

Jocs de taula

[Descripció](#)

[Signatura](#)

[Encapçalaments de matèria](#)

[Relació entre obres](#)

Descripció

Camps fixos Sierra

Cal omplir els següents camps:

- Idioma
- Nivell bibliogràfic: **m-monografia** (a la plantilla):
- Tipus material: **1-Joc de taula** (a la plantilla):
- País

Capçalera (a la plantilla):

```
##### n r m 2 2 ##### z i 4 5 0 0
```

(Tipus de registre: r =Three-dimensional artifact or naturally occurring object)

Etiqueta 040

 040 | | | l erda

(a la plantilla)

Etiqueta 008

Cal omplir els següents camps:

- **Data d'entrada**
- **Data 1**
- **Destinataris** (només pels infantils i fem servir exclusivament b o j)
- **Tipus de material:** g (game) (a la plantilla)
- **Llengua**
- **País d'edició**

La data i la llengua codificades han de coincidir amb els camps fixos Sierra i l'etiqueta 245.

Etiqueta 024. Número identificador

Cal informar del codi EAN sempre que aparegui al recurs.

Etiqueta 041. Llengua

Es posaran fins a 3 llengües a la nota 546 (les més habituals). Les llengües s'identifiquen pel codi de subcamp "|a"; les instruccions, pel codi de subcamp |j

Per triar la llengua que hem de fer constar als camps de sistema, etiqueta 008 i 041 1 (si s'escau):

-Si és un joc on hi ha text en els components del joc: la llengua del text:



Idioma	cat Català	
008	230322 s 2022 spc	g cat

-Si és un joc amb el títol i subtítol en un idioma però el text és en un altre cal fer una nota 546 per evitar confusions:

Nota	546	Joc en català
------	-----	---------------

-Si a més del text hi ha instruccions en diversos idiomes farem servir el mateix criteri que pels enregistraments de vídeo:

Nota	546	Instruccions en català, castellà, anglès i altres llengües
------	-----	--

-Quan en els elements del joc no hi ha text, codifiqueu la llengua del títol que apareix destacada a la capsa:



- Quan en els elements del joc no hi ha text però a la capsa el nom apareix en diversos idiomes i la mateixa font tipogràfica, feu servir el mateix criteri que per els títols propis paral·lels. Al camp "Llengua" de l'etiqueta 008 i el camp fix "Idioma" es fa constar el codi de la primera llengua transcrita.



-Si el joc sense text té el nom del joc destacat a la capsa i també en petit en en diversos idiomes només farem constar el destacat i no farem etiqueta 041 1. No considerarem títols paral·lels els noms del joc en diverses llengües que apareixen en petit a la capsa.



Etiqueta 130. Títol preferit

No s'informa.

Etiqueta 245. Títol i menció de responsabilitat

Entrada principal del joc per títol.

Es fan constar els autors, si apareixen en el document i se'ls fa entrada secundària. Es fan constar els il·lustradors si apareixen a la informació sobre el joc però no se'ls fa secundària.

Etiqueta 300. Descripció física

Tots els components del joc es descriuen entre parèntesis i es donen les mides de la capsa en centímetres.

Exemple:

300	1 joc (4 fitxes, tauler, gobelet, dau i 1 fulllet d'instruccions) ; cen capsa de 25 x 33 x 5 cm
-----	---

No es donen les pàgines dels fulllets ni s'indica el material de la capsa.

Altres etiquetes 33X

A la plantilla:

336		forma tridimensional btdf 2rdacontent
337		sense mediació bn 2rdamedia
338		objecte bnr 2rdacarrier

Etiqueta 500. Durada del joc

Feu constar la durada de la partida que trobeu en la capsula del joc o en el web de la seva editorial de la manera següent:

Exemples:

500		Durada de la partida: 30 min
-----	--	------------------------------

500		Durada de la partida: 60-120 min
-----	--	----------------------------------

Etiqueta 520. Nota de resum

Pels jocs de taula afegim sinopsis d'acord amb els criteris del document de [sinopsis d'obres de ficció](#).

La sinopsis s'ha d'extreure del propi document o del web de l'editorial.

Exemple de sinopsi incorrecta: fa valoracions sobre el joc

520		Cursa de tortugues és un genial joc en què els jugadors intentaran fer avançar la seva tortuga perquè sigui la primera a travessar la línia d'arribada. Les mecàniques del joc el fan molt interessant i divertit: es comença jugant sense saber de qui són les altres tortugues, amb cada carta jugada, un jugador pot moure les tortugues d'altres jugadors (endavant o endarrere!), les tortugues s'apilen les unes amb les altres i això afecta els seus moviments... certament, per guanyar, cal sort, estratègia i sentit de l'oportunitat.
-----	--	---

Exemple de sinopsi correcta: és un text descriptiu i neutre

520		L'objectiu de cada jugador és portar la seva tortuga a l'enciam. Si diverses tortugues es troben durant el joc en el mateix lloc, salten una damunt de l'altra, amb l'esperança d'avançar part del camí sobre la closca de l'altra tortuga.
-----	--	---

Etiqueta 521. Nota de destinatari

Edat recomanada en el joc i nombre de jugadors si s'esmenta al document. No s'indica l'edat si quan hi consta és per motius de seguretat (si hi ha peces petites, sovint els fabricants indiquen que no són adequats per a menors de 3 anys).

