

# 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

Matériel : D4 (dé à 4 faces)

### Scénario 2 : Situation tendue

1	2	3	4
4	3		
3		1	
	1		3

État : Position (1,2)

Clés : 1 3 4

Matériel : D4

← Pion sur case vide ligne 2

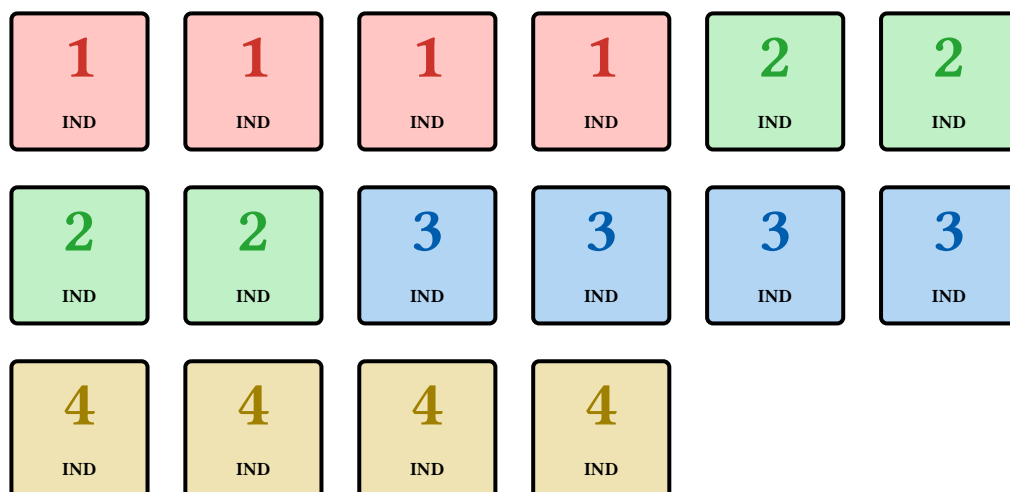
*Note : La solution de référence est disponible dans le fichier MD*

**GRILLES VIERGES**



## JETONS INDICES (à découper)

*Jetons indices chiffrés - 4 par numéro*



**Note :** Ces jetons peuvent être placés sur la grille ou ramassés dans l'inventaire du joueur.  
Total grille + inventaire  $\leq 4$  pour chaque numéro.

MATÉRIEL DE JEU

Pion joueur







Marqueurs d'événements



Tracker de clés

CLÉS POSSÉDÉES

<input type="checkbox"/>  1	<input type="checkbox"/>  2	<input type="checkbox"/>  3	<input type="checkbox"/>  4
--	--	--	--

Compteur d'erreurs

ERREURS CUMULÉES

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 :

---

---

---