



Bibliotecas Públicas

Castilla-La Mancha

CATÁLOGO COLECTIVO

**NORMAS TÉCNICAS BÁSICAS DE
FUNCIONAMIENTO**

MANUALES BÁSICOS DE CATALOGACIÓN

JUEGOS DE MESA

Diciembre 2023

ÍNDICE

ÍNDICE	2
1 INTRODUCCIÓN	3
2 NORMATIVA	4
3 IDENTIFICACIÓN DE REGISTROS NUEVOS	4
4 CATALOGACIÓN.....	4
CABECERA	5
T008 CÓDIGOS DE INFORMACIÓN	6
T024 OTROS IDENTIFICADORES NORMALIZADOS (R)	9
T040 FUENTE DE LA CATALOGACIÓN (NR).....	9
T080 CDU (R).....	10
T1XX ENCABEZAMIENTO PRINCIPAL (NR)	10
T245 MENCIÓN DE TÍTULO (NR).....	11
T260 PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC. (R).....	13
T300 DESCRIPCIÓN FÍSICA (R)	14
T490 MENCIÓN DE SERIE (R).....	15
T5XX NOTAS	16
T500 NOTA GENERAL (R)	16
T505 NOTA DE CONTENIDO (R).....	17
T520 NOTA DE SUMARIO, RESUMEN, ETC. (R).....	18
T521 NOTA DE PÚBLICO DESTINATARIO (R).....	19
T546 NOTA DE LENGUA (R).....	19
T586 NOTA DE PREMIO (R)	19
T6XX MATERIAS	20
T650 PUNTO DE ACCESO ADICIONAL DE MATERIA (R).....	20
T7XX ENCABEZAMIENTOS SECUNDARIOS	20
T700 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO-PERSONA (R)	21
T710 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO-ENTIDAD (R)	21
T740 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO DE TÍTULO (R).....	22
CAMPOS NULL	22
5 EJEMPLOS.....	24
6 RECURSOS DE INTERÉS	26

1 INTRODUCCIÓN

Objetivo

El objetivo de este manual es establecer unos criterios comunes de catalogación de **juegos de mesa** para su incorporación al **Catálogo Colectivo de la Red de Bibliotecas Públicas de Castilla-La Mancha**.

Los juegos de mesa en las bibliotecas

Wikipedia define los **juegos de mesa** como *los juegos que constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre*.

Y distingue varias categorías según sus características especiales: juegos de dados, juegos de fichas, juegos de cartas, juegos de rol, juegos de tableros tradicionales, juegos de tableros contemporáneos (de guerra, de miniaturas, temáticos, de escape room, etc.).

Los **juegos de mesa** son un recurso cada más presente en las bibliotecas públicas. Porque los juegos, que pueden ser un entretenimiento que nos divierta durante horas, que nos permiten vivir múltiples aventuras, que nos permiten profundizar en el conocimiento de un tema concreto, son también herramientas que potencian la interacción social, la sociabilidad, sirven como complemento perfecto para otras actividades que se realicen en la biblioteca y facilitan el desarrollo de habilidades emocionales y cognitivas (percepción espacial, planificación, resolución de problemas, lógica).

El tratamiento e incorporación de este tipo de material a los centros es muy similar al de cualquier otro ya presente en las bibliotecas. Requiere una selección previa, la adquisición, la catalogación y el resto de tareas técnicas y, finalmente, la puesta en circulación para el préstamo o consulta en sala de las personas usuarias.

Este manual se centra en una de las fases, la catalogación, pero se ha incluido también al final del documento un apartado específico con [recursos de interés](#) que puede servir de guía para las restantes.

2 NORMATIVA

Las directrices recogidas en el presente manual se aplicarán a la catalogación de todo tipo de **juegos de mesa**. Para ello se siguen las **Reglas de Catalogación** vigentes y la **ISBD edición consolidada**. Se utilizará para su codificación el formato **MARC 21**.

El modelo de catalogación elegido para este tipo de material en AbsysNET es el número 14 “**Objeto tridimensional artificial o natural**”.

3 IDENTIFICACIÓN DE REGISTROS NUEVOS

Antes de catalogar un juego de mesa, debemos comprobar si éste existe ya en alguna de las bases de datos internas (CATA/ADQT/CANC), utilizando la opción “Buscar para añadir”, porque es posible que otro centro de la Red ya lo haya incorporado.