No farem aquesta etiqueta quan és un joc per a tothom (3-99 o fins a 99 anys).

Si és un joc infantil cal omplir el codi de la 008 i afegir la I a la signatura).

L'edat serà "a partir de..." : A partir de 14 anys en comptes de No recomanat fins a 14 anys.

Exemple:

521 8 A partir de 6 anys, de 3 a 6 jugadors

Etiqueta 546. Nota de llengua

Joc en català o castellà

Si el títol i subtítol del joc no permet saber que és en castellà/català, feu una nota.

Exemple:

546 Joc en català

546 Joc en castellà

Instruccions en diverses llengües

Si hi ha instruccions en un fullet en diverses llengües aplicarem el mateix criteri que per la resta de documents: es fa constar un màxim de 3 idiomes. La tria dels idiomes a descriure es fa prioritzant el català, el castellà.

Exemple:

Si les instruccions són en castellà, anglès, alemany, francès, italià, holandès

546 Instruccions en castellà, anglès, alemany i altres llengües

i en aquest cas, la 041 corresponent (necessària per activar la faceta de llengua):

041 1 spa|jspa|jger|jeng

Eviteu posar només Instruccions en diverses llengües i el codi mul a la 041 ja que no proporcionen informació útil a l'usuari: feu esment de 3 llengües: català, castellà, si hi són i alguna de les més habituals.

Quan a la capsa hi ha unes breus instruccions no cal fer esment.

Signatura

794 + 3 lletres inicials del títol del joc per que es puguin ordenar al costat dels llibres sobre els jocs però tots amb la mateixa signatura senzilla i les 3 lletres del títol.

Exemples:

090 794 Agr

090 I794 Ang

Exemple de joc de taula

b20124545		Darrera actualització: 27-05-2025		Creat: 19-05-2022		Revisions: 63	
Idioma	cat Català	Nivell Bib	m MONOGRAPH	Bib Codi 3	- ---		
Localització	multi	Tipus Material	1 JOC DE TAULA	País	spc Catalunya		
Catalogat per UAI	- -						
Capçalera	##### n r m 2 2 ##### z i 4 5 0 0						
Localitzacions	rla1 ,gas1 ,bbd1 ,b827 ,b842 ,b882 ,b884 ,b803 ,lbs1 ,dbg1 ,y001 ,mck1 ,ccb1 ,lqo1 ,lco1 ,lgv1 ,dgi1 ,rgr1 ,blh5 ,blh6 ,mmt1 ,mma2 ,mma1 ,mmg1 ,gnc1 ,mpf1 ,cpn1 ,mpr1 ,mpr2 ,mpd1 ,crl1 ,gs1 ,fsg2 ,gfb1 ,gfv1 ,fpb2 ,pps1 ,mpl1 ,pqm1 ,psa1 ,lvh1 ,lcc1 ,bcg3 ,cpp1 ,mti1 ,mvd1						
Altres	008		220519 s 2021	spc	g cat		
ISBN / ISSN	024	3	8436017225211				
Núm. VTLS	035		b20124545				
Altres	040		erda				
Classificació	084		794				
Signatura	090		794 Car				
Títol	245	0 0	Carcassonne / cKlaus-Jürgen Wrede ; ilustracions: Doris Matthäus				
Publicació	264	1	Barcelona : bDevir, c[2021]				
Descripció física	300		1 joc (72 llosetes de terreny, 12 llosetes de riu, 40 figures de pagesos, 5 figures d'abats, 1 tauler de joc, 2 fullets d'instruccions) ; cen capsa de 19 x 27 x 7 cm				
Descripció física	336		forma tridimensional btdf 2rdacontent				
Descripció física	337		sense mediació bn 2rdamedia				
Descripció física	338		objecte bnr 2rdacarrier				
Nota	500		Durada de la partida: 30 min				
Nota	520		Crea el teu propi territori, utilitza als teus seguidors com a cavallers, bandits, monjos o camperols i aconsegueix més punts que ningú.				
Nota	521	8	A partir de 7 anys, de 2 a 5 jugadors				
Nota	546		Joc en català				
Matèria	650	4	Jocs de taula				
Autor secundari	700	1	Wrede, Klaus-Jürgen				

Encapçalaments de matèria

Cas 1 – Matèria genèrica “Jocs de taula”

Cal fer una entrada de matèria per **Jocs de taula** per tots els casos excepte pel cas 2.

