

miniengine*

Brandbook

Versie 1.1, oktober 2026

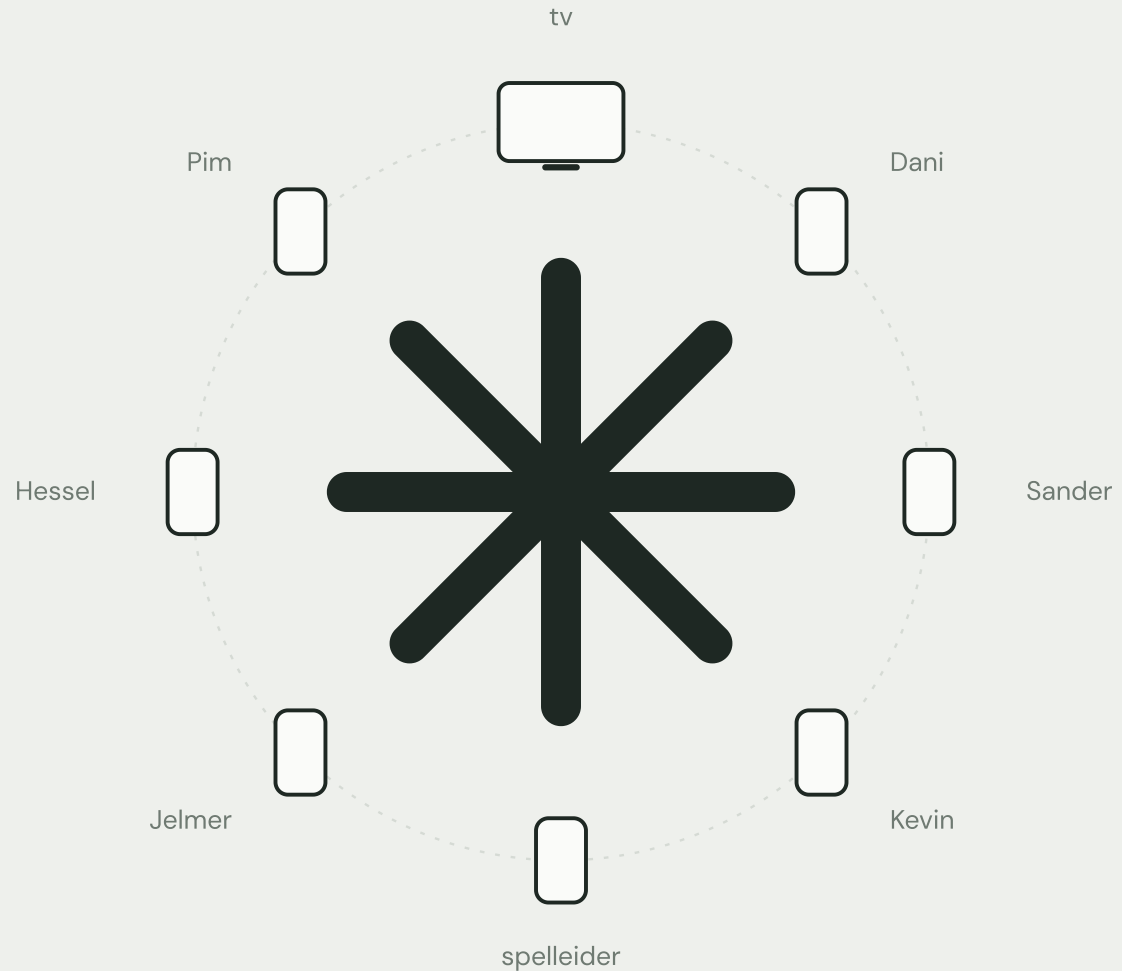


Eén middelpunt, acht stoelen

Mini Engine is een kleine engine voor gezelschapsspellen met vrienden. Eén kamer, iedereen op zijn eigen telefoon en, als je wilt, één gedeeld tv-scherm.

