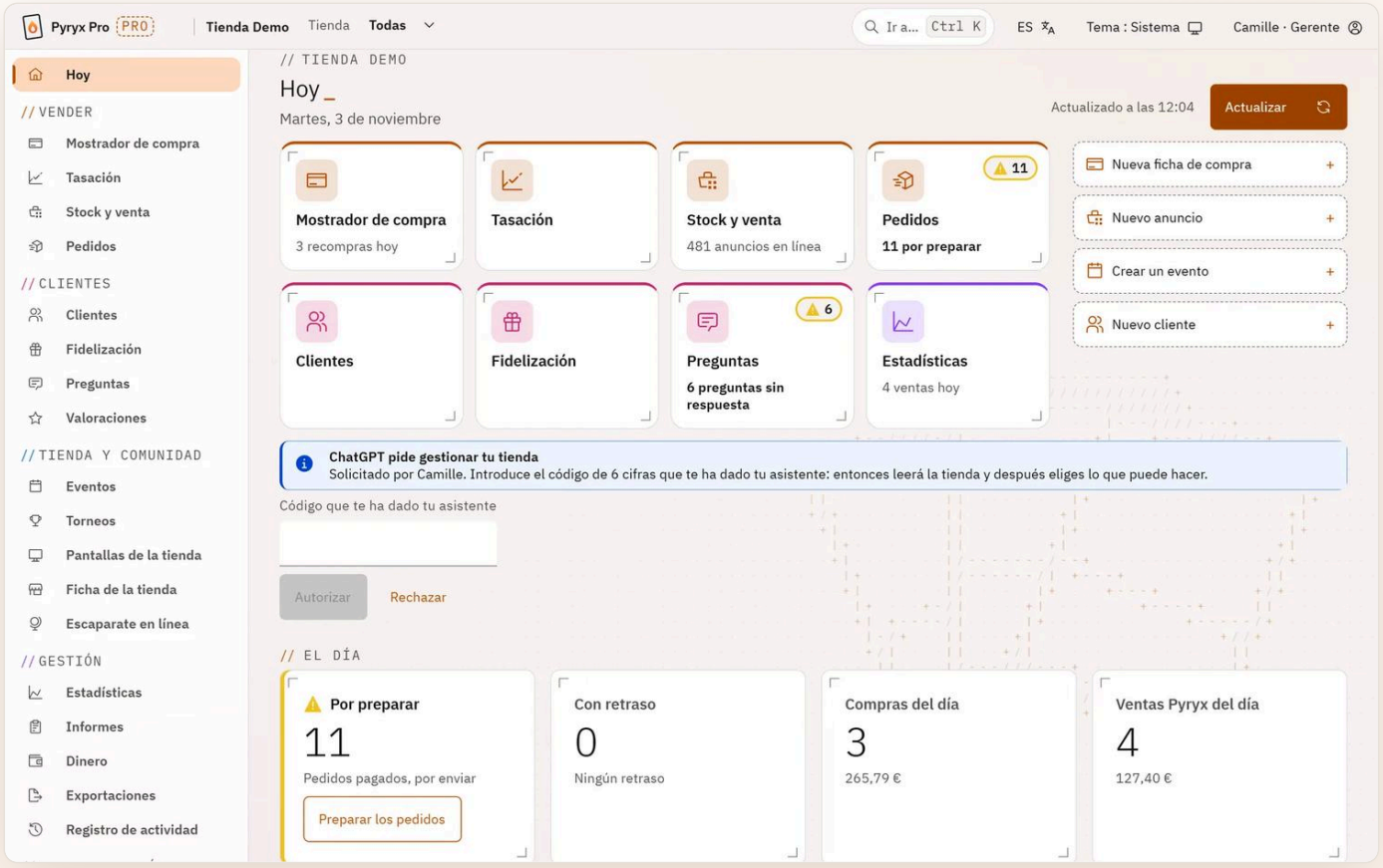
Pyryx Pro

Pyryx Pro, todas las funciones

El software de las tiendas de cartas coleccionables: comprar, tasar, vender en línea, fidelizar, animar la tienda. Presentación completa y guía de uso.



Edición de noviembre de 2026 · Las capturas proceden de la demo de Pyryx Pro (pro.pyryx.com/demo), una tienda inventada: no contienen ningún dato real.

Índice

PARTE 1 · LO QUE HACE PYRYX PRO 5

- Pyryx Pro en una página 6
- Un día cualquiera 7
- El mostrador de compra 8
- La tasación 9
- El stock y la puesta a la venta 10
- Los pedidos 11
- Los clientes y la fidelización 12
- Preguntas y valoraciones 13
- La ficha de la tienda y el escaparate en línea 14
- Las pantallas de la tienda y la tableta del mostrador 15
- Los eventos y los torneos 16
- Estadísticas, informes, dinero y exportaciones 17
- El equipo, la seguridad y los ajustes 18
- El asistente de IA 19
- Los planes 20

PARTE 2 · GUÍA DE USO 21

- Crear tu cuenta Pyryx Pro 22
- Abrir tu tienda profesional, paso a paso 23
- Hoy, el panel del día 24
- El inicio del mostrador 25
- Recompra, paso 1: el cliente 26
- Recompra, paso 2: las cartas, con foto o con el teclado 27
- Recompra, paso 3: los precios 28
- Recompra, paso 4: el pago 29
- La firma del cliente 30
- El control de un responsable 31
- La ficha de recompra validada 32
- El registro de recompras 33
- El informe del mes 34
- La salida de stock 35
- El libro de policía 36
- Preparar una venta en mostrador 37
- El vale de caja 38
- Los ajustes de la venta 39
- Buscar una carta 40
- La ficha de tasación 41

El cálculo de la recompra 42
La evolución de los precios y las impresiones 43
El mercado detallado de Pokémon 44
Pedir un informe de análisis IA 45
Leer un informe de análisis IA 46
La cuadrícula del stock 47
Vista previa de una carta y modificación del anuncio 48
Actuar sobre una selección 49
El seguimiento de precios 50
El precio automático 51
Un anuncio nuevo 52
Los archivadores de la tienda 53
Poner a la venta desde un archivador 54
Los productos: sellados, accesorios, lotes 55
Importar un archivo de stock 56
Las etiquetas 57
Las transferencias entre tiendas 58
La cola de pedidos 59
La preparación 60
El envío 61
La ficha de un pedido y los mensajes 62
Los clientes y la lectura de un código 63
La ficha de un cliente 64
Un nuevo cliente 65
El padrinazgo 66
Poner en marcha el programa 67
El resumen y los miembros 68
Abonar en el mostrador 69
Las recompensas: niveles y estatus 70
Las campañas 71
El registro de la fidelización 72
Los ajustes del programa 73
Las preguntas de los clientes 74
Las valoraciones recibidas 75
El calendario de eventos 76
Crear un evento 77
Publicar, seguir a los inscritos, pasar lista 78
Los torneos de la tienda 79
Dirigir un torneo 80
Jugadores, clasificación e impresiones 81
Las pantallas de la tienda 82

Poner en marcha una TV 83
Los carruseles 84
Crear una diapositiva 85
La programación de las pantallas 86
Aviso rápido y mesas en pantalla 87
La tableta EDS del mostrador 88
La presentación de la tienda 89
Los horarios 90
Las noticias, los enlaces y el contacto 91
La página del escaparate 92
Los destacados 93
Dar a conocer el escaparate 94
Las estadísticas 95
El informe del día 96
El saldo y la cuenta de cobros 97
Pagos, extractos y facturas 98
Los códigos promocionales 99
La exportación para el gestor 100
El registro de actividad de la tienda 101
Mis notificaciones 102
Los miembros del equipo 103
Invitar a alguien y elegir sus permisos 104
Las tabletas compartidas del mostrador 105
La tienda y sus datos de contacto 106
Los gastos de envío 107
El baremo de recompra y los precios por defecto 108
Fidelidad, equipo y eventos por defecto 109
La seguridad de la tienda 110
Tu asistente de IA (Claude; ChatGPT pronto) 111
Tu plan: Base o Pro Extended 112
Pyryx Pro en el teléfono y la tableta 113

ANEXOS 114

Glosario 115
Preguntas frecuentes 116

Parte 1 · Lo que hace Pyryx Pro

Una visión de conjunto, área por área: para qué sirve cada parte de Pyryx Pro y qué cambia en el día a día de una tienda.