Si no estuviese en alguna de éstas, intentaremos buscarlo, primero en **REBECA**, y después en el resto de **bases de datos externas disponibles**, como el **catálogo de las Bibliotecas Públicas de Andalucía**, el **catálogo colectivo de Castilla y León**, en **REBIUN** etc.

Una vez incorporado el registro, modificaremos la información necesaria para adaptarla a las pautas de este manual.

Si no lo encontramos, procederemos a **catalogar el documento** siguiendo las indicaciones recogidas en este texto.

4 CATALOGACIÓN

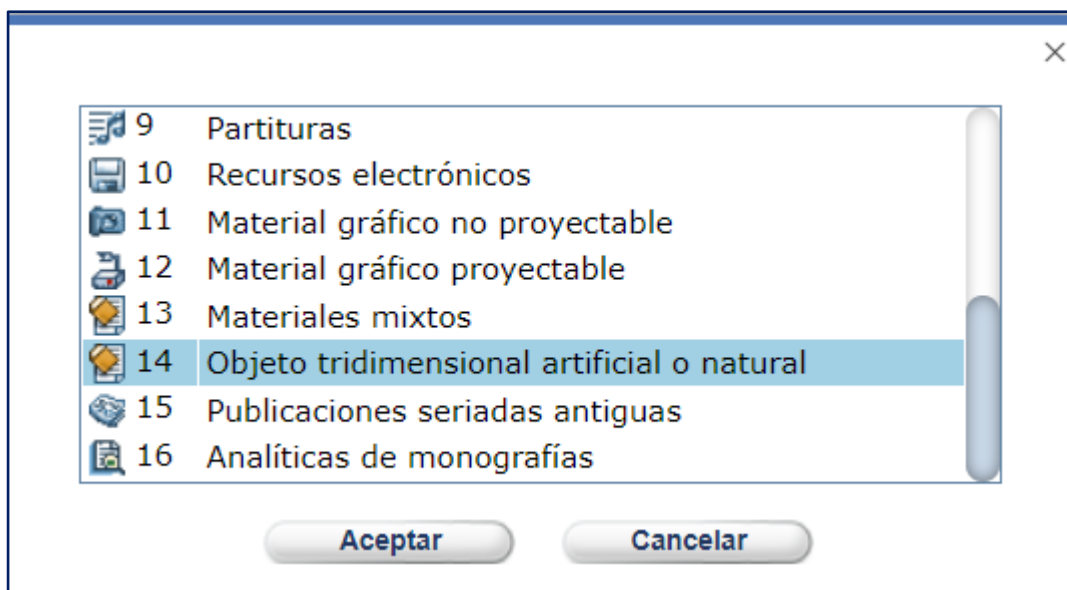
SÍMBOLOS que vamos a usar:

= espacio en blanco

R = campo o subcampo repetible

NR = campo o subcampo no repetible

Cuando vayamos a catalogar un juego de mesa elegiremos la opción **14 -OBJETO TRIDIMENSIONAL ARTIFICIAL O NATURAL** en tipo de registro en AbsysNET:



En este manual **se omite** parte de información común (por ejemplo, caracteres que no alfabetizan en el título, etc.) que se encuentra disponible en otros manuales, principalmente en el de [Monografías](#).

CABECERA

Vendrá configurada ya por defecto, en la posición **LD06-Tipo de registro** aparecerá la opción “r” - “**Objeto tridimensional natural o artificial**”.

Cabecera	
Estado del registro	<input type="text" value="n"/>
Tipo de registro	<input type="text" value="r"/>
Nivel bibliográfico	<input type="text" value="m"/>
Tipo de control	<input type="text"/>
Esquema de codificación de caracteres	<input type="text"/>
Nivel de codificación	<input type="text"/>
Forma de catalogación descriptiva	<input type="text" value="i"/>
Nivel de registro de un recurso multiparte	<input type="text"/>