Exemple:

245	0 0	Condottiere / cDominique Ehrhard
300		1 joc (1 tauler, 118 cartes, 1 indicador de batalla, 1 indicador de favor, 30 indicadors de control, 1 fulllet d'instruccions) ; cen capsa de 23 x 15 x 4 cm
650	4	Jocs de taula

Cas 2 - Jocs de taula que tenen un encapçalament de matèria propi

Pels jocs més específics que ja tenen una matèria pròpia de tipus de joc, caldrà afegir aquesta matèria específica i no pas la genèrica "Jocs de taula". Ex: Trencaclosques, Jocs educatius, Jocs de cartes, Jocs de paraules.

Exemple:

245	0	0	Ajedrez magnético = bMagnetic chess set = Jeu d'échecs magnétiques
300			1 joc (1 tauler magnètic plegable, 32 peces i 1 reglament) ; c en capsa de 31 x 16 x 6 cm
650		4	Escacs (Joc)

La matèria dels jocs amb un nom concret ha de ser pel nom del joc:

Escacs
Dames (Joc)
Backgammon
Scrabble (Joc)
Monopoly (Joc)

Exemple:

245	0	0	Damas chinas
300			1 joc (1 tauler, 60 peons de 6 colors, 1 fullet d'instruccions) ; c en capsa de 31 x 31 x 4 cm
650		4	Dames (Joc)

Cas 3 - Jocs de taula que tracten sobre una temàtica determinada

Si el joc tracta d'un tema, feu una entrada tipus:

650		4	Guerra Mundial (1939/1945) xJocs
-----	--	---	----------------------------------

651		4	Barcelona xHistòria xJocs
-----	--	---	---------------------------

Exemple:

245	0	0	Dogfight : bl Guerra Mundial / cun juego de cartas de Martin Wallace
300			1 joc (20 cartes aliats, 20 cartes de les potències centrals, 15 cartes de victòria, 1 reglament) ; cen capsa de 17 x 12 x 4 cm
650		4	Guerra Mundial (1914/1918) xJocs
650		4	Jocs de cartes

Exemple:

245	0	3	El Joc de les masies de Lliçà d'Amunt
300			1 joc (1 tauler, 2 daus, 6 fitxes i 1 fullet d'instruccions) ; cen capsa de 5 x 68 cm
650		4	Masies zLliçà d'Amunt xJocs
650		4	Jocs de taula

Exemple:

245	0	0	Bienvenida a la vida cíclica : bel juego de los ciclos de la naturaleza y la menstruación / c idea y creación: Oudoca ; ilustración: Local Comunicació
300			1 joc (1 tauler, 72 targetes, 1 peó, 1 dau, 8 fitxes i 1 fullet d'instruccions) ; c en capsa de 21 x 32 x 4 cm
650	4		Menstruació xJocs
650	4		Jocs de taula

Cas 4 - Jocs de taula sobre un personatge conegut

Quan un personatge conegut n'és el protagonista, feu una entrada tipus:

600	1	4	Potter, Harry c(Personatge de ficció) xJocs
-----	---	---	---

Exemple:

245	0	0	Harry Potter : bquidditch puzzle
300			1 joc (1 trencaclosques en 1000 peces i 1 pòster) ; cen capsa de 27 x 35 x 6 cm
650	4		Trencaclosques
600	1	4	Potter, Harry c(Personatge de ficció) xJocs

Cas 5 - Jocs de cartes

Pels jocs de cartes, afegiu la matèria més específica "Jocs de cartes" en comptes de la més genèrica "Jocs de taula".

Exemple:

245	0	4	Les 7 colles de la Festa Major de Ribes / cLa Joguina
246	3		Set colles de la Festa Major de Ribes
300			1 joc (28 cartes i 1 carta d'instruccions) ; cen capsa de 11 x 8 x 3 cm
650	4		Jocs de cartes
611	1	4	Festa Major de Sant Pere de Ribes xJocs

Tanmateix, quan el joc de cartes es presenti amb elements que no siguin només cartes (daus, tauler, fitxes...) al registre hi farem constar la matèria "Jocs de taula" i no pas "Jocs de cartes".

Exemple:

245	0	0	1, 2, 3! pica paret! / cun joc de: Perepau Llistosella ; il·lustrat per: Siscu Bellido
300			1 joc (50 cartes, 40 fitxes de puntuació, 26 fitxes d'animals i 1 fullet d'instruccions) ; c 14 x 19 x 5 cm
650	4		Jocs de taula

Relació entre obres

Encara que un joc estigui clarament inspirat en una obra que tenim a la base de dades, NO cal fer constar la relació.