Pyryx Pro en una página

Pyryx Pro es la herramienta de trabajo de las tiendas de cartas coleccionables. Reúne en un mismo lugar lo que hasta ahora se hacía con hojas de cálculo, cuadernos y varias webs: la compra en el mostrador, la tasación de las cartas, el stock, la venta en línea en pyryx.com, los clientes y su fidelización, los eventos, los torneos y las pantallas de la tienda.

Todo parte de un mismo catálogo: las cartas, las ediciones, los idiomas y las cotizaciones de cada juego abierto en Pyryx (Magic: The Gathering, Pokémon, Lorcana, One Piece, Yu-Gi-Oh! y los demás) ya están en Pro. No tienes que escribir una carta: la eliges, en la impresión correcta.

Pyryx Pro se usa en un navegador, en ordenador o en tableta, en francés, inglés o español. Sirve tanto para una tienda como para varias: cada tienda tiene su stock, su equipo, sus pantallas y sus eventos, y tus compradores ven una sola tienda en línea.

- **Comprar** una colección en el mostrador, conforme a la ley, sin efectivo.
- **Tasar** cualquier carta: impresiones, mercados, evolución, precio de compra calculado.
- **Vender** en pyryx.com desde tu stock, con precios que se actualizan solos.
- **Enviar** los pedidos, del albarán de preparación al seguimiento.
- **Fidelizar** con puntos, vales, estatus y promociones.
- **Animar** la tienda: pantallas, torneos, eventos, tableta en el mostrador.
- **Gestionar**: estadísticas, informe del día, dinero, exportaciones contables.
- **Delegar** en un equipo, con permisos casilla por casilla y un registro de cada acción.

Un día cualquiera

Por la mañana, la pantalla **Hoy** muestra de un vistazo lo que requiere tu atención: pedidos por preparar, preguntas de compradores, valoraciones sin respuesta, compras del día. Cada recuadro lleva directamente a la tarea.

A lo largo del día, las compras del mostrador entran en stock y se ponen a la venta en pyryx.com. Por la noche, las pantallas muestran el torneo en curso, sus rondas y su clasificación.



Un día en la tienda con Pyryx Pro



La pantalla Hoy, la página de inicio de Pyryx Pro: las tareas del día, los accesos directos, el día en cifras.

// VENDER

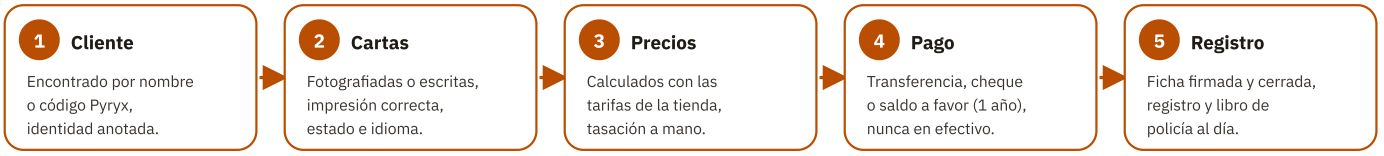
El mostrador de compra

Comprar una colección en pocos minutos, al precio justo y conforme a la ley: desde que llega el cliente hasta que las cartas entran en stock.

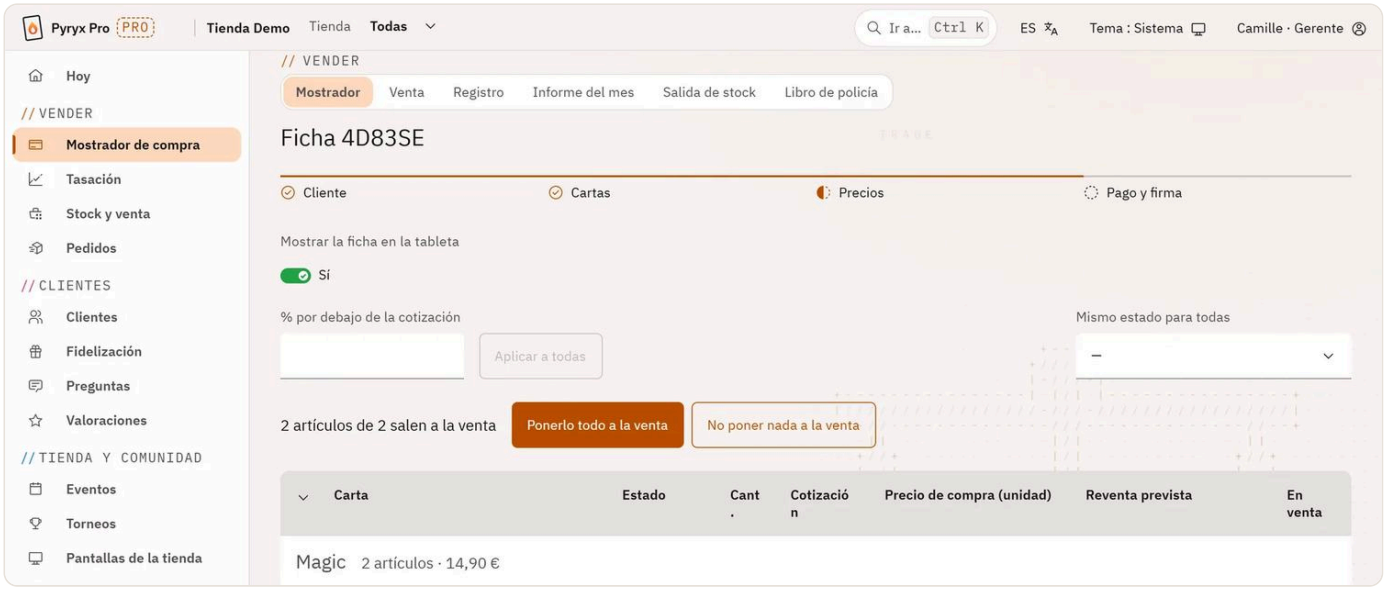
La ficha de recompra avanza en cuatro pasos: el cliente, las cartas, los precios y el pago. El cliente se encuentra por su nombre o por su código Pyryx; las cartas se fotografían o se escriben, en la impresión correcta, con su estado y su idioma; los precios se calculan con las tarifas de tu tienda; el pago se hace por transferencia, por cheque o en saldo a favor, un bono de compra nominativo válido un año. Nunca en efectivo.

Una ficha validada queda cerrada y numerada, y se firma en la tableta. Un error se corrige con una contraficha. El registro se conserva al menos diez años, y el libro de policía se exporta en PDF y en CSV.

- Compra por foto: el reconocimiento automático identifica las cartas de un lote.
- Cartas gradeadas y productos sellados en la misma ficha.
- Control del equipo: límite y diferencias fijados por el propietario, aprobación con un código.
- Salida de stock y venta en mostrador: el stock sigue siendo exacto entre la tienda y la venta en línea.
- Venta en mostrador: Pro prepara el vale de caja por tipo de IVA; el cobro se hace en tu caja certificada.
- Informe del mes, registro de recompras y libro de policía siempre al día.



El recorrido de una recompra en el mostrador



Una ficha de recompra en el paso de los precios: cada carta en la impresión correcta, su estado, su cotización y el precio propuesto con las tarifas de la tienda.