Het symbool is die tafel van bovenaf gezien. In het midden zit de server: hij houdt de stand bij, gooit de stenen en weet wie er aan de beurt is. Elke spaak wijst naar een stoel.

Acht is geen limiet. Het is gewoon hoe een volle tafel eruitziet.



Het woordmerk

mini staat in Space Grotesk SemiBold, **engine** in Regular en een toon lichter. Daarachter volgt het symbool, zo dun als de letters.

Op licht: mini in Inkt, engine in Steen, symbool in Inkt. Op donker: mini in Kalk, engine in Nevel en het symbool in Vonk.

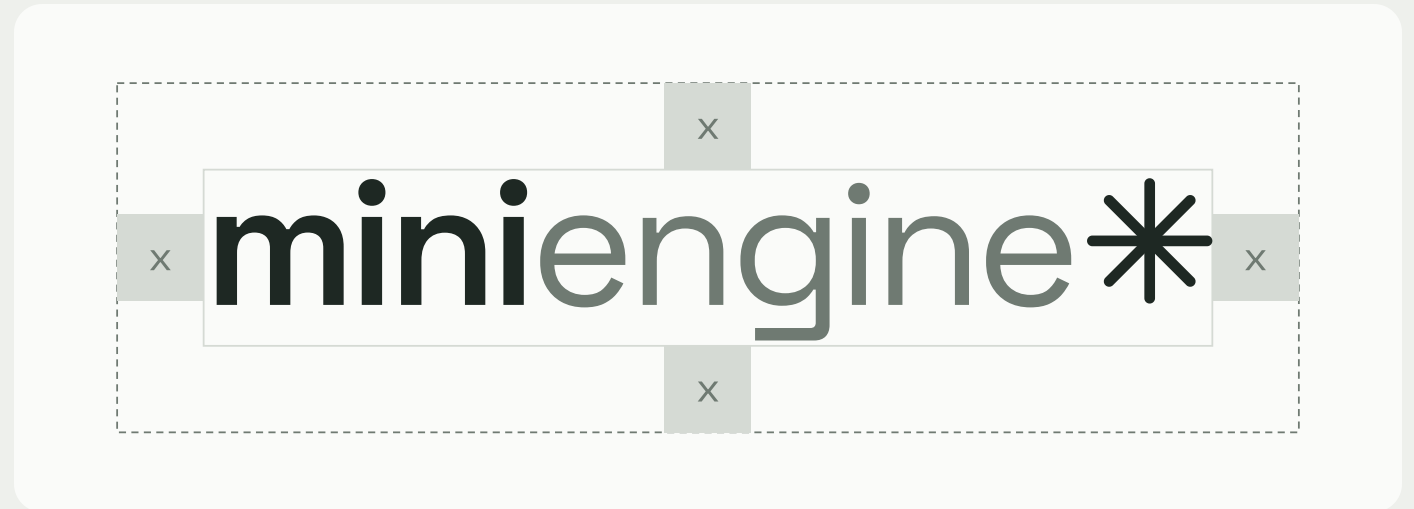
De letters zijn paden. Haal het woordmerk altijd uit de bestanden en typ het nooit na.

The logo 'miniengine*' is displayed on a light gray background. 'mini' is in a bold, dark gray font, 'engine' is in a regular, medium gray font, and the asterisk symbol is a thin, dark gray asterisk.The logo 'miniengine*' is displayed on a dark gray background. 'mini' is in a bold, white font, 'engine' is in a regular, medium gray font, and the asterisk symbol is a bright yellow asterisk.

Ruimte en kleinste maat

Houd rondom het woordmerk minstens de x-hoogte vrij: de hoogte van de n in mini. Meer mag altijd.

