



CHARTRE GRAPHIQUE

Version d'octobre 2026 · comptoir-nakama.ch · [@comptoir_nakama](https://twitter.com/comptoir_nakama)

UN LOGO, QUATRE DÉCLINAISONS

L'échoppe devant le soleil couchant, c'est le comptoir : l'endroit où les dresseurs se retrouvent pour échanger leurs cartes. Choisis la déclinaison selon la place disponible.



Logo principal

La version complète, avec la baseline. Pour l'accueil, les affiches, la couverture d'un document, partout où il a de la place.

[01-logos/logo-principal_transparent.png](#)



Emblème

L'échoppe seule, sans texte. Quand le nom est déjà écrit à côté, ou pour un visuel de réseau social.

[01-logos/embleme_transparent.png](#)

— LE COMPTOIR —
NAKAMA

— LE COMPTOIR —
NAKAMA

Logotype

Le nom seul, sur une ligne. Pour l'en-tête du site, une signature, un bandeau. En blanc ou



Symbole

L'échoppe simplifiée pour les petites tailles : onglet du navigateur, icône de l'application, avatar. C'est la seule version vectorielle.

[02-symbole/symbole.svg](#)

RÈGLES D'USAGE

Zone de protection



Garde autour du logo un espace vide égal au quart de sa largeur, de chaque côté. Aucun texte ni image n'y entre.

Tailles minimales

VERSION	ÉCRAN	IMPRIMÉ
Logo principal	120 px de large	30 mm
Logotype	100 px de large	25 mm
Emblème	48 px de large	12 mm
Symbole	16 px	5 mm

En dessous, la baseline et les détails des lanternes ne se lisent plus : passe à la déclinaison plus simple.

À faire

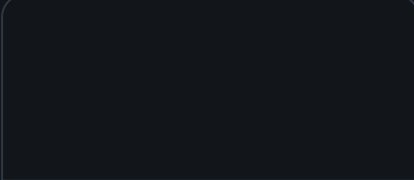
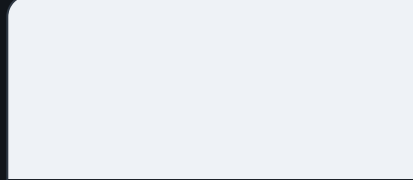
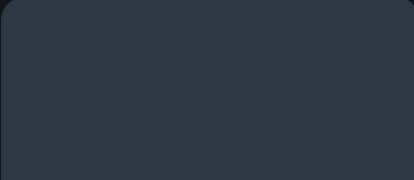
- Poser le logo sur l'**ardoise nuit** (#12161B) ou un fond sombre uni.
- Sur fond clair, n'utiliser que le **logotype ardoise**.
- Garder les proportions : agrandir ou réduire, jamais étirer.
- Laisser respirer la zone de protection.

À ne pas faire

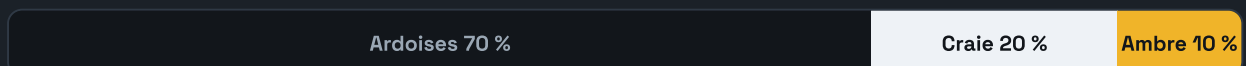
- Poser le logo principal sur un **fond ambre** : le soleil disparaît.
- Changer ses couleurs, ajouter une ombre, un contour ou un dégradé.
- Le tourner, le déformer, ou le placer sur une photo chargée.
- Redessiner le lettrage « NAKAMA » dans une autre police.

LA PALETTE DE LA TAVERNE

Un fond d'ardoise sombre, un texte couleur craie, et une seule couleur vive : l'ambre du soleil. Le jade et le corail ne servent qu'à signaler un état.