Paso a paso en la parte 2: «Mostrador de compra», «Venta en mostrador».

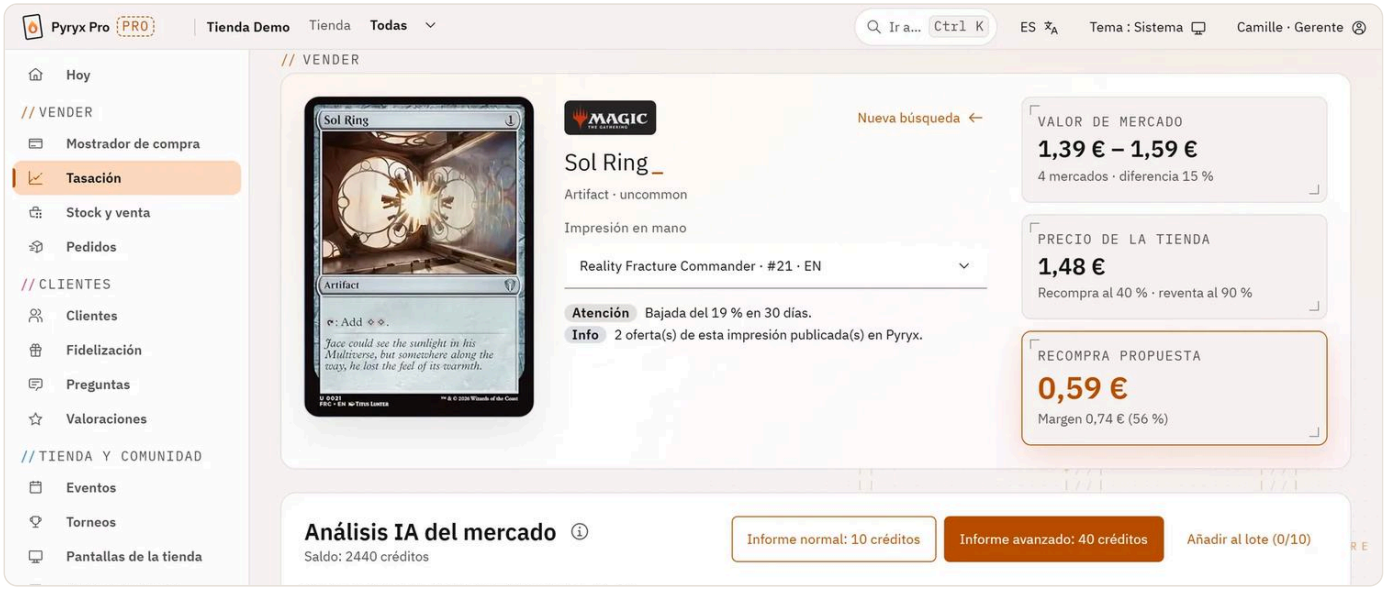
// VENDER

La tasación

El precio justo de una carta, de cualquier juego, en una sola búsqueda: sus impresiones y sus idiomas, las cotizaciones de los mercados, su evolución y el precio de compra calculado.

La ficha de tasación reúne todo lo necesario para decidir: las impresiones y sus idiomas, las cotizaciones registradas en los mercados, la curva de su evolución, las señales de alerta y el precio de compra calculado con tus tarifas. También se abre en una ventana en plena compra, sin salir de la ficha.

Para las cartas caras, la **tasación con IA** (Pro Extended) añade un informe verificado: un precio de compra razonable, un precio de reventa aconsejado y si merece la pena gradear la carta. Un informe que no se completa devuelve sus créditos.



La ficha de tasación de una carta: sus impresiones, las cotizaciones de los mercados y su evolución.

Paso a paso en la parte 2: «Tasación», «Análisis con IA».

// VENDER

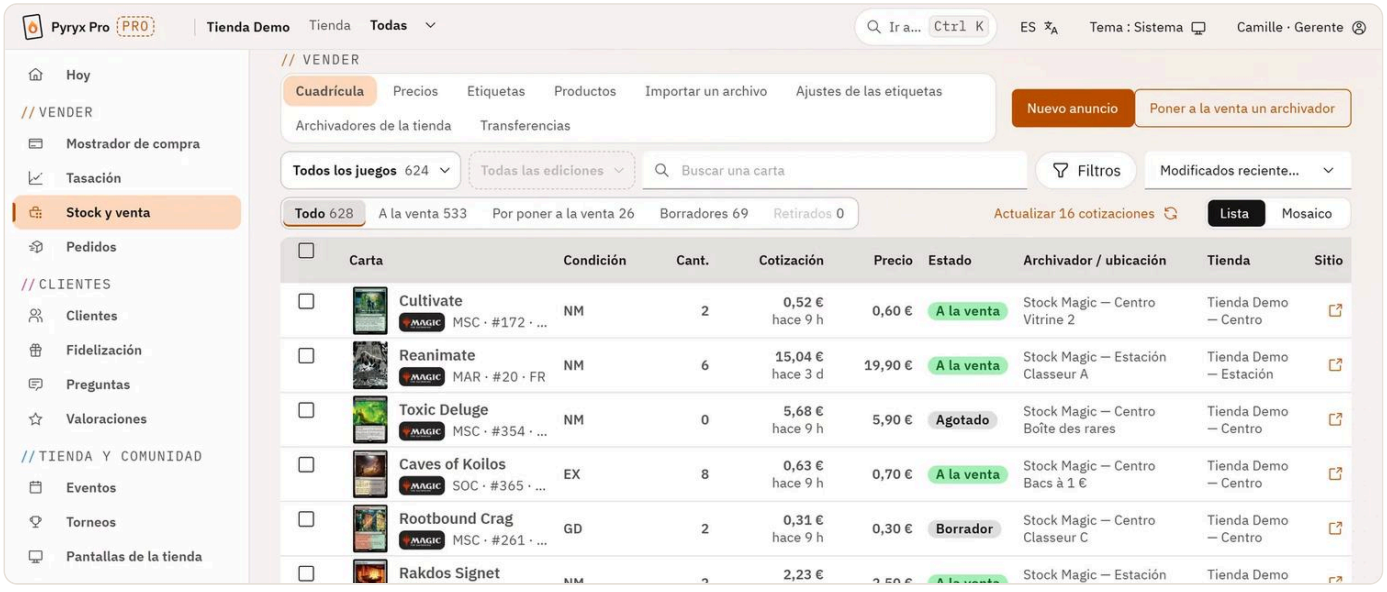
El stock y la puesta a la venta

Todo el stock de la tienda, cartas y productos, en un mismo lugar, y su puesta a la venta en pyryx.com en pocos clics.

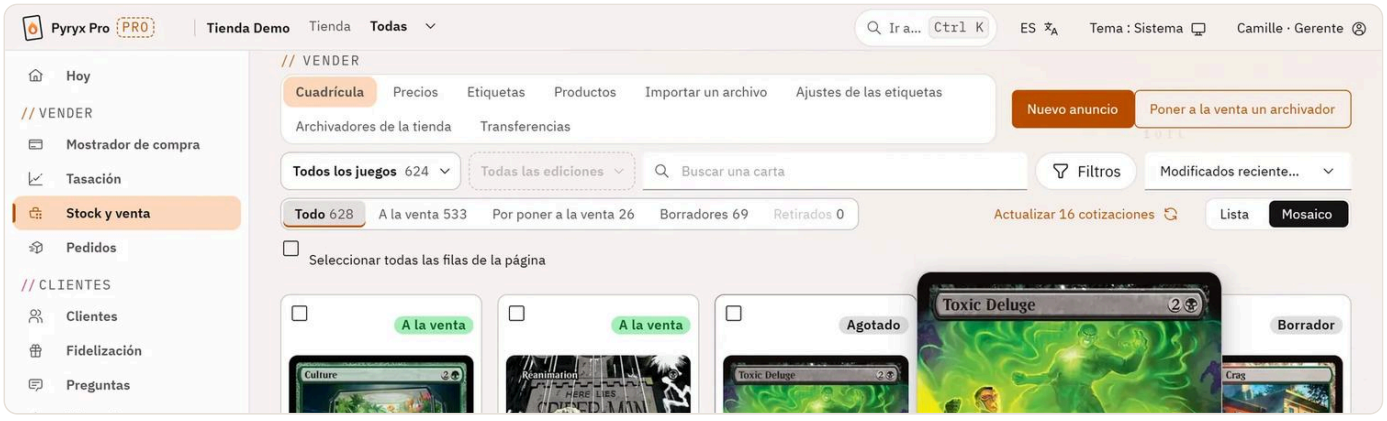
La tabla del stock muestra cada carta con su estado, su cantidad, su cotización, su precio, su situación y su ubicación (archivador, vitrina, caja) en cada tienda. Los filtros, una vista en mosaico y las acciones sobre una selección permiten tratar cientos de líneas a la vez.