Het woordmerk is nooit smaller dan 96 pixels. Daaronder gebruik je het symbool alleen; dat blijft leesbaar tot 16 pixels.



miniengine*

96 px, de kleinste maat

miniengine*

160 px, in een kopbalk

*** * ***

Het symbool op 16, 24 en 32 px

Eén merk, vier producten

Elk product heeft een eigen teken: het symbool met één teken erbij, in dezelfde ronde lijn. Accolades voor de SDK, een prompt voor de CLI, regels tekst voor de docs.

Het extra teken staat in de tweede kleur, net als het productwoord achter het woordmerk. Vonk blijft voor het symbool. Onder 48 pixels staat alleen het symbool.



miniengine*

Mini Engine

De engine zelf: kamers, rollen en de spellen die erop draaien.



miniengine* sdk

Mini Engine SDK

De TypeScript-client waarmee je een spel bouwt.



miniengine* cli

Mini Engine CLI

Het commando **me**: inloggen, games uploaden, versies beheren.



miniengine* docs

Mini Engine Docs

De documentatie en de API-referentie.

Wat we niet doen

Het woordmerk werkt omdat het stil is.
Alles wat erbij komt, maakt het zwakker.

Twijfel je, pak dan het bestand en zet het op Kalk of op Nacht.

The logo 'miniengine*' in a simple, lowercase, sans-serif font on a white background.

- Geen sterretje uit het toetsenbord in plaats van het symbool.

The logo 'miniengine*' in a simple, lowercase, sans-serif font, with 'mini' in yellow and 'engine*' in white, on a black background.

- Geen gele letters. Vonk is alleen voor het symbool.

The logo 'MINIENGINE' in a simple, uppercase, sans-serif font on a white background.

- Geen hoofdletters, ook niet in een kop.

The logo 'miniengine*' in a simple, lowercase, sans-serif font, with 'mini' in green, 'engine' in yellow, and '*' in green, on a white background.

- Geen schaduw en geen verloop op het logo.

The logo 'miniengine*' in a simple, lowercase, sans-serif font, with 'mini' in black, 'engine' in black, and '*' in black, on a white background.

- Niet uitrekken, kantelen of de delen verschuiven.

The logo 'miniengine*' in a simple, lowercase, sans-serif font, with 'mini' in black, 'engine' in black, and '*' in yellow, on a white background.

- Geen Vonk op licht. Op een lichte grond is het symbool Inkt.

Kleur

Een groenig grijs palet dat terugtreedt.
Kalk is de grond, Inkt de tekst, Nacht het tv-scherm.

Goed en Fout zijn alleen voor bevestiging en fouten. Vonk heeft een eigen pagina.

Kalk #EEF0EC paginagrond	Wit #FAFBF9 vlakken, velden	Lijn #D5DAD4 haarlijnen, randen	Nevel #9DA79F tweede tekst op donker	Steen #6F7A72 tweede tekst, engine
Inkt #1E2823 tekst, primaire knop	Nacht #141B17 tv-scherm, banners	Goed #2F7A4F bevestiging	Fout #B23A2B fouten	Vonk #F2C230 accent, schaars

Gronden

Kalk voor pagina's, Wit voor vlakken die erop liggen, Nacht voor alles wat op een tv of in een banner staat.

Tekst

Inkt voor tekst en de primaire knop. Steen en Nevel voor alles wat een stap terug doet.

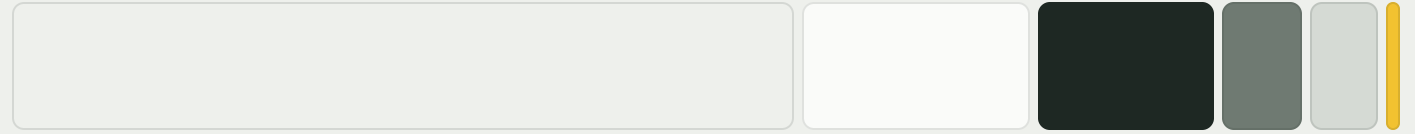
Signalen

Goed, Fout en Vonk dragen betekenis. Gebruik ze nooit om iets op te vrolijken.