LD05 Estado del registro

n nuevo

LD06 Tipo de registro

r Objeto tridimensional artificial o natural

LD07 Nivel bibliográfico

m monografía/documento

LD08 Tipo de Control

No se especifica

LD09 Esquema de la codificación de caracteres

No se especifica

LD17 Nivel de codificación

nivel completo

LD18 Forma de catalogación descriptiva

i ISBD con puntuación

LD19 Nivel de registro de un recurso multiparte

No especificado o no aplicable

T008 CÓDIGOS DE INFORMACIÓN

La mayor parte de la configuración de este campo vendrá dada por defecto, pero no hay que olvidar completar manualmente, en la posición **T008/7-10 - Fecha 1**, la fecha de publicación, fabricación del juego:

Elementos de longitud fija - Materiales visuales	
Fecha de ingreso	230829
Fecha 1	
Lugar de publicación	sp
Público destinatario	
Forma de la publicación	
Técnica	
Registro modificado	
Tipo de fecha/Estado de la publicación	s
Fecha 2	
Duración para pelíc./videograb.	
Publicación oficial	
Tipo de material visual	g
Lengua	spa
Fuente de catalogación	d

T008/00-05 Fecha de ingreso

AbsysNET la asigna automáticamente con el formato **AAMMDD** (dos dígitos para el año, dos dígitos para el mes y dos para el día).

T008/06 Tipo de fecha (de la publicación del documento)

El programa asigna por defecto “s”, “fecha única”

s fecha única cierta o probable

q fecha dudosa

...Véase además lista desplegable en AbsysNET.

Ejemplo:

T008/6 s

T260 ## \$aBarcelona :\$bDevir Iberia, \$ccop. 2011

En ocasiones no tenemos fecha de publicación, fabricación, copyright, pero podemos deducir una fecha aproximada por el contenido, en este caso utilizamos “q” fecha dudosa.

Ejemplo:

T008/6 q

T260 ## \$a [S.I.] :\$b No Game Over, \$c[2022?]

T008/7-10 Fecha 1

Es necesario incluir la fecha de publicación, fabricación del juego (v. T008/06)

Esta fecha tiene que coincidir con la del campo T260.

T008/11-14 Fecha 2

El elemento no es aplicable

Se puede utilizar cuando no se conoce la fecha exacta para un juego. Puede especificarse un período de años (p. ej., entre 2021 y 2022) dando la fecha más antigua posible en 008/07-10 y la más reciente posible en 008/11-14.

T008/15-17 Lugar de publicación

sp España

xx Ningún lugar, desconocido o indeterminado

Si se desconoce el lugar de publicación se utiliza el código xx

...Véase además la lista de países desplegable en AbsysNET.

Ejemplo:

T008/15-17 xx
T260 ## \$a [S.I.] :\$b No Game Over, \$c[2022?]

T008/18-20 Tiempo de duración para películas y videgrabaciones

||| No se utiliza

T008/22 Público destinatario

| No se utiliza

T008/28 Publicación oficial

| No se utiliza

T008/29 Forma de publicación

El elemento no es aplicable

T008/33 Tipo de material visual

g Juego

Ejemplo:

T008/33 g
T245 10 \$aFast words\$h[Objeto]

T008/34 Técnica

| No se utiliza

T008/35-37 Lengua

Código alfabético de tres caracteres que indica la lengua del documento. Hay que rellenarlo obligatoriamente.

spa español

... Véase lista desplegable en AbsysNET

T008/38 Registro modificado

Indica si cualquier dato del registro bibliográfico supone una modificación de la información que aparecía en el documento que se está catalogando.

No modificado

T008/39 Fuente de catalogación

Código de una sola letra que indica la fuente de la catalogación original del registro.

d Otras fuentes

T024 OTROS IDENTIFICADORES NORMALIZADOS (R)

Número normalizado o código publicado en un documento que no puede incluirse en otro campo: por ejemplo, el código EAN.

Indicadores

1º 8 Tipo no especificado de número normalizado o código

3 EAN (International Article Number)

2º # No definido

Subcampos \$a Número normalizado o código

Ejemplos:

024 8# \$a6072640-v03-0419

024 3# \$a8422878707201

T040 FUENTE DE LA CATALOGACIÓN (NR)

Indicadores

1º # No definido

2º # No definido

Subcampos \$a Centro catalogador \$d Centro Modificador

Utilizar el subcampo **\$a** sólo cuando se realiza la catalogación original. Se corresponde con el código de la biblioteca (el código que identifica al centro en el registro de ejemplar).