Los precios se vigilan solos: Pro señala las cartas a la venta por debajo de su cotización y aquellas cuya cotización ha cambiado, y propone reglas de precio automáticas. Las etiquetas se imprimen desde una selección, las transferencias entre tiendas quedan registradas con un albarán, y un stock existente se recupera importando un archivo.

- Anuncios: creación, modificación, historial y borradores.
- Archivadores de la tienda y «Poner a la venta un archivador» de una sola vez.
- Productos sellados y accesorios, con fotos.
- Precios automáticos, precios aplicados a una selección, seguimiento de las cotizaciones.
- Etiquetas configurables, impresas desde la tabla.
- Transferencias entre tiendas, con albarán de transferencia.



La tabla del stock: filtros por juego y por situación, cotización y precio uno junto al otro, ubicación en cada tienda.



La misma selección en mosaico, para reconocer las cartas de un vistazo.

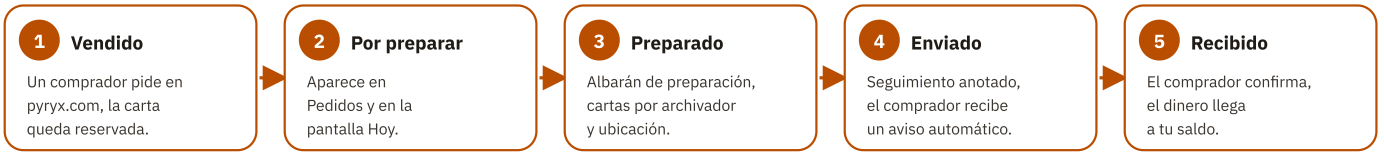
Paso a paso en la parte 2: «Stock y venta».

// VENDER

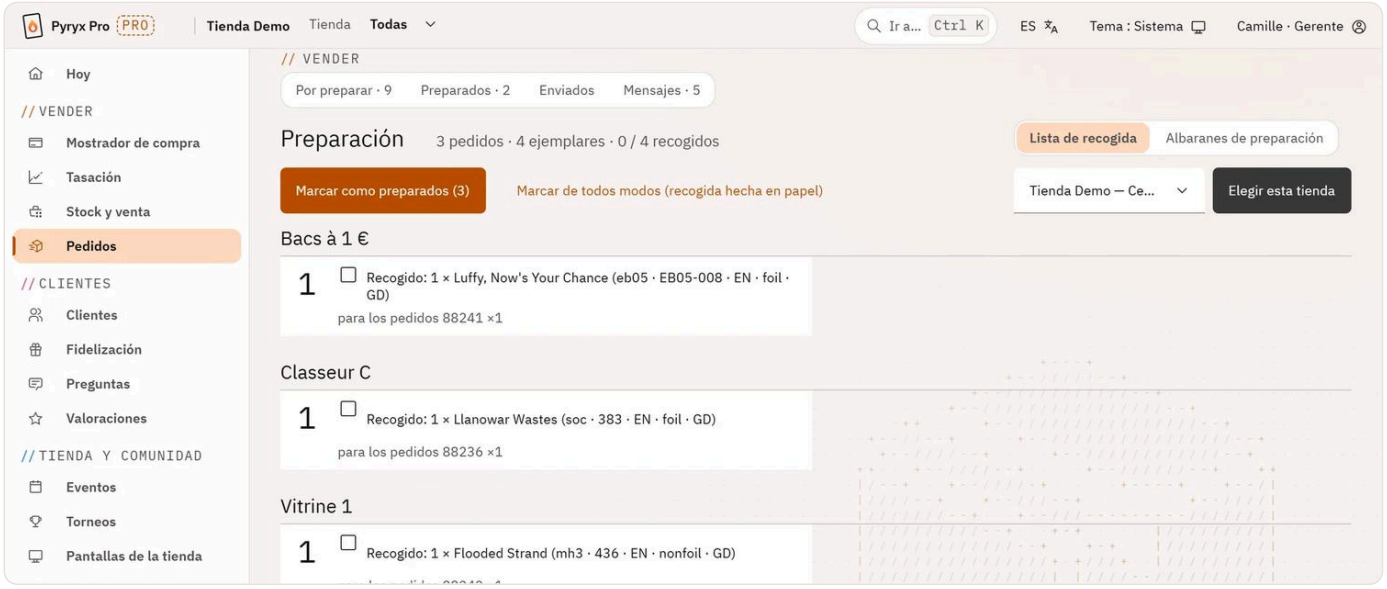
Los pedidos

Las ventas en línea llegan a una sola lista y se preparan, se envían y se siguen sin olvidar nada.

Cada pedido hecho en pyryx.com aparece en Pedidos y en la pantalla de inicio Hoy. El albarán de preparación localiza las cartas por archivador y por ubicación; el envío registra el seguimiento y avisa al comprador. Los mensajes de los compradores se gestionan en el mismo lugar.



La vida de un pedido en línea



La preparación de los pedidos: las cartas localizadas por archivador y por ubicación.

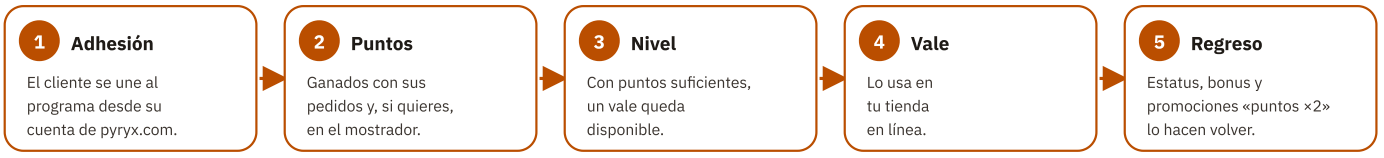
Paso a paso en la parte 2: «Pedidos».