Vonk is schaars

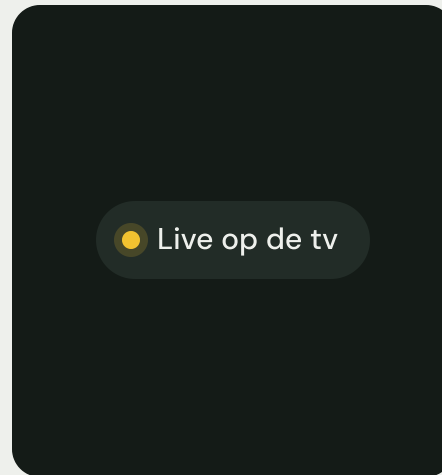
Vonk betekent **nu**. Het staat in het symbool op donker en bij signalen die op dit moment gelden: live, klaar, jij bent aan de beurt, de focusing.

Geen vlakken in Vonk, geen knoppen, en nooit als tekstkleur op een lichte grond. Hoe minder vaak het verschijnt, hoe harder het werkt.



Kalk en Wit dragen het meeste

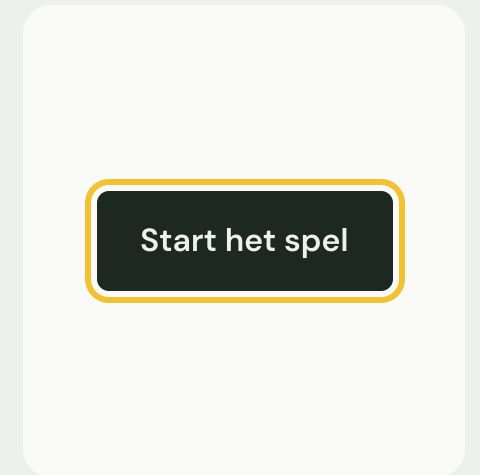
Vonk: een procent, hooguit



Live: het gedeelde scherm is verbonden.



Aan de beurt: één streep, geen vlak.



Focusing: de enige plek waar Vonk op licht mag, als rand.

Twée letters, elk met een taak

Space Grotesk voor het woordmerk, koppen en alles wat een getal is: kamercodes, scores, de worp. DM Sans voor lopende tekst en de interface.

Code staat in de systeem-monospace. Beide lettertypes zijn OFL en worden zelf gehost; de engine laadt niets van buiten.

Aa 37

Space Grotesk

Medium 500 en SemiBold 600. Koppen, kamercodes, scores.

TAFELS TAFELS 1.250

Aa

DM Sans

Regular 400, Medium 500, SemiBold 600. Uitleg, knoppen, formulieren.

Doe mee Doe mee Doe mee

```
POST /api/v1/rooms/TAFELS/join
```

Eén schaal

Alle maten volgen een verhouding van 1,25 vanaf 16 pixels. Groot is voor wat telt; uitleg blijft klein en kort.

De namen zijn de tokens uit **tokens.css**.

--me-t5

61 px

TAFELS

--me-t4

39 px

Doe mee.

--me-t3

31 px

Jij bent aan de beurt

--me-t2

25 px

Wie speelt er mee?

--me-t1

20 px

Common Dice, vijf stenen

--me-t0

16 px

Vul de code in die je van de spelleider kreeg.

--me-t-1

12,8 px

Drie spelers verbonden, de tv kijkt mee.

Hoe we ontwerpen

Vier afspraken die bij elke beslissing gelden, van een knop tot een heel spel.

Eén ding per scherm

Elke pagina heeft één hoofdactie. De rest staat erachter of eronder, nooit ernaast.

Rust in de schil, sfeer in het spel

Kopbalk, kamercode en kamerbeheer zijn stil en overal gelijk. Elk spel brengt zijn eigen wereld mee.

