

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

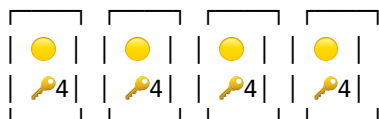
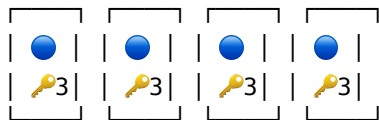
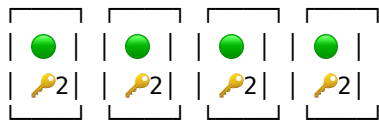
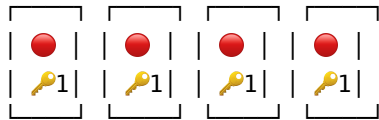
JETONS À DÉCOUPER

Pion joueur

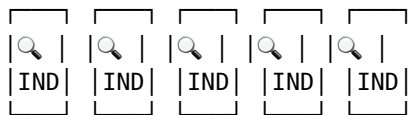
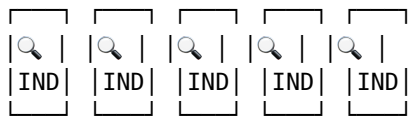
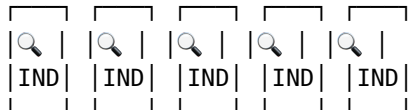


JOUEUR

Clés (4 jetons par couleur)



Indices (10-15 jetons)



Marqueurs d'événements & Compteur


EXPLO


TÉLÉP


PERTE

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 :