// CLIENTES

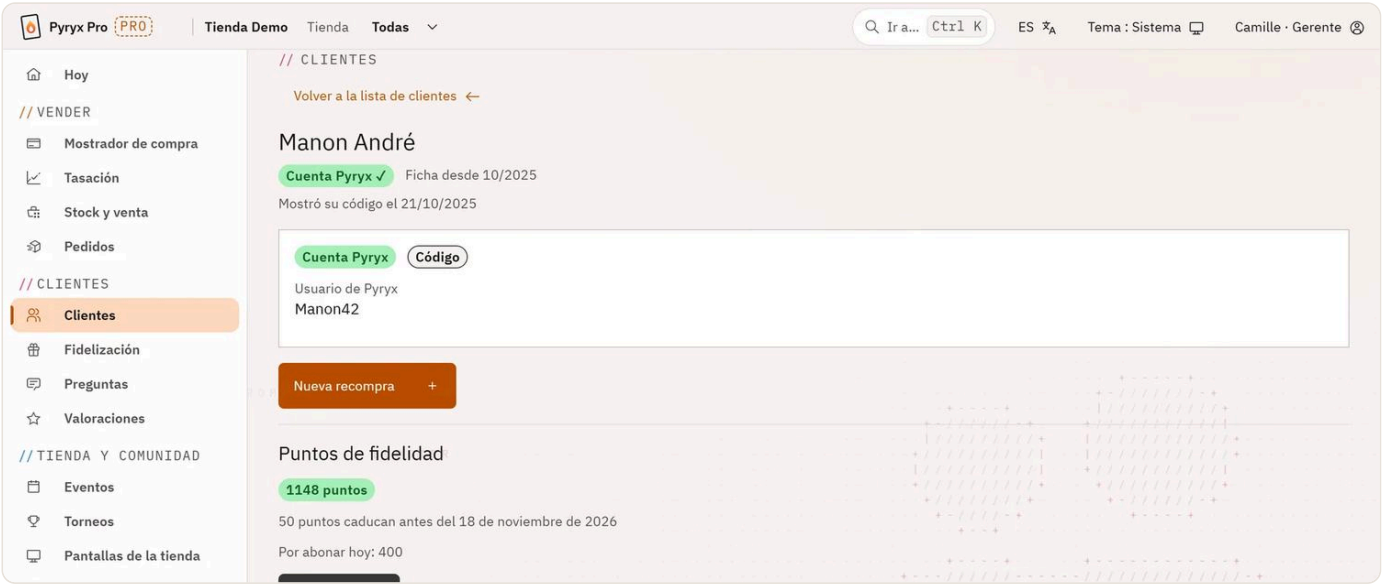
Los clientes y la fidelización

Conocer a tus clientes y hacer que vuelvan: una ficha por cliente, un programa de puntos y vales, y promociones que dan ganas de pasar por la tienda.

La ficha del cliente reúne sus compras, lo que te ha vendido, sus puntos y su identidad cuando la ley la exige para comprarle cartas. El programa de fidelización se configura a tu gusto: puntos ganados con los pedidos y, si quieres, en el mostrador; niveles de vales; estatus Bronce, Plata y Oro; puntos de bienvenida, de asistencia y de padrinazgo; promociones «puntos ×2» durante unos días.



El ciclo de la fidelización



La ficha de un cliente: sus compras, lo que ha vendido a la tienda, sus puntos.



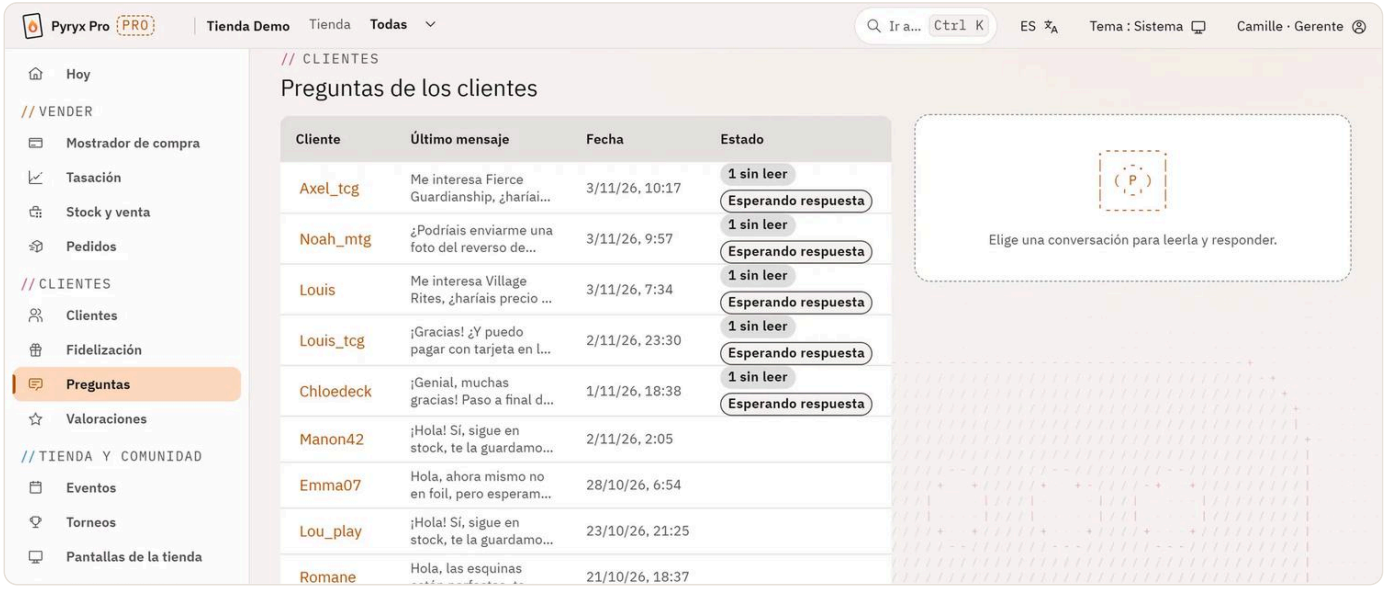
La vista general de la fidelización: miembros, puntos en circulación, vales emitidos y lo que requiere tu atención hoy.

Paso a paso en la parte 2: «Clientes», «Fidelización».

// CLIENTES

Preguntas y valoraciones

Responder rápido a los compradores y cuidar tu reputación: las preguntas sobre tus anuncios y las valoraciones que dejan tras cada venta, en un mismo lugar.



Las preguntas de los compradores, en hilos, con las que aún esperan respuesta.



Las valoraciones recibidas y las que esperan tu respuesta.

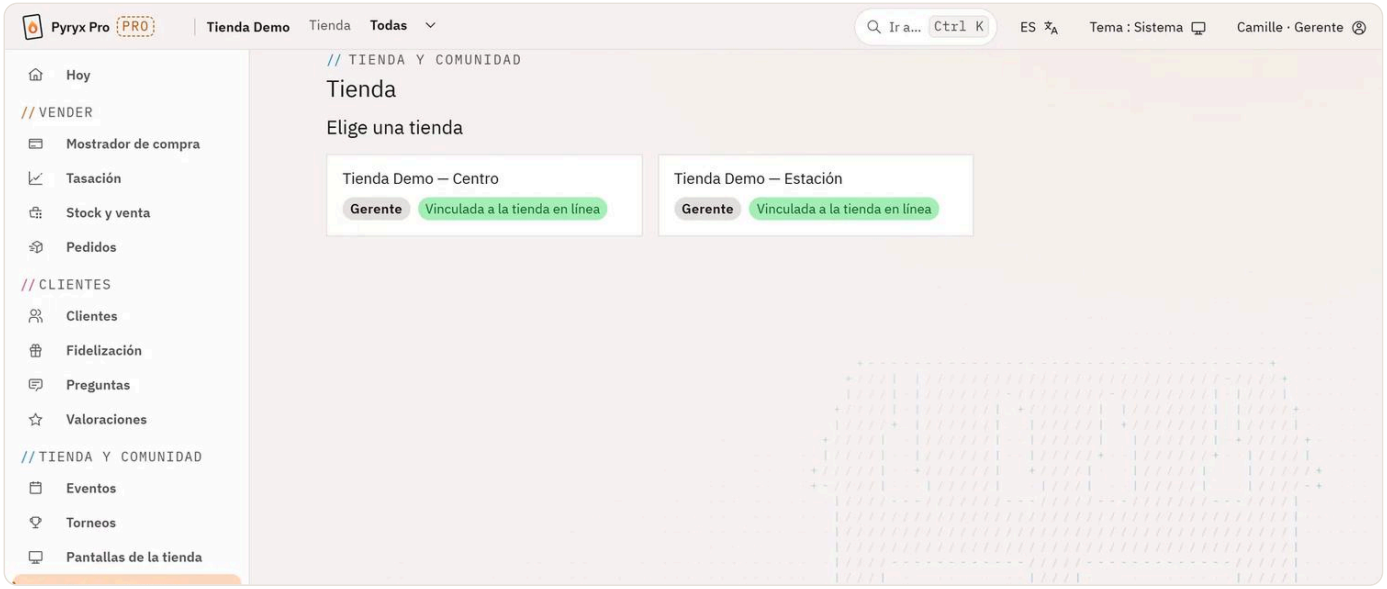
Paso a paso en la parte 2: «Preguntas», «Valoraciones».