 Ambre taverne #F0B429 • RGB 240 180 41 Le soleil du logo, les boutons, les liens.	 Ardoise nuit #12161B • RGB 18 22 27 Le fond principal, partout.	 Craie #EEF2F6 • RGB 238 242 246 Le texte et le lettrage du logo.
 Ardoise #1B2128 • RGB 27 33 40 Les cartes et les blocs posés sur le fond.	 Trait #2F3945 • RGB 47 57 69 Bordures, séparateurs, toit de l'échoppe.	 Gris lanterne #9AA7B4 • RGB 154 167 180 Le texte secondaire.
 Jade #58C3A4 • RGB 88 195 164 Signal : en vente, disponible, réussi.	 Corail #E2685F • RGB 226 104 95 Signal : erreur, suppression.	 Ardoise claire #232B34 • RGB 35 43 52 Champs de saisie, blocs secondaires.

Les proportions



L'ambre attire l'œil parce qu'il est rare : un bouton, un mot, le soleil. Une page couverte d'ambre n'a plus rien à montrer.

TROIS POLICES, TROIS RÔLES

Toutes trois sont gratuites (licence SIL Open Font), sur Google Fonts. Les fichiers pour le web sont dans 06-polices.

KANIT, EXTRA-GRASSE (900), EN MAJUSCULES • TITRES

DERNIERS ARRIVAGES

Pour les titres seulement, jamais pour un paragraphe. C'est elle qui donne la voix de l'enseigne.

SPACE GROTESK, MOYENNE (500) ET GRASSE (700) • INTERFACE

Dracafeu-ex • 151 • 199/165

Ouvrir mon comptoir

Boutons, étiquettes, prix, numéros de carte, sous-titres.

OPEN SANS, NORMALE (400) • TEXTE

Chaque carte est décrite, photographiée et vendue par un dresseur, en direct, sans intermédiaire. Tu le paies directement, il expédie lui-même.

Tout le texte courant : descriptions, aide, courriels.

POLICE	OÙ LA TROUVER
Kanit	fonts.google.com/specimen/Kanit
Space Grotesk	fonts.google.com/specimen/Space+Grotesk
Open Sans	fonts.google.com/specimen/Open+Sans

PARLER COMME LE COMPTOIR

Le Comptoir est une taverne de collectionneurs : on s'y tutoie, on parle simplement, et on dit les choses telles qu'elles sont.

Le vocabulaire de la maison

Dresseur	la personne qui vend ses cartes
Comptoir	la boutique d'un dresseur, et le site lui-même
La taverne des collectionneurs	la promesse du site
Cartes • Collection • Communauté	la baseline du logo

Les règles d'écriture

- On **tutoie** le visiteur.
- Des phrases courtes, qui disent ce qui se passe : « Ouvrir mon comptoir », puis « Comptoir ouvert ».
- Les noms des cartes dans la langue de la carte : Dracaufeu, Charizard, リザードン.
- Pas de tiret cadratin : deux-points ou virgule à la place.

Ce qu'on ne dit jamais

- Que le site vend lui-même : il **met en relation**, le dresseur vend et encaisse.
- Une cote Cardmarket : ses conditions interdisent de la publier, même dans un visuel.
- Que la reconnaissance par photo est gratuite : elle fait partie des formules dresseur.

LE CONTENU DU DOSSIER

DOSSIER	CONTENU	USAGE
01-logos	Logo principal, emblème, logotype en trois couleurs	Web, présentations, documents
02-symbole	Symbole en SVG, et en PNG de 512 à 2048 px	Toutes tailles, impression comprise
03-icônes-app	Icônes de l'application et du site	Écran d'accueil du téléphone
04-reseaux-sociaux	Avatars Instagram, aperçu de partage 1200 × 630	Profils, liens partagés
05-couleurs	Palette en image, en texte et en CSS	Graphistes, développeurs
06-polices	Fichiers web des trois polices	Site, pages web
07-sources-originales	Planche d'origine, découpée par variante	Référence, ne pas diffuser telle quelle

À savoir avant d'imprimer

Le logo principal, l'emblème et le logotype n'existent qu'en images de 340 à 640 pixels de large. C'est assez pour un écran, une présentation ou un document A4, pas pour une affiche, un autocollant grand format ou un textile.

Pour ces supports, le logo doit d'abord être redessiné en vectoriel par un graphiste, à partir du logo principal. Le symbole simplifié, lui, est déjà vectoriel et s'imprime à toutes les tailles.