



BUT DU JEU

*Quand je serai grande, je serai... un dragon !
Voilà votre rêve de chauve-souris pleine d'ambition.
Suivez les traces de votre idole : Pyro le dragon.
Attention, il ne se laissera pas approcher si facilement.*

Pyro se joue de 2 à 6 joueurs et joueuses appelés ici "chauves-souris", en plusieurs manches, avec des cartes **numérotées de 0 à 10** qui représentent la distance entre Pyro et vous.

Au début de la partie chaque chauve-souris reçoit **4 cartes** mais n'en regarde que 2. Pour vous rapprocher de Pyro, vous devrez échanger vos cartes, les défausser au bon moment et prendre des risques calculés.

À la fin de chaque manche, additionnez les valeurs de vos cartes restantes. Celui ou celle dont la somme est **la plus proche de 0** (et donc de Pyro) remporte la manche. La partie continue jusqu'à ce que l'un ou l'une d'entre vous **dépasse les 50 points**. La chauve-souris qui possède **le moins de points** à ce moment-là gagne la partie !

Il existe 2 types de cartes dans Pyro :



Cartes Jour : avec chiffre seul (valeur)



Cartes Nuit : cartes à effet

MISE EN PLACE

1 MÉLANGEZ LES CARTES pour former **une pioche** que vous placez face cachée au centre de la table.

2 PRENEZ CHACUN-E 4 CARTES que vous placez face cachée devant vous en carré, **sans les regarder**. C'est votre **terrain de jeu**.

 **Regardez les 2 cartes du dessus** sans les montrer aux autres et replacez-les au même endroit. Attention ! **Vous ne pourrez pas** (re)regarder vos cartes pendant la manche (sauf si un effet vous y autorise).

3 RÉVÉLEZ LA PREMIÈRE CARTE de la pioche et placez-la face visible à côté pour former **la défausse**.



COMMENT JOUER ?



Jouez chacun·e votre tour dans le sens horaire jusqu'à ce que l'un·e d'entre vous déclenche la fin de la manche en annonçant "Pyro" au lieu de piocher une carte.

Choisissez au hasard la chauve-souris qui commencera la 1^{re} manche. Pour les manches suivantes, la 1^{re} sera toujours **celle qui a fait le moins de points à la manche précédente.**

À votre tour, **PIOCHEZ UNE CARTE :**

- soit sur le dessus de la **pioche** : regardez-la secrètement sans la montrer aux autres.
- soit sur le dessus de la **défausse** si c'est une carte Jour. Cette carte restera face visible. **Il est interdit de récupérer une carte Nuit depuis la défausse.**

ÉCHANGEZ-LA AVEC UNE DE VOS CARTES :

Posez la carte piochée à la place d'**une de vos cartes**, que vous révélez et placez face visible sur la **défausse**.



La carte **défaussée** a l'effet suivant :

- Si c'est une carte **Nuit**, activez son effet.
- Si c'est la carte **Météorite**, ramenez-la **face cachée** dans votre terrain de jeu : vous avez une carte de plus.
- Si c'est la carte **0**, dommage, vous venez de faire un beau cadeau à votre voisin·e...



ÉLIMINER UNE CARTE JOUR EN RÉACTION

- Si c'est une carte **Jour** qui est défaussée, toutes les chauves-souris (y compris vous) peuvent tenter d'**éliminer** une autre carte **Jour identique** de n'importe quel terrain de jeu (le vôtre ou celui d'une autre), en la plaçant **le plus rapidement possible** dans la défausse. **Il est interdit d'éliminer une carte Nuit de cette façon.**

Seule **la première** carte Jour identique est éliminée (les autres sont replacées là où elles étaient).

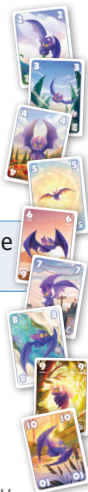
- Si vous éliminez une carte du terrain de jeu d'une autre chauve-souris de cette manière, **donnez-lui une de vos cartes** pour la remplacer.
- Si vous faites une **erreur**, remettez cette carte où elle était, face visible, et **ajoutez la première carte de la pioche à votre terrain de jeu**. *Il n'y a pas de nombre de cartes maximum dans votre terrain de jeu.*

Important : toute carte qui a été révélée reste face visible quand elle se déplace (sauf la Météorite).



ANNONCEZ "PYRO" ET PASSEZ VOTRE TOUR pour déclencher la fin de la manche si vous pensez avoir moins de points que les autres chauves-souris. Chacune d'elles doit jouer encore une fois, puis passez au décompte de points de fin de manche.

La manche peut aussi se terminer **si la pioche est vide**.



EFFETS DES CARTES NUIT



CARTE 0

Elle vaut **0 point** et il n'y en a qu'une seule, récupérez-la dès que possible !



AJOUTER OU ÉLIMINER

Ajoutez la première carte de la pioche à n'importe quel terrain de jeu ou **éliminez** n'importe quelle carte de votre terrain de jeu.



REGARDER ET ÉCHANGER

Regardez n'importe quelle carte face cachée puis **échangez** deux cartes sans les révéler (vous n'êtes pas obligé-e d'échanger la carte que vous avez regardée).



ÉCHANGER

Échangez deux cartes **sans les révéler**.



REGARDER

Regardez n'importe quelle carte face cachée **sans la montrer aux autres**.



MÉTÉORITE

Elle peut seulement être échangée, ou éliminée par l'effet de la carte 1. Si elle est défaussée, **elle revient face cachée dans son terrain de jeu**. À la fin de la manche, sa valeur est celle de la première carte de la pioche (ou de la dernière carte défaussée s'il n'y a plus de pioche) !

DÉCOMPTE DE FIN DE MANCHE

Toutes les chauves-souris **révèlent leurs cartes** et additionnent les valeurs de celles-ci. *Utilisez un papier et un crayon ou un téléphone pour garder la trace des points de chaque chauve-souris.*

- si personne n'a fait moins de points que **la chauve-souris qui a annoncé "PYRO"**, cette dernière marque **0 point**.
- si au moins une chauve-souris a fait moins de points que **la chauve-souris qui a annoncé "PYRO"**, cette dernière fait **la somme de ses cartes x2**.
- **Chaque autre chauve-souris** marque la somme de ses cartes.

FIN DE PARTIE

SI UNE CHAUVESOURIS DÉPASSE LES 50 POINTS

(ou atteint les 50 points pour la seconde fois*), le jeu s'arrête et **la chauve-souris avec le moins de points remporte la partie**. *En cas d'égalité, recommencez une nouvelle manche.*

★2^E CHANCE Si vous atteignez **exactement 50 points**, redescendez à **25 points** et la partie continue (*une seule fois par chauve-souris*) !



Auteur : **Nate Miller** • Illustrations : **Crocotame Studio**
Chef de projet : **Julien Bès** • Directrice éditoriale : **Tiffany Martin**
Directeur artistique : **Igor Polouchine**

©2024 Barrel Aged Games. **Barrel Aged Games** et ses logos sont des marques déposées de Barrel Aged Games.

PYRO est édité en français sous licence par **ORIGAMES**,
52 avenue Pierre Sémar 94200 Ivry sur Seine, France
©2024 Origames. Tous droits réservés. sav@origames.fr



Références sur quatreindemarchets.fr