> (3-bogstavkoder som i 008*1)</p> <p>*a materialets sprog 041a anvendes ved brug af 008l</p>	<b>Søgning i DanBib</b> sp=
------------	--	------------------------------------

## Brætspil og andre former for spil

	*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)

<b>241</b>	<b>Originaltitel</b> *a originaltitel *r sprog	<b>Søgning i Danbib</b> 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)

<b>245</b>	<b>Titel og ophavsangivelse</b> *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	<b>Søgning i Danbib</b> ti=/ht= ti= ti= ti= ti=/pa= ti=
------------	--	---

*Eksempel*      245 \*aWingspan \*øDansk udgave

<b>250</b>	<b>Udgavebetegnelse</b> *a udgavebetegnelse	<b>Søgning I DanBib</b>
------------	--	-----------------------------

## Brætspil og andre former for spil

	*b kort udgavebetegnelse eller sontringselement	
	*x oplag	

*Eksempler*      250 00 \*a Ny udgave  
                     250 00 \*a Engelsk version

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

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

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

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

## Brætspil og andre former for spil

---

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 1 rulebook \*c 31x31x14 cm

<b>501</b>	<b>Note om systemkrav eller adgangsmåde</b>  *a note om systemkrav	
------------	--	--

*Eksempel* 501 00 \*0 \*a Tablet eller smartphone

<b>504</b>	<b>Indholdsbeskrivende note</b>  *a indholdsbeskrivende note	<b>Søgning i DanBib</b> 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!

<b>508</b>	<b>Note om sprog eller alfabet</b>  *a note om sprog eller alfabet	<b>Søgning i DanBib</b> no=
------------	--	--------------------------------

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

<b>512</b>	<b>Note til beskrivelsen</b>  Sumdelfelt  *a note til beskrivelsens enkelte afsnit	<b>Søgning i DanBib</b> no=
------------	--	--------------------------------

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

512 \*a Vejledning: Engelsk tekst

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

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

526 \*i Baseret på computerspillet \*tWarcraft

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

*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.
---

<b>FELTERNE 600-699 EMNEDATA</b> , se også: "Vejledning i danMARC2-formatering af boglige materialer til DanBibs
--



## Brætspil og andre former for spil

---

Base DBCat''

<b>652</b>	<b>DK5-klassemærke, inkl. alfabetisk underdeling</b>  *m opstillings- og hovedplacering	<b>Søgning i DanBib</b> 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.

<b>666</b>	<b>Kontrolleret DBC emneord</b>  *s kontrolleret skønlitterært emneord *u antal spillere *o forbetegnelse	<b>Søgning i DanBib</b> 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

<b>700</b>	<p><b>Personligt ophav som opslagslement</b></p> <p>*a efternavn eller fornavn alene</p> <p>*h fornavne</p> <p>*e romertal</p> <p>*f tilføjelse</p> <p>*c fødselsår</p> <p>*4 kode for ophavets funktion  aut = forfatter  ant= forfatter til forlæg  dkfig = ophav til figurer  cre = ophav  inv = udvikler  ill = illustratør  led = hovedansvarlig</p> <p>*g kode for [et al.]</p>	<p><b>Søgning i DanBib</b> fo=/pe=</p>
------------	---	--

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

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

**NB!** For mere detaljeret gennemgang af felt 710, se: ”Vejledning i danMARC2-formatering af boglige materialer til DanBibs Base DBCat”.

<b>720</b>	<p><b>Ukontrolleret navn som søgeelement</b></p> <p>*o uspecificeret navn</p> <p>*4 kode for ophavets funktion ill = illustratør</p>	<p><b>Søgning i DanBib</b> fb=</p>
------------	--	--

*Eksempel*      720 \*o Pascal Quidault \*4 ill

<b>745</b>	<p><b>Varianttitel eller anden titel som opslagsselement</b></p> <p>*a titel</p>	<p><b>Søgning i DanBib</b> ti=</p>
------------	--	--

*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”.

<b>846</b>	<p><b>Præsentation af univers</b></p> <p>*a titel på univers</p>	<p><b>Søgning i DanBib</b> se=/so=/ti=/ps=</p>
------------	--	--

*Eksempel*      846 \*a Harry Potter-universet

<b>900</b>	<p><b>Henvisning til personnavn</b></p> <p>*a efternavn eller fornavn alene</p> <p>*h fornavne</p> <p>*e romertal</p> <p>*f tilføjelse</p>	<p><b>Søgning i DanBib</b> fo=</p>
------------	--	--

	*c fødselsår	
--	--------------	--

*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 boglige materialer til DanBibs Base DBCat”.

**FELTERNE 910, 945 og 952** se: ”Vejledning i danMARC2-formatering af boglige materialer til DanBibs Base DBCat”.

## 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

## Brætspil og andre former for spil

---

vejledninger \*c i æske 30×30×10

504 00 \*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 \*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 \*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

## Brætspil og andre former for 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