Groot waar het telt

Kamercode, scores, de buzzer en de worp zijn groot. Uitleg is klein en kort.

Telefoon eerst

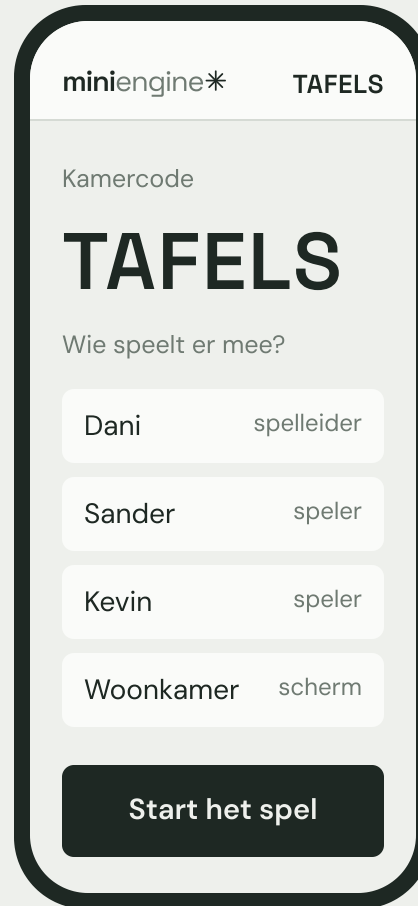
Spelersschermen werken met één hand. Het gedeelde scherm is leesbaar vanaf de bank.

Stille schil, eigen sfeer

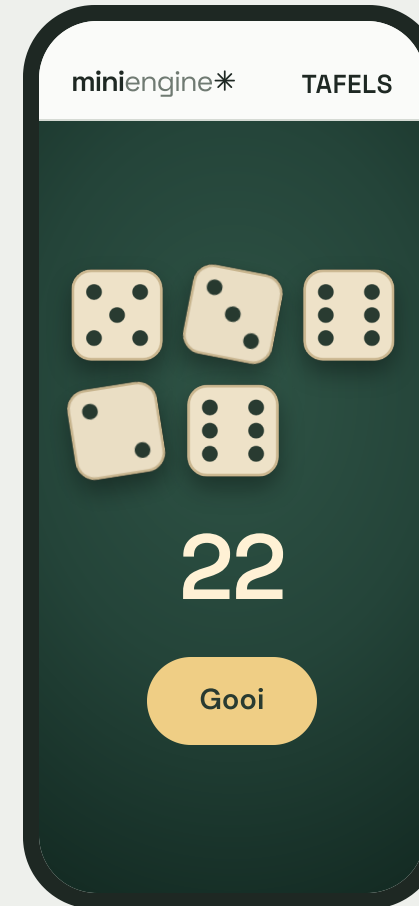
De schil van Mini Engine is overal hetzelfde: een witte balk met het woordmerk en de kamercode. Hij wijst de weg en doet verder niets.

Binnen die balk mag het spel alles. Common Dice is een viltten speeltafel met ivoren stenen. Jeopardy is een tv-studio met een bord vol vragen en een rode buzzer.

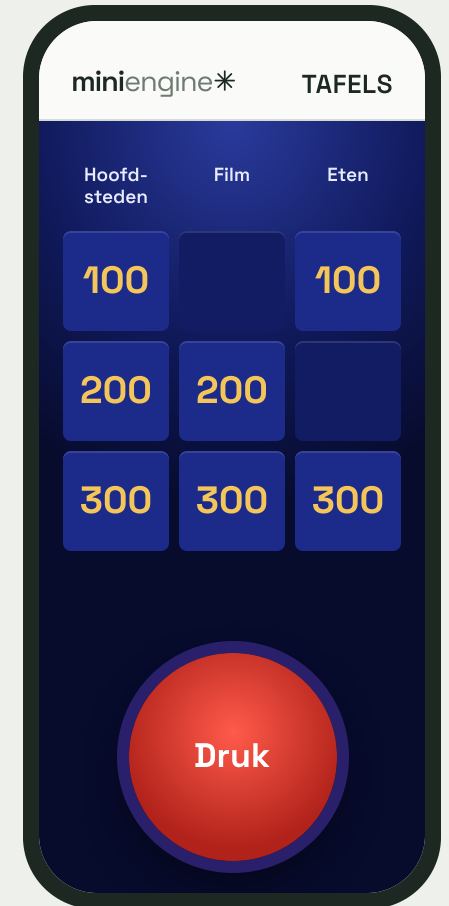
Spellen gebruiken hun eigen kleuren en letters, niet die van het merk.