En los registros capturados de otras bases de datos (siempre hay que hacer la búsqueda en REBECA en primer lugar, para facilitar las exportaciones posteriores), el T040 se queda como llega, pero si se realiza algún cambio se debe añadir un **\$d - Centro Modificador** con el código de la biblioteca que lo ha importado.

Ejemplos:

T040 ## \$aTO0818
T040 ## \$aAB0812
T040 ## \$aUCLM\$dTO-BCM
T040 ## \$aBPVAL\$bspa\$dCR-BPE
T040 ## \$aM-RBMVIL\$bspa \$cM-RBMVIL\$dGU-BPE

T080 CDU (R)

Indicadores

1º # No definido

2º # No definido

Subcampos \$a Notación CDU

Se utilizará el número destinado en esta clasificación para juegos de tablero y mesa (de reflexión, de habilidad y de azar): **794**

Ejemplo:

T040 ## \$a794

TIXX ENCABEZAMIENTO PRINCIPAL (NR)

Se usa el **T100** para personas y **T110** para entidades. En ambos casos se capturan de **AUTO** (el programa obliga a ello). Si una autoridad no está en AUTO, se captura o crea, para ello debemos seguir el [Manual de Autoridades](#).

Sólo se cambia el primer indicador si procede.

Indicadores

1º ... Variable dependiendo del campo concreto

Aunque se completa con la captura de **AUTO**, se revisará para ponerlo correctamente.

2º # No definido

Subcampos \$a Nombre de persona

Ejemplos:

T100 1# \$aDittmann, Kristin
T245 10 \$aCarrera de pingüinos [\$hObjeto] / \$cautor, Kristin Dittmann

T110 2# \$Gmotio
T245 10 \$AParty & Co [\$hObjeto] \$b: ultimate / \$cdiseño e ilustraciones,
Gmotio

T110 2# \$aKaedama
T245 10 \$aDraftosaurus [\$hObjeto] / \$ccreador, equipo Kaedama.

T245 MENCIÓN DE TÍTULO (NR)

El título se consignará tal y como aparezca en la fuente de información: la caja o la documentación interna que acompaña al juego.

T245	Mención de título
Indicadores	
Primer indicador	1
Segundo indicador	0
«a»«h»[Objeto]«b»:«c»	

El programa asigna automáticamente la puntuación, incluida la información predefinida en el subcampo **\$h – Tipo de material**, en la que aparecerá el término **\$h [Objeto]**.

Indicadores

1° 0 No hay que hacer asiento secundario

1 Hay que hacer asiento secundario

2° 0-9 N° de caracteres que no alfabetizan

Subcampos \$a Título

Siempre se usarán minúsculas en el título, incluso cuando éste sea encabezamiento principal, a excepción de lo que dicten las normas ortográficas de la lengua utilizada en la descripción. La barra inclinada (/) dentro del título se transcribe como guion (-), el punto (.) como coma (,) y los puntos suspensivos (...) como guiones (--).

Ejemplos:

T245 11 \$a;Aventureros al tren! [\$hObjeto] \$b: Europa / \$cAlan R. Moon.
T245 00 \$aÉrase una vez-- la vida [\$hObjeto] \$b: juego de preguntas sobre el cuerpo humano.
T245 14 \$aThe Queen's Gambit [\$hObjeto] \$b= Gambito de dama : el juego de mesa

\$h Tipo de material

Este subcampo destinado a la designación de clase de material **\$h** se rellenará con el término “**Objeto**”. Este subcampo va a continuación del título propiamente dicho y precede al resto del título **\$b** y a la mención de responsabilidad **\$c**

Ejemplo:

T245 00 \$aScrabble [\$hObjeto] \$b: el gran juego de palabras cruzadas

\$b Subtítulo, títulos paralelos o resto de títulos

Es frecuente encontrar subtítulos y/o informaciones complementarias de títulos dispersos en la fuente principal de información. En este caso se harán constar en el orden indicado por la tipografía o por la secuencia de la fuente principal de información.

Ejemplos:

T245 10 \$aTwilight struggle [\$hObjeto] \$b: la Guerra Fría, 1945-1989
T245 00 \$aBatalla pirata [\$hObjeto] \$b: juego de lógica para un jugador

\$c Mención de responsabilidad y resto del área de título

En la mención de responsabilidad se consignarán los nombres de personas o entidades que hayan intervenido en el documento.