// TIENDA Y COMUNIDAD

La ficha de la tienda y el escaparate en línea

Que te encuentren y den ganas de venir: la ficha pública de cada tienda, con su horario y sus noticias, y el escaparate de la tienda en pyryx.com.

La ficha de la tienda incluye su presentación, su horario, sus cierres excepcionales, su banner, sus enlaces y sus noticias. El escaparate en línea destaca tus cartas y tus productos, indica dónde está la tienda y se comparte con un enlace.



La ficha de la tienda: presentación, horario, noticias.

Paso a paso en la parte 2: «Ficha de la tienda», «Escaparate en línea».

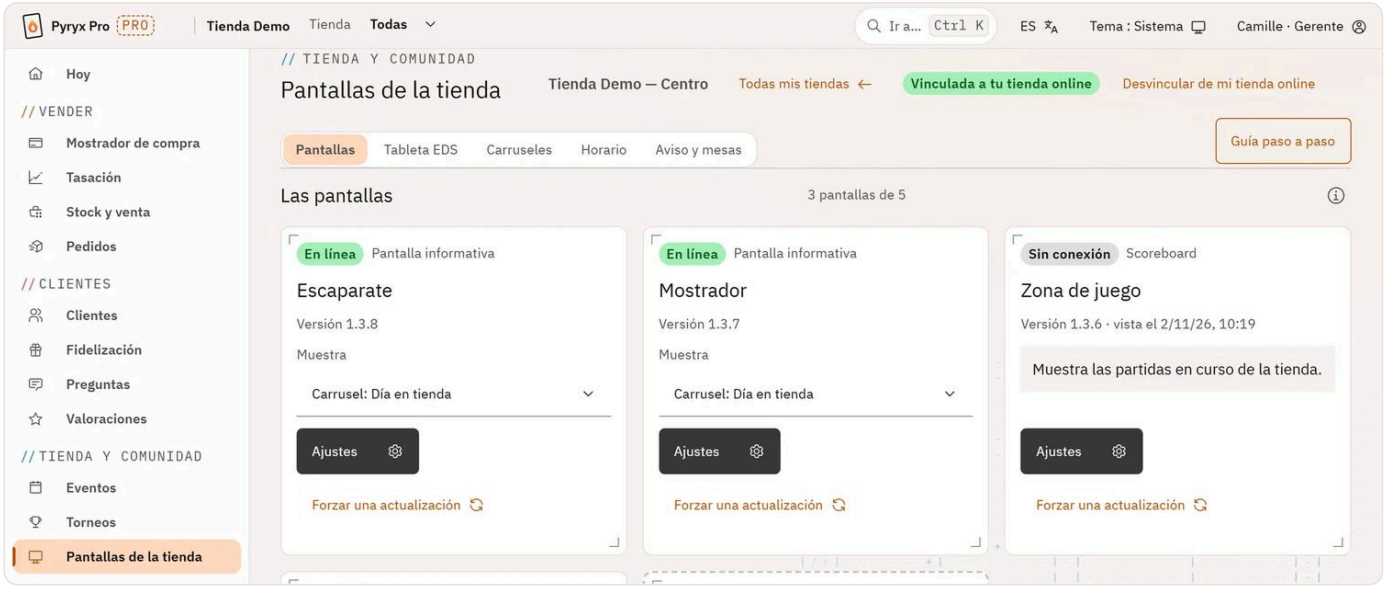
// TIENDA Y COMUNIDAD

Las pantallas de la tienda y la tableta del mostrador

Dar vida a la tienda en las teles y en el mostrador: carruseles, avisos, el torneo en curso y una tableta orientada hacia el cliente.

Cada tele de la tienda (Pyryx TV en Android TV, Google TV o Fire TV) se conecta con un código, se configura a distancia y reproduce carruseles: productos a la venta con un código QR, novedades, horario, torneo en curso, clasificación del mes, vídeo. Una programación por días cambia lo que se muestra sin intervención; un aviso rápido aparece en todas las pantallas con un solo clic.

La tableta del mostrador (EDS) está orientada hacia el cliente: se instala con un código QR, queda bloqueada en modo quiosco y se configura a distancia. En reposo, reproduce el carrusel; durante una compra, muestra al cliente la ficha en curso.



Las pantallas de una tienda: cada tele, lo que muestra y la tableta del mostrador.



El estudio de carruseles: diapositivas de doce tipos, publicadas cuando tú decidas.

Paso a paso en la parte 2: «Pantallas de la tienda».

