

# LAB-DOKU - Kit de Prototype Papier

## SCÉNARIOS DE TEST

### Scénario 1 : Démarrage standard

1		3	
	3		1
3		1	
	1		3

### Scénario 2 : Situation tendue

1	2	3	4
4	3		
3		1	
	1		3

État : Position (0,0)

Clés : ⚡1 ⚡3

Matériel : D4 (dé à 4 faces)

État : Position (1,2)

Clés : ⚡1 ⚡3 ⚡4

Matériel : D4

← Pion sur case vide ligne 2

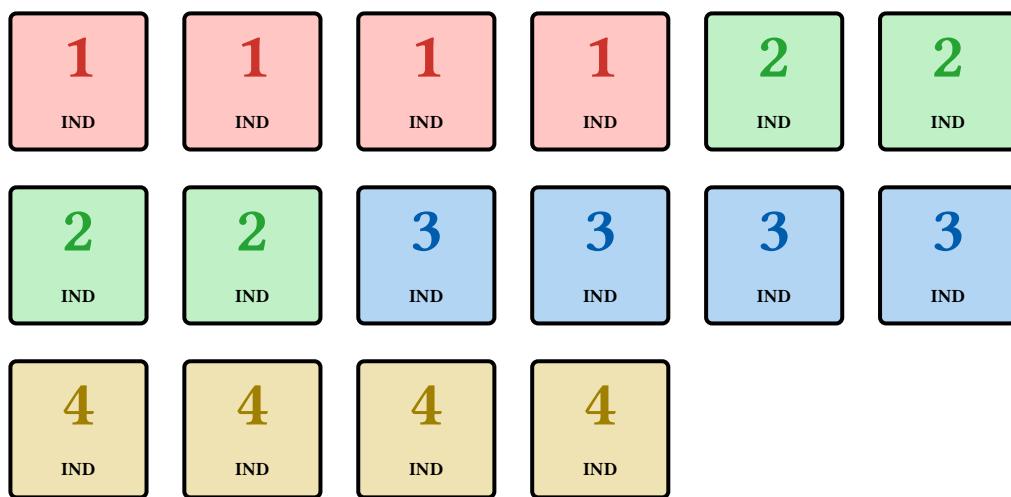
Note : La solution de référence est disponible dans le fichier MD

## 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 ≤ 4 pour chaque numéro.*

## MATÉRIEL DE JEU

Pion joueur



Tracker de clés

CLÉS POSSÉDÉES

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

Marqueurs d'événements



Compteur d'erreurs

ERREURS CUMULÉES

<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 :

---

---

---