Ejemplos:

T100 1# \$aHirschfeld, Yves
T245 10 \$aBuzzer master [\$hObjeto] / \$cun juego de Yves Hirschfeld y Fabien Bleuze

T100 1# \$aDufour, Joan
T245 10 \$aDream runners [\$hObjeto] / \$cautor, Joan Dufour ; ilustrador, Jade Mosch

T100 1# \$aPeeters, Raf
T245 10 \$aIQ arrows [\$hObjeto] / \$cdesigner, Raf Peeters

T260 PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC. (R)

En este campo se consignarán el lugar de edición, nombre del editor, distribuidor y fecha de publicación.

En cada subcampo los corchetes se abren y se cierran [].

Ejemplos:

T260 ## \$aBarcelona : \$bMattel, \$c2021
T260 ## \$aBarcelona : \$bDevir Iberia, \$c[2021]
T260 ## \$a\$a[S.I.] : \$b[s.n.], \$c[2021?]
T260 ## \$aKontich (Belgium) : \$bSmart Games, \$ccop. 2020

Indicadores

1° # No aplicable

2° # Sin definir

Subcampos \$a Lugar de publicación, distribución, etc.

Si no viene en el documento, pero conocemos el lugar de publicación, se incluye entre corchetes: **\$a[Barcelona]**. Si no hay lugar de publicación, ni forma alguna de aproximararlo se pondría **[S.I.]**

Ejemplos:

T260 ## \$aBarcelona
T260 ## \$aFürth-Dambach [Alemania]
T260 ## \$a[Madrid]

T260 ## \$a[S.I.]

\$b Nombre del editor, distribuidor, etc.

Puede contener la abreviatura [s.n.] en caso de que se desconozca el nombre.

Ejemplos:

T260 ## \$bClementoni

T260 ## \$b[s.n.]

T260 ## \$bHaba

\$c Fecha de publicación, distribución, etc.

En caso de no ser conocida se dará una aproximada entre corchetes [].

Ejemplos:

T260 ## \$ccop. 2023

T260 ## \$c[2021]

T260 ## \$c[2020?]

T300 DESCRIPCIÓN FÍSICA (R)

Generalmente estos materiales se presentan en cajas, las dimensiones se tomarán con la caja en posición horizontal, en el orden: **largo x ancho x alto de la caja**.

Ejemplos:

T300 ## \$a1 caja ; \$c26 x 26 x 8 cm.

T300 ## \$a1 caja : \$bil. col. ; \$c37 x 27 x 5 cm.

Indicadores

1° # No definido

2° # No definido

Subcampos \$a Extensión y designación específica del material

Estos documentos normalmente están recogidos en una caja, aunque en ocasiones también pueden presentarse en otros formatos, como latas o estuches.

Ejemplo:

T300 ## \$a1 caja
T300 ## \$a1 lata
T300 ## \$a1 estuche

\$b Ilustraciones

Se indica con la abreviatura “il.”, si son en blanco y negro, o “il. col.”, si tienen otros colores.

Ejemplos:

T300 ## \$bil.
T300 ## \$bil. col.

\$c Dimensiones

Las dimensiones se recogen en este orden: **largo x ancho x alto** de la caja, lata, estuche. En el caso de que los objetos sean circulares, se tomarán las medidas en el siguiente orden: **largo x diámetro**.

Ejemplos:

T300 ## \$c22 x 15 x 6 cm.
T300 ## \$c28 x 19 x 7 cm.
T300 ## \$c20 x 20 x 5 cm.
T300 ## \$c20 x 15 cm.

T490 MENCIÓN DE SERIE (R)

Indicadores

1º 0 Serie sin recuperación (no tiene entrada secundaria)

2º # No definido

Subcampos \$a Mención de serie

Se transcribirá tal como conste en la fuente de la que se tome en el documento.

Subcampos \$v Designación de volumen o secuencia

Es repetible. Se expresará en números arábigos.

Ejemplo:

T245 13 \$aLa abeja Adela [«h»Objeto] \$b: el juego / \$cautor, Tim Rogasch ;
ilustraciones, Frau Annika
T490 0# \$aMis primeros juegos

T5XX NOTAS

Los campos **500-59X** contienen notas bibliográficas. Las notas generales se incluyen en el campo **T500** (Nota general) y en los campos **501-5XX** se incluyen las notas específicas. Se utilizarán los campos referidos en este manual, cuando alguna nota no tenga un campo específico definido se utilizará el campo **500** (Nota general).