De schil: de kamer, voor het spel begint.



Common Dice: groen vilt, ivoren stenen.



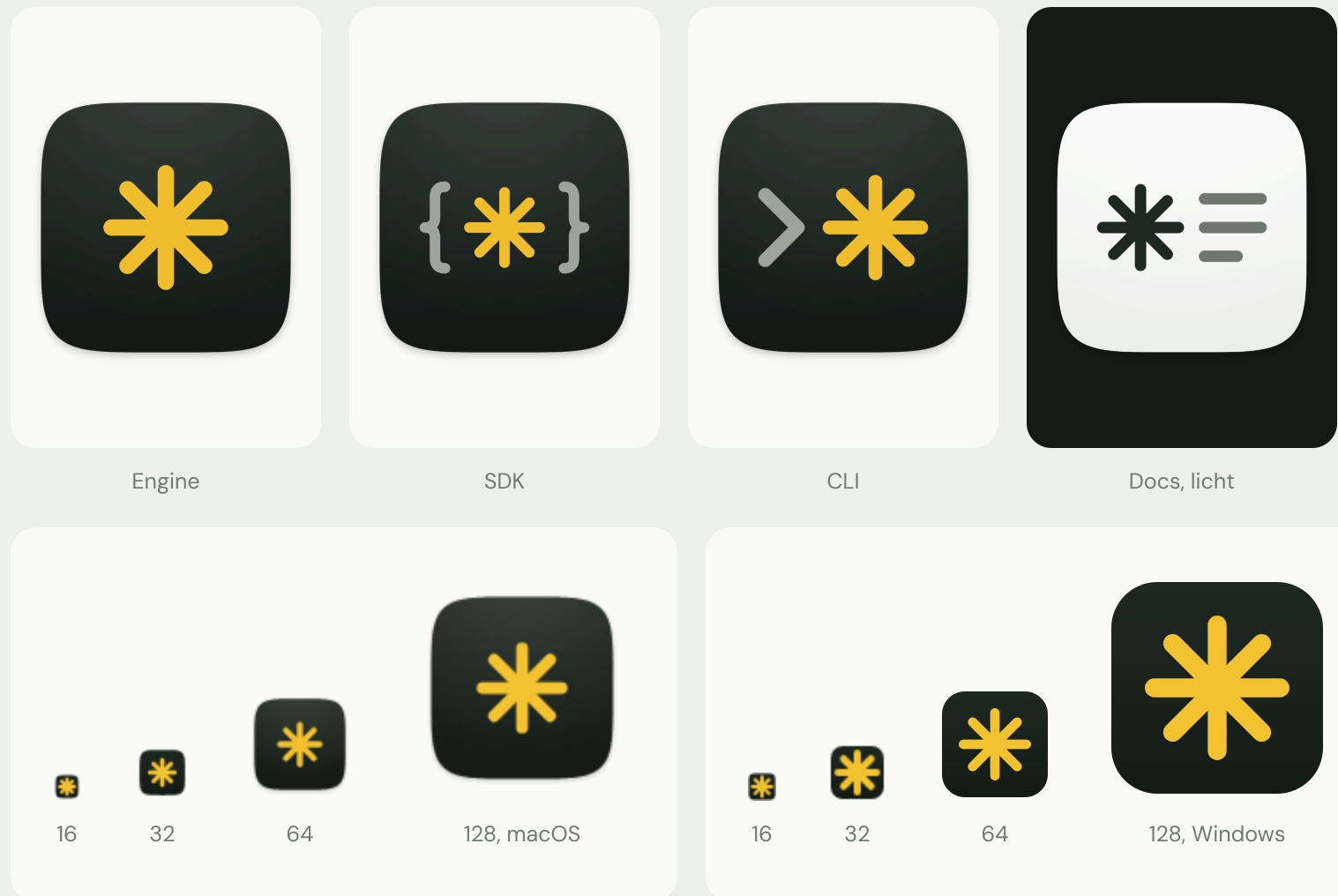
Jeopardy: een tv-studio met buzzer.

