

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

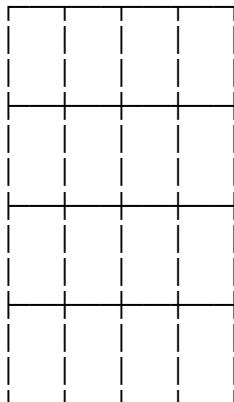
Indices : 🔎

Solution de référence (Scénario 1)

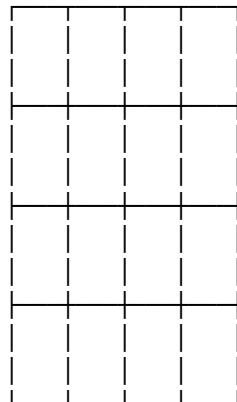
1	2	3	4
4	3	2	1
3	4	1	2
2	1	4	3

GRILLES VIERGES

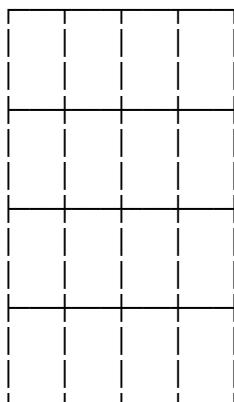
Grille vierge #1



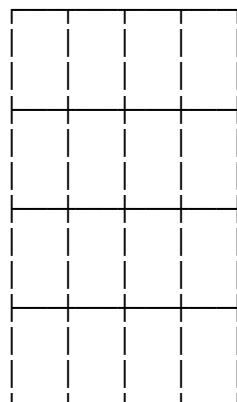
Grille vierge #2



Grille vierge #3



Grille vierge #4



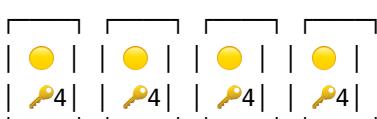
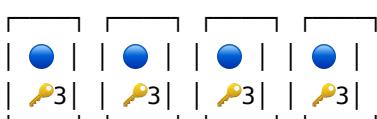
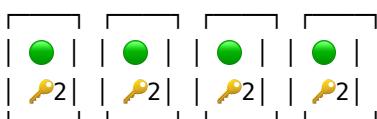
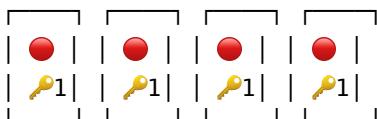
JETONS À DÉCOUPER

Pion joueur

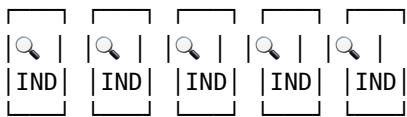
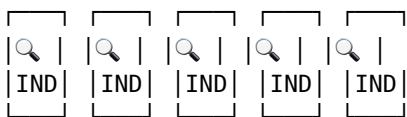
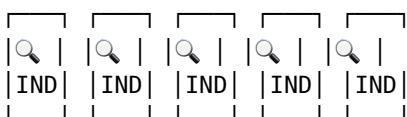


JOUEUR

Clés (4 jetons par couleur)



Indices (10-15 jetons)



Marqueurs d'événements & Compteur



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

- GO → coder
- Ajuster → quoi ?
- NO-GO → pivot ?

Notes libres :