T500 NOTA GENERAL (R)

Se utilizará para consignar las notas que no tienen un campo específico.

Indicadores

1° # No definido

2° # No definido

Subcampos \$a Nota general

Ejemplo:

T245 10 \$aRoom [\$h Objeto] \$b: Agus y Monsters / Pak Gallego, Jaume
Copons, Liliana Fortuny
T500 ## \$aBasado en los libros infantiles de Agus y los monstruos

Cuando el juego indica el número de jugadores mínimo-máximo, se utilizará la expresión: **De [número mínimo de jugadores] a [número máximo de jugadores]**.

Ejemplos:

T500 ## \$aDe 2 a 4 jugadores
T500 ## \$aDe 2 a 5 jugadores

Cuando solo se indica el número mínimo de jugadores, se utilizará la expresión: **A partir de [número de jugadores mínimo]**

Ejemplos:

T500 ## \$aA partir de 2 jugadores
T500 ## \$aA partir de 4 jugadores

Cuando solo se indica la duración aproximada del juego, se utilizará la expresión: **Duración aproximada [número de minutos] minutos**

Ejemplos:

T500 ## \$aDuración 120 minutos
T500 ## \$aDuración aproximada 20 minutos
T500 ## \$aDuración 10-15 minutos

Si aparece recogido el nivel de dificultad del juego, se puede indicar también en nota.

Ejemplos:

T500 ## \$a Dificultad media
T500 ## \$a Con 3 niveles de dificultad

T505 NOTA DE CONTENIDO (R)

En este campo se indicará el contenido del material de la caja que es necesario para desarrollar el juego.

Indicadores

- 1º 0** Contenido completo
- 1 Contenido pendiente de ser completado
 - 2 Contenido parcial
 - 8 No genera visualización asociada
- 2º #** Nivel básico

Subcampos \$a Nota de contenido

Ejemplos:

T505 0# \$aContiene: 8 tarjetas de recetas ; 1 cuchara de madera ; 24 ingredientes de madera ; 1 libro de instrucciones

T505 0# \$aContiene: 220 cartas ilustradas ; 1 reloj de arena de 10 minutos ; 1 bolsa de transporte ; 1 reglamento

T505 0# \$aContiene: 120 cartas de imagen ; 65 cartas de pista ; 2 cartas Slapzi ; 2 reglamentos

T520 NOTA DE SUMARIO, RESUMEN, ETC. (R)

Se puede incluir información no normalizada que describa el alcance y contenido general del juego. Puede ser un resumen, una anotación, reseña o sólo una frase que describa el material. No deberá pasar de 5 líneas en el formato de catalogación.

Indicadores

1° 3 Resumen

2° # No definido

Subcampos \$a Nota de sumario, resumen, etc.

Ejemplos:

T520 3# \$a Moriarty y sus cómplices andan sueltos y ¡debéis ayudar a Sherlock a atraparlos! Descartad sospechosos con las pistas que vayan apareciendo, pero, cuidado, que, si todos tienen coartada, ¡el culpable será el mismísimo Moriarty! Todo el mundo es sospechoso... hasta que se demuestre lo contrario. Sé el más rápido descubriendo al culpable y ¡conviértete en el mejor ayudante de Sherlock!

T520 3# \$aJuego de cartas inspirado en el mundo de los videojuegos, en el que te enfrentarás a enemigos míticos como humano Voul 101 de Falaut, Ménesis de Residente Vil, enfermera de Saight Jill, etc. En este divertido juego, podrás vencer de dos formas diferentes: ser el único superviviente o ser lo suficientemente poderoso para vencer a un jefe final.

T521 NOTA DE PÚBLICO DESTINATARIO (R)

Información que identifica el tipo específico de destinatario o el nivel intelectual para el que se considera adecuado el contenido del juego descrito.

Indicadores

1º # No definido

2º # No definido

Subcampos \$a Nota de público destinatario

Ejemplos:

T521 ## \$aRecomendado para mayores de 14 años

T521 ## \$aRecomendado para mayores de 8 años

T521 ## \$aRecomendado a partir de 16 años

T546 NOTA DE LENGUA (R)

Nota que indica la lengua utilizada para transmitir el contenido del juego.