Het app-icoon

Het dikke symbool op het macOS-raster: een vlak van 824 pixels in een canvas van 1024, met een zacht licht van boven.

Donker is de standaard: Vonk op een verloop van Inkt naar Nacht. Licht zet Inkt op Wit naar Kalk. Elk product krijgt zijn eigen merk in het icoon.

Onder 48 pixels zijn de spaken dikker, liggen ze op hele pixels en staat bij elk product alleen het symbool.



Banners en social

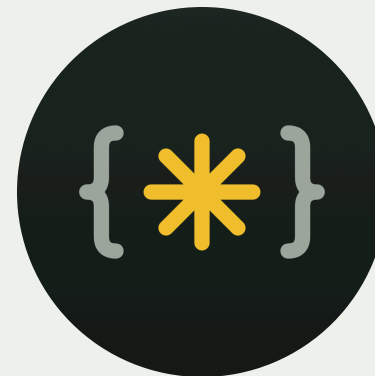
Banners zijn 2400 bij 600 pixels: het woordmerk in het midden, verder niets. Kies donker voor een repository of een tv, licht voor documentatie.

De avatar is het symbool of het productmerk, ruim binnen de cirkel. De deelafbeelding is 1280 bij 640.

A dark rectangular banner with the text "miniengine*" in white, where the asterisk is yellow.

A light gray rectangular banner with the text "miniengine* sdk" in dark gray, where the asterisk is black.

A dark rectangular banner with the text "miniengine* docs" in white, where the asterisk is yellow.



Zo praten we

Als iemand aan tafel die het spel al kent:
kort, vriendelijk en precies. We zeggen wat
er gebeurt en wat je kunt doen.

Zo wel

Start het spel

Doe mee.

Kop boven het formulier om een kamer in te gaan

Even de tafel dekken...

Deze kamer is vol. Vraag de spelleider
om plaats te maken.

Zo niet

~~SPEL STARTEN~~

~~Klik hier om deel te nemen aan de
sessie~~

~~Laden, een ogenblik geduld a.u.b.~~

~~Fout 409: capaciteit overschreden~~

Zinnen, geen labels

Sentence case overall. Geen
hoofdletters, geen labels boven
koppen.

Gewone werkwoorden

Start, doe mee, gooi, druk. Een
knop zegt wat er gebeurt.

Fouten wijzen de weg

Zeg wat er misging en wat je nu
doet. Geen excuses, geen
codes.

Alles staat in de map

Logo's en iconen	Per product een map: <code>miniengine</code> , <code>miniengine-sdk</code> , <code>miniengine-cli</code> , <code>miniengine-docs</code> . Zie <code>LEESMIJ.txt</code> .
Kleur en maten	<code>bron/tokens.css</code>
Regels	<code>bron/MERK.md</code> en dit brandbook
Lettertypes	Space Grotesk en DM Sans, SIL Open Font License, in <code>lettertypes/</code>
API	<code>MiniEngine-API-v0.4.pdf</code> , met de edities 0.2 en 0.3 ernaast
Opnieuw maken	<code>bron/LEESMIJ-bron.md</code>

miniengine*