

PYRO

Règles vidéo en 2 min



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 est un jeu pour 2 à 6 joueurs qui se joue jusqu'à ce qu'un joueur **gagne 3 manches**. Les cartes numérotées représentent la distance entre Pyro et vous. En fin de manche, additionnez les cartes de votre **terrain de jeu** : si votre somme est **la plus proche de 0**, vous l'emportez !

MISE EN PLACE

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

2 CHAQUE JOUEUR REÇOIT 4 CARTES qu'il place face cachée devant lui **sans les regarder**.

 **Regardez 2** de vos cartes sans les montrer aux autres joueurs et replacez-les au même endroit. Attention !

Vous ne pourrez pas 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 pile de jeu**.



Carte Nuit : carte avec pouvoir - **Carte Jour** : chiffre seul

COMMENT JOUER ?

RÉSUMÉ : Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire jusqu'à ce que l'un d'entre eux trouve Pyro et déclenche la fin de partie. Celui qui aura le moins de points devant lui gagne la manche.

CHOISISSEZ UN 1^{er} JOUEUR POUR LA PREMIÈRE MANCHE

Pour les manches suivantes, le 1^{er} joueur sera toujours celui qui a gagné la manche précédente.

À votre tour, vous commencez toujours par :

PIOCHEZ 1 CARTE :

• soit sur le dessus de la **pioche** : regardez-la secrètement sans la montrer aux autres joueurs.
• soit sur le dessus de la **pile de jeu**, s'il y en a une et si ce n'est **ni une carte éliminée ni une carte Nuit**. Cette carte restera face visible par la suite.

ÉCHANGEZ-LA AVEC UNE DE VOS CARTES :

Placez la carte piochée à la place d'une de vos cartes que vous jouez face visible sur la **pile de jeu**.



Vous ne pouvez pas jouer la carte que vous venez de piocher, elle doit d'abord aller dans votre **terrain de jeu**.

La carte jouée sur la **pile de jeu** a l'effet suivant :

- Si c'est une carte **Nuit**, activez son effet.
- Si c'est la carte **Météorite**, ramenez-la dans votre **terrain de jeu** : vous avez maintenant 1 carte de plus...
- Si c'est la carte **0**, dommage, vous venez de faire un beau cadeau à votre voisin...

ÉLIMINER UNE CARTE JOUR EN RÉACTION

• Sinon, si vous jouez une carte **Jour**, les autres joueurs peuvent tenter rapidement d'**éliminer** une carte **Jour identique** de n'importe quel **terrain de jeu** (le leur ou celui d'un autre joueur), en la plaçant sur la **pile de jeu**. Il n'est pas possible d'éliminer une carte Nuit de cette façon.

Seul le **premier joueur** qui joue une carte Jour identique peut l'éliminer (les autres la replacent).

- Si vous faites une **erreur**, remettez cette carte où elle était 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.
- Si vous éliminez une carte du terrain de jeu d'un autre joueur, donnez-lui une de vos cartes pour la remplacer.

Important : toute carte qui a été révélée face visible reste face visible quand elle se déplace.

ANNONCEZ PYRO ET PASSEZ VOTRE TOUR

pour déclencher la fin de la manche si vous pensez avoir moins de points que vos adversaires. Chacun d'eux doit jouer encore une fois, puis passez au décompte de points.

La manche se termine après qu'un joueur ait déclaré **Pyro** et que tous les autres joueurs ont joué leur dernier tour **ou si la pioche est vide**. Chaque joueur révèle les cartes qu'il a devant lui et additionne leur valeur.

• Le **joueur qui a le moins de points** gagne la manche. À égalité, c'est celui qui a annoncé Pyro qui l'emporte (ou le plus proche dans le sens horaire).

• **Fin de partie :** Si un joueur a gagné 3 manches, il remporte la partie. **Sinon**, recommencez une nouvelle manche en commençant par celui qui vient de gagner.

EFFETS DES CARTES NUIT

CARTE 0 Elle vaut 0 points et il n'y en a qu'une seule, récupérez là dès que possible !

AJOUTER OU ÉLIMINER UNE CARTE

Ajoutez la première carte de la pioche au terrain de jeu de n'importe quel joueur 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 (pas forcément la carte regardée).

ÉCHANGER Échangez deux cartes sans les révéler.

REGARDER Regardez n'importe quelle carte face cachée.

MÉTÉORITE Elle peut seulement être échangée ou éliminée. Si elle est jouée sur la pile de jeu, **elle revient automatiquement dans son terrain de jeu**. Sa valeur est égale à la première carte de la pioche à la fin de la manche !



- Auteur : Nate Miller • Illustrations : Crocotame studio
- ©2024 Barrel Aged Games. Barrel Aged Games et ses logos sont des marques déposées de Barrel Aged Games.
- PYRO est édité sous license par ORIGAMES, 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine, France



WWW.ORIGAMES.FR