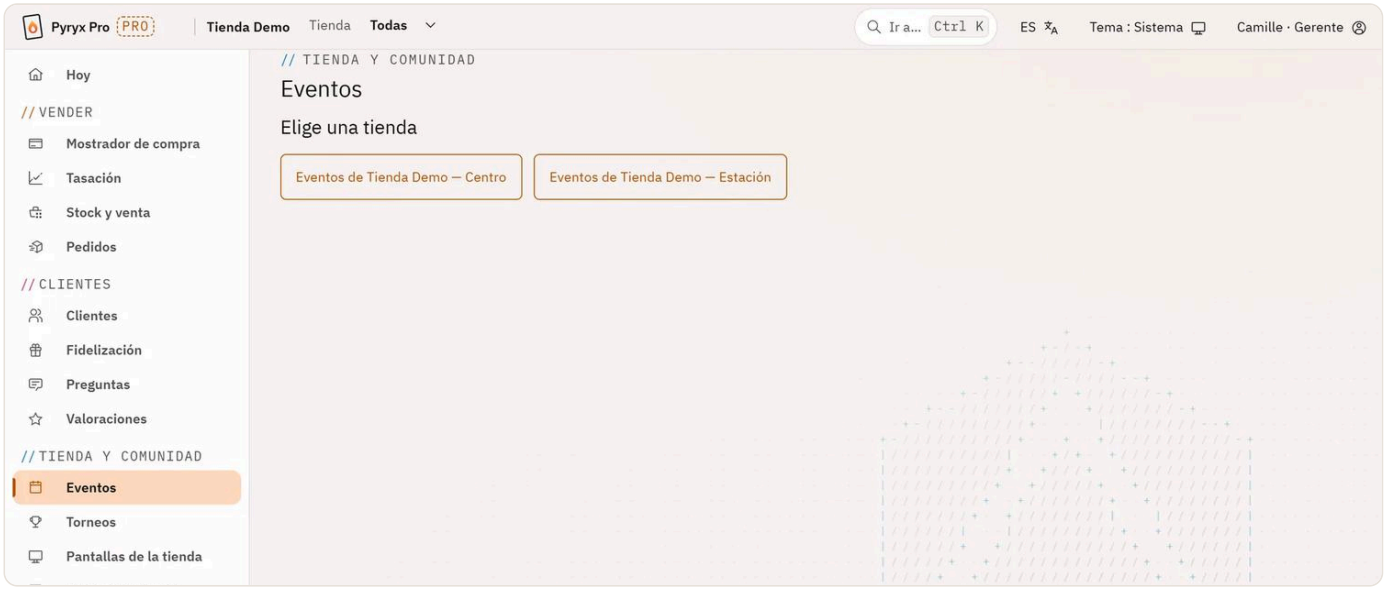
// TIENDA Y COMUNIDAD

Los eventos y los torneos

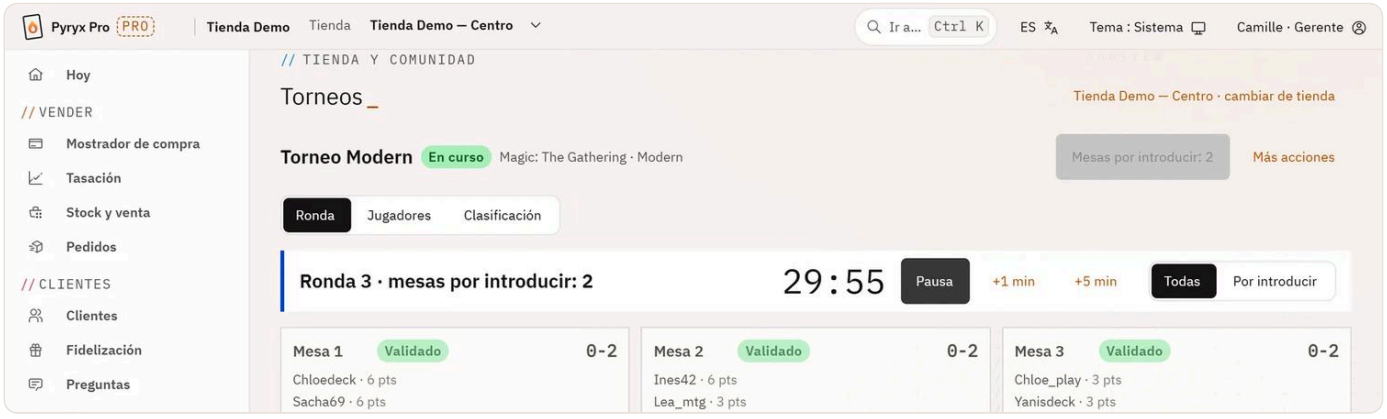
Llenar la tienda por las tardes y los fines de semana: eventos publicados con un clic, torneos gestionados desde la inscripción hasta la clasificación.

Un evento se prepara como borrador y se publica con un clic en la ficha de la tienda, las pantallas y las noticias. Las inscripciones son gratuitas o se pagan en línea, con lista de espera para las inscripciones gratuitas; una cancelación se reembolsa automáticamente, y la lista de asistencia se imprime.

Los torneos vienen preconfigurados para cada juego: emparejamientos y clasificación calculados en Pro, cronómetro, resultados introducidos mesa por mesa o declarados por los jugadores, hojas de partida impresas.



Los eventos de la tienda: próximos, pasados, cancelados, borradores.



La consola de un torneo en curso: la ronda, las mesas, la clasificación.

Paso a paso en la parte 2: «Eventos», «Torneos».

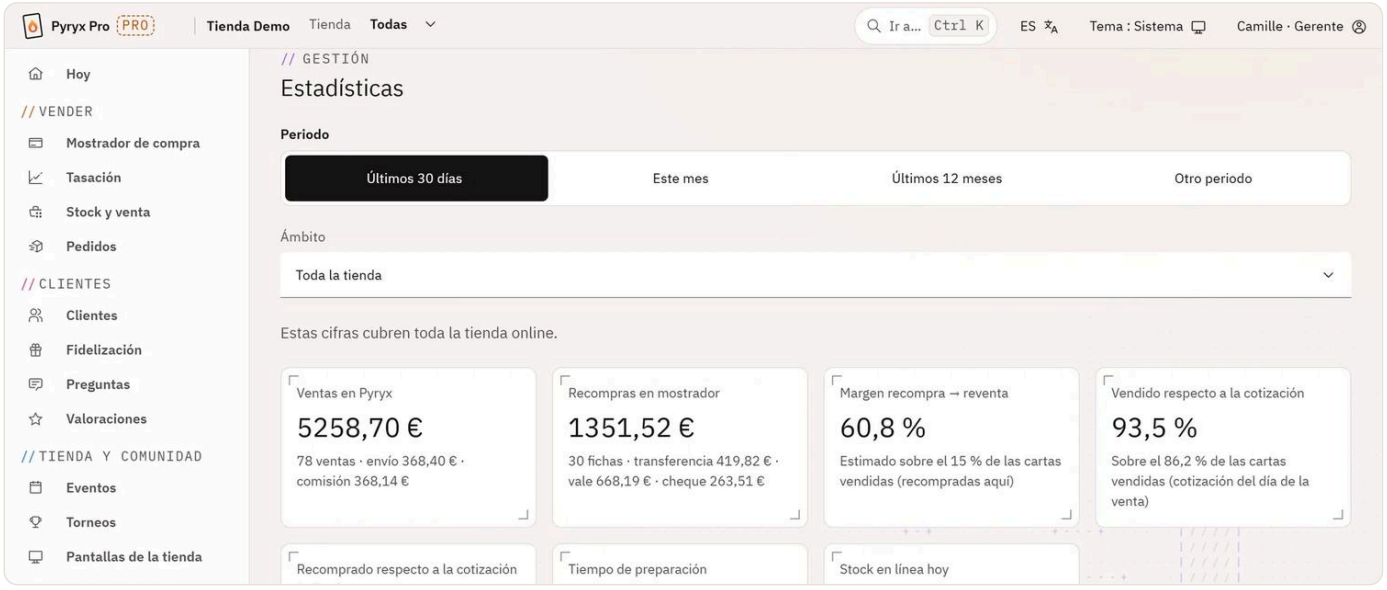
// GESTIÓN

Estadísticas, informes, dinero y exportaciones

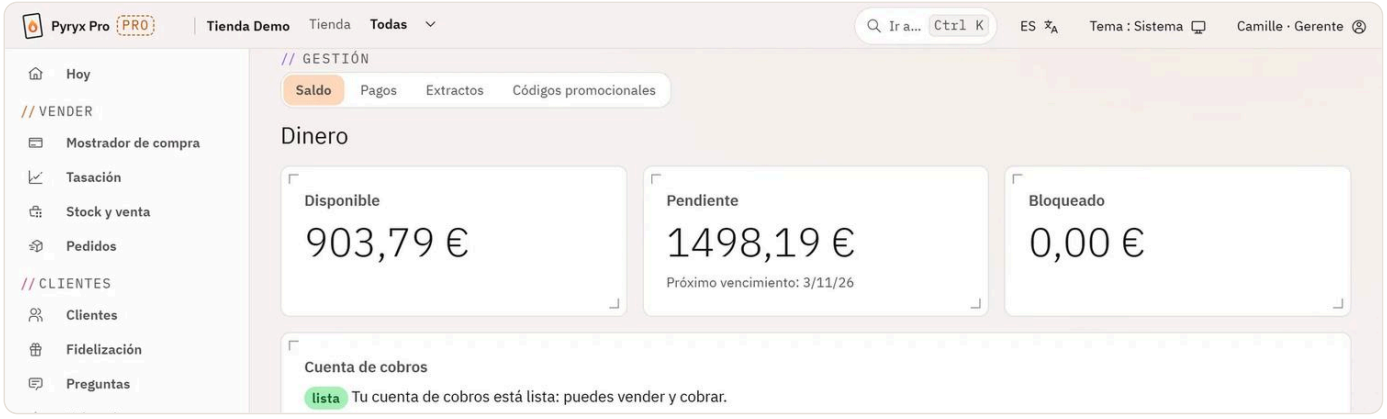
Saber cómo va la tienda y llevar las cuentas en orden: las cifras por periodo, un informe cerrado cada noche, el dinero de las ventas en línea y las exportaciones para el contable.

Las estadísticas muestran las ventas, las compras a clientes, el margen estimado, el plazo de preparación y el stock, en el periodo que elijas. Cada noche se cierra un informe del día: valor del stock, precios cambiados, cartas a la venta por debajo de su cotización.