Indicadores

1º # No definido

2º # No definido

Subcampos \$a Nota de lengua

Ejemplos:

T546 ## \$aInstrucciones en español, catalán, portugués

T546 ## \$aInstrucciones en español, inglés y francés

T546 ## \$aInstrucciones en español

T586 NOTA DE PREMIO (R)

Nota con información sobre los premios relacionados con el documento descrito. El campo se repite para cada premio.

Indicadores

1° # No definido

2° # No definido

Subcampos \$a Nota de premios

Ejemplos:

T586 ## \$aPremio de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes al mejor juguete, 2015

T586 ## \$aPremio Spiel des Jahres al mejor juego Infantil, 2017

T6XX MATERIAS

Se capturarán de **AUTO** (AbsysNET obliga a ello).

T650 PUNTO DE ACCESO ADICIONAL DE MATERIA (R)

Indicadores

1° # No se proporciona información

2° 4 Fuente no especificada

Subcampos \$a Término principal de materia

Se asignará el término “**Juegos de mesa**” a todos los documentos.

Ejemplo:

T650 #4 \$aJuegos de mesa

T7XX ENCABEZAMIENTOS SECUNDARIOS

Se trata de puntos de acceso adicionales para personas y entidades que tengan algún tipo de responsabilidad en la obra. Se capturarán de **AUTO** (AbsysNET obliga a ello).

T700 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO-PERSONA (R)

Si una autoridad no está en **AUTO**, se captura o crea, para ello debemos seguir el [Manual de Autoridades](#).

Indicadores

- 1º ... Variable dependiendo del campo concreto
- 2º # No definido

Subcampos \$a Nombre de persona

Ejemplos:

T245 10 \$a Fast words [«h»Objeto] / \$ [creadores], Josep M. Allué, Dani Gómez
T700 1# \$a Gómez, Dani

T245 13 \$aLa pandilla del bosque [«h»Objeto] / \$cautor, Markus Nikisch ;
ilustraciones, Martina Leykamm
T700 1# \$aLeykamm, Martina

T710 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO-ENTIDAD (R)

Se harán entradas secundarias a las entidades que aparezcan en la fuente principal de información.

Indicadores

- 1º 0 Nombre en orden inverso
 - 1 Nombre de jurisdicción
 - 2 Nombre en orden directo
- 2º # No se proporciona información
 - 2 Entrada analítica

Subcampos

- \$a Nombre de entidad o nombre de jurisdicción como elemento inicial**
- \$b Unidad subordinada**

Ejemplo:

T245 03 \$a El juego del medio ambiente [«h»Objeto] \$b: la forma más divertida de conocer Castilla-La Mancha
T710 1# \$aCastilla-La Mancha\$bJunta de Comunidades

T740 ENCABEZAMIENTO SECUNDARIO DE TÍTULO (R)

En este campo se pueden poner las variantes de título, títulos alternativos.

El campo T740 no está sujeto a control de autoridades por lo tanto no se captura de **AUTO** y se escribe directamente en el campo.

Indicadores

- 1° 0-9 Caracteres que no alfabetizan
- 2° # No se proporciona información
- 3 Encabezamiento analítico

Subcampos \$a Título

Ejemplo:

245 10 \$a7 wonders duel [\$hObjeto] / \$cAntoine Bauza y Bruno Cathala ; ilustraciones, Miguel Coimbra
740 0# \$aSeven wonders duel

CAMPOS NULL

El uso fundamental de este campo es para agrupar los registros locales / regionales.

Para ello se utilizarán las siglas **CCFL** y separado por **un espacio** uno de estos códigos (según los casos), en este orden:

- A** Autor local
- E** Entidad local

- T Temática local
- I Impresor o editor local

Y por último, un **espacio** y la abreviatura de la provincia a la que se refiere entre paréntesis (**AB, CR, GU, CU, TO**) o (**CLM**) si afecta a más de una provincia.

Ejemplos:

NULL CCFL E (CLM) [entidad de Castilla-La Mancha]
NULL CCFL A (CR) [autor de Ciudad Real]

Si se dan varios supuestos se consignan todos los códigos en el mismo campo.

