

LAB-DOKU - Kit de Prototype Papier

SCÉNARIOS DE TEST

Scénario 1 : Démarrage standard

1		3	
	3		1
3		1	
	1		3

État : Position (0,0)

Clés : 🔑1 🔑3

Indices : 🔍🔍🔍

Scénario 2 : Situation tendue

1	2	3	4
4	3		
3		1	
	1		3

← ICI

État : Position (1,2)

Clés : 🔑1 🔑3 🔑4

Indices : 🔍

← Pion sur case vide ligne 2

Solution de référence (Scénario 1)

1	2	3	4
4	3	2	1
3	4	1	2
2	1	4	3

GRILLES VIERGES

Grille #1

Grille #2

Grille #3

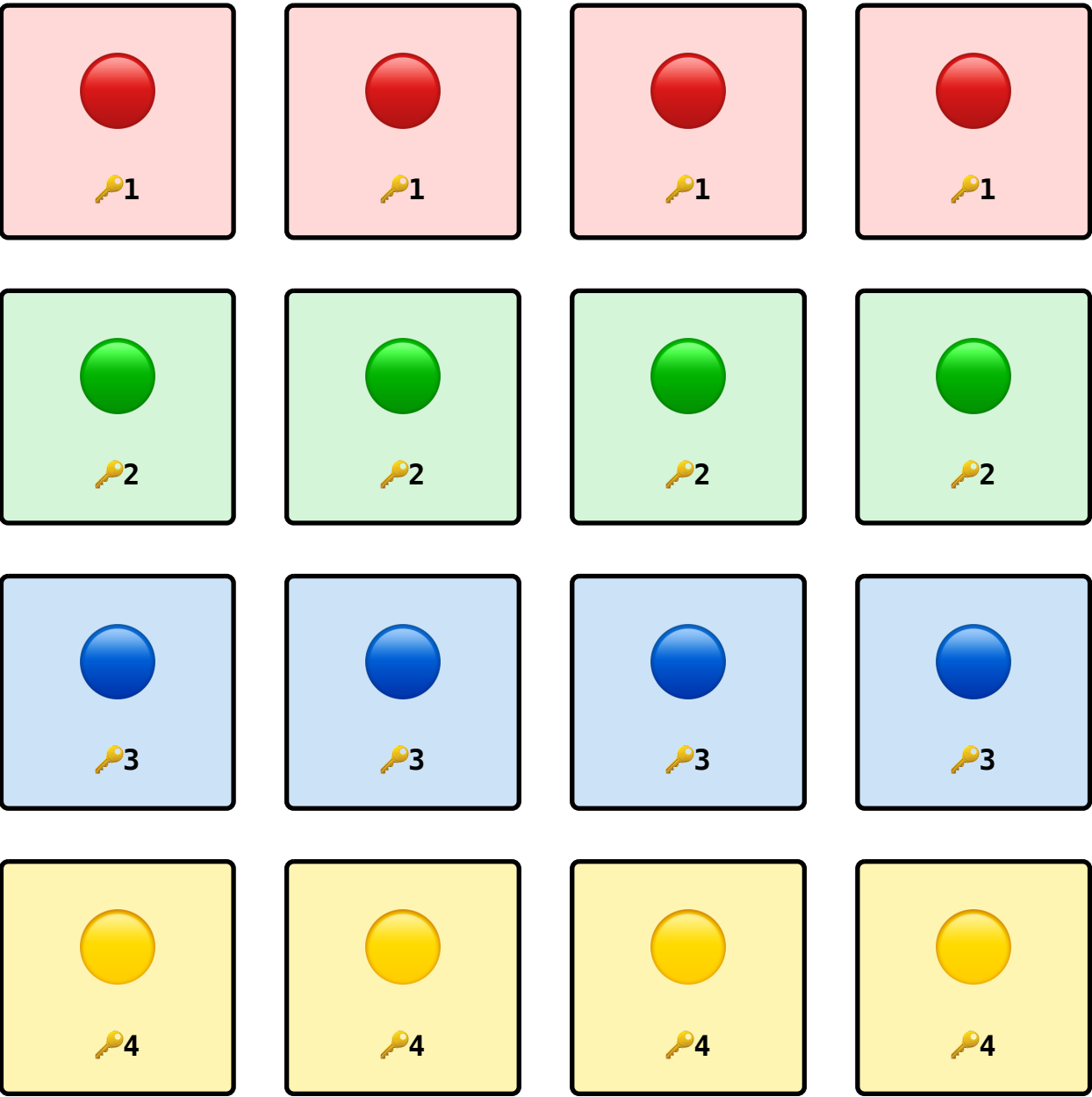
Grille #4

JETONS À DÉCOUPER


Pion joueur





Clés (4 jetons par couleur)





Indices (15 jetons)



IND



IND



IND



IND



IND



IND



IND



IND



IND



IND


IND


IND


IND


IND


IND

Marqueurs d'événements


EXPLO


TÉLÉP


PERTE

Compteur d'erreurs

ERREURS CUMULÉES

Total : _____

CHECKLIST DE VALIDATION

Après 2-3 parties de test :

Gameplay de base

- ☐ Jouable du début à la fin ?
- ☐ Bloqué trop souvent ?
- ☐ Règles claires ?

Tension et intérêt

- ☐ Décisions intéressantes ?
- ☐ Anticipation des coups ?
- ☐ Événements fun ou frustrants ?

Rythme

- ☐ Durée : court / bon / long ?
- ☐ Envie de rejouer ?

Prochaine étape

- ☐ G0 → coder
- ☐ Ajuster → quoi ?
- ☐ N0-G0 → pivot ?

Notes libres :