Ejemplo:

NULL CCFL A (CU) T (CU) [autor, temática de Cuenca]

FUENTES:

Manual de procedimiento de catalogación de materiales gráficos, Bibliotecas de Castilla y León, 2021

Reglas de catalogación. -- Ed. nuevamente rev., 6ª reimp. -- Madrid : Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, 2007

Formato MARC 21 para registros bibliográficos, actualización n. 36 (junio de 2023)

Ordás, A. (11 de mayo de 2022) *Servicio de préstamo de juegos de mesa*. BiblogTecarios. <https://www.biblogtecarios.es/anaordas/servicio-de-prestamo-de-juegos-de-mesa>

Ordás, A. (28 de diciembre de 2020). *Selección de recursos imprescindibles sobre juegos de mesa para bibliotecas*. Colegi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de la Comunitat Valenciana. <https://cobdcv.es/ctseleccio/2020/12/seleccion-recursos-imprescindibles-juegos-de-mesa-bibliotecas/?lang=es>

5 EJEMPLOS

T008 230830s2022 sp ||| || g|spa d

T024 8# \$a4012426800382

T040 ## \$aBPVAL, \$bspa \$dTO-BCM

T080 ## \$a794

T100 1# \$aStaupe, Reinhard (\$d1968-)

T245 10 \$aExacto [\$hObjeto] / \$cauthor, Reinhard Staupe ; graphics, Oliver Freudenreich.

T260 ## \$aFürth-Dambach [Alemania] : \$bNSV Nürnberger-Spielkarten-Verlag, \$ccop. 2022.

T300 ## \$a1 caja ; \$c14 x 11 x 3 cm.

T500 ## \$aDe 2 a 6 jugadores.

T505 0# \$aContiene: 15 tableros ; 1 folleto de instrucciones.

T521 1# \$aRecomendado a partir de 5 años.

T546 ## \$aInstrucciones en español, inglés, francés, italiano, alemán, portugués, griego, polaco, checo.

T650 #4 \$aJuegos de mesa

T700 1# \$aFreudenreich, Oliver (\$d1966-)

T008 230830q2015 sp ||| || g|spa d

T024 3# \$a8422878707164

T040 ## \$aTO-BCM

T080 ## \$a794

T245 00 \$aQuizzers [\$hObjeto].

T260 ## Denia (Alicante) : \$bJuguetes Cayro, \$c[2015?]

T300 ## \$a1 caja ; \$c36 x 30 x 7 cm.

T500 ## \$aDe 2 a 4 jugadores.

T500 ## \$aEn la caja: el primer juego de preguntas temáticas adaptadas por edades.

T505 0# \$aContiene: 1 tablero ; 1 dado ; 4 peones ; 108 cartas ; 1 hoja de instrucciones

T521 ## \$aRecomendado para mayores de 6 años.

T586 ## \$aPremio de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes al mejor juguete, 2015

T650 #4 \$aJuegos de mesa

T008 230830s2019 sp ||| | | g|spa d

T040 ## \$aTO-BCM

T080 ## \$a794

T110 2# \$aKaedama

T245 10 \$aDraftosaurus [**\$h**Objeto] / **\$c**creador, equipo Kaedama.

T260 ## \$a[S.l.] : **\$b**Ankama ; **\$a**Madrid : **\$b**Zacatrus, **\$c**cop. 2019

T300 ## \$a1 caja ; **\$c**21 x 21 x 6 cm.

T500 ## \$aDe 2 a 5 jugadores.

T505 0# \$aContiene: 5 tableros de zoo ; 60 dinos pequeños de madera ; 1 dado de colocación ; 1 bolsa de tela ; 1 reglamento

T521 ## \$aRecomendado para mayores de 8 años.

T650 #4 \$aJuegos de mesa

6 RECURSOS DE INTERÉS

Recursos:

Blog de Ana Ordás

<https://anaordas.com>

Metajuego.com

<https://metajuego.com>

Asociación Ludo

<https://asociacionludo.com>

Asociación Cultural Jugamos Tod@s

<https://www.jugamostodos.org/index.php/los-juegos-de-mesa>

Zacatrus

<https://zacatrus.es>

Mercurio Distribuciones

<https://mercurio.com.es>

Blog MesaJuegos

<https://mesajuegos.com>

BoardGameGeek

<https://rpggeek.com>

¡Qué juegos de mesa!

<https://quejuegosdemesa.com>