El dinero de las ventas en línea llega a un saldo, que se transfiere a tu cuenta bancaria a través de la cuenta de cobros de Stripe, que completas sin salir de Pro. Pagos, extractos imprimibles, facturas de comisión y resumen fiscal están a un clic, y las exportaciones CSV se envían al contable.



Las estadísticas de la tienda, por periodo.



El dinero: el saldo, los pagos, los extractos y los códigos promocionales.

Paso a paso en la parte 2: «Estadísticas e informes», «Dinero», «Exportaciones contables», «Registro de actividad».

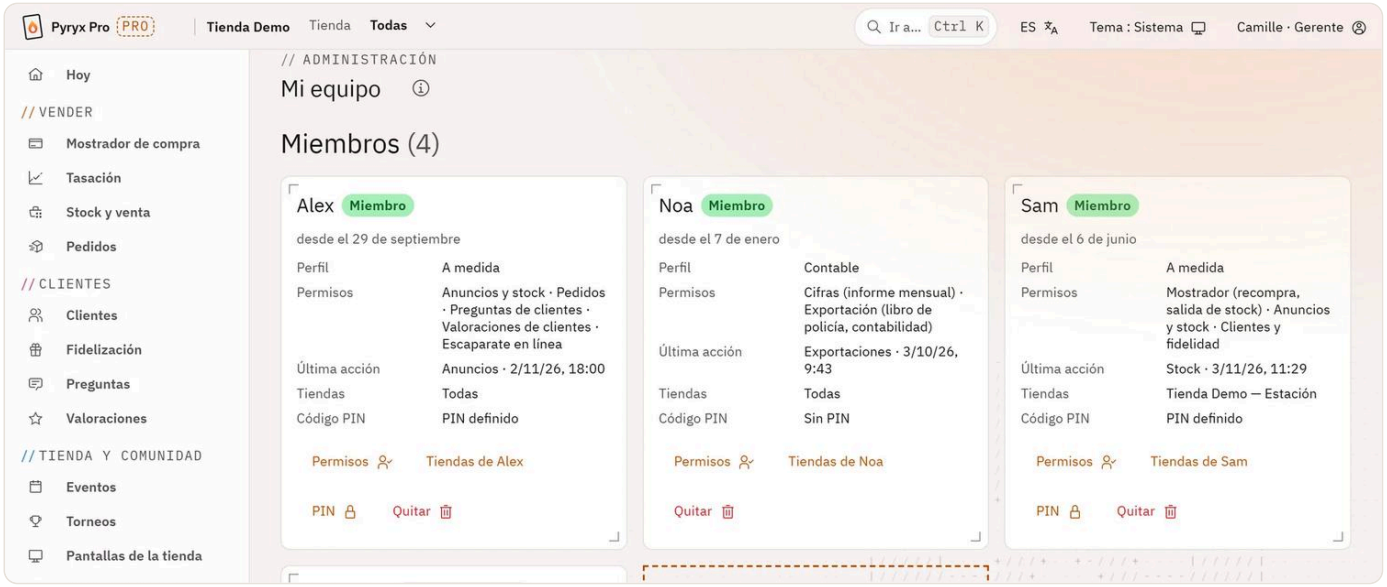
// ADMINISTRACIÓN

El equipo, la seguridad y los ajustes

Confiar la tienda sin perderla de vista: una cuenta por empleado, permisos precisos, un registro de cada acción y unos ajustes que siguen tus reglas.

Cada empleado tiene su cuenta y sus permisos, casilla por casilla, tienda por tienda. En el mostrador basta con una tableta compartida: cada uno se identifica en ella con su código PIN. El propietario protege su cuenta con la verificación en dos pasos, que también puede exigirse a todo el equipo; las acciones sensibles (dinero, exportaciones) piden un código reciente, y la pantalla se bloquea tras un periodo de inactividad.

Los ajustes recogen tus reglas: pausa de la tienda con reapertura programada, datos legales, gastos de envío, baremo de recompra, precios por defecto, fidelización, valores por defecto de los eventos. El registro de actividad guarda la huella de cada acción, de cada miembro y de cada asistente.



El equipo: los miembros y sus permisos, las tabletas compartidas, los códigos de equipo.

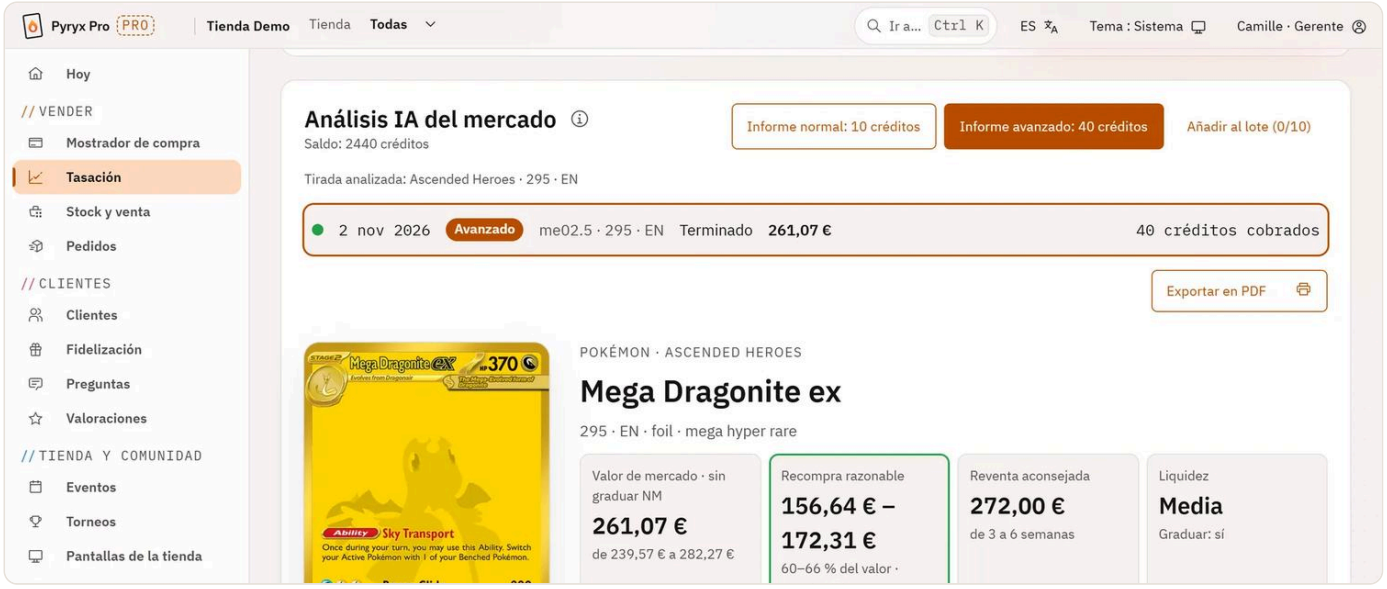
Paso a paso en la parte 2: «Equipo», «Ajustes», «Seguridad y asistentes».

// ADMINISTRACIÓN

El asistente de IA

Confiar tareas concretas a un asistente de IA, Claude hoy y ChatGPT próximamente, conectado a tu tienda (Pro Extended): cambiar un precio, preparar un pedido, responder a un comprador, crear un torneo.

El asistente se conecta con un código que tú autorizas en Pro. Eliges una a una las acciones que puede hacer, y cada una queda inscrita en el registro de actividad, como si fuera un miembro del equipo. La tasación con IA y los informes de análisis forman parte de Pro Extended.



Un informe de análisis con IA: precio de compra razonable, reventa aconsejada, interés de gradear la carta.

Paso a paso en la parte 2: «Análisis con IA», «Seguridad y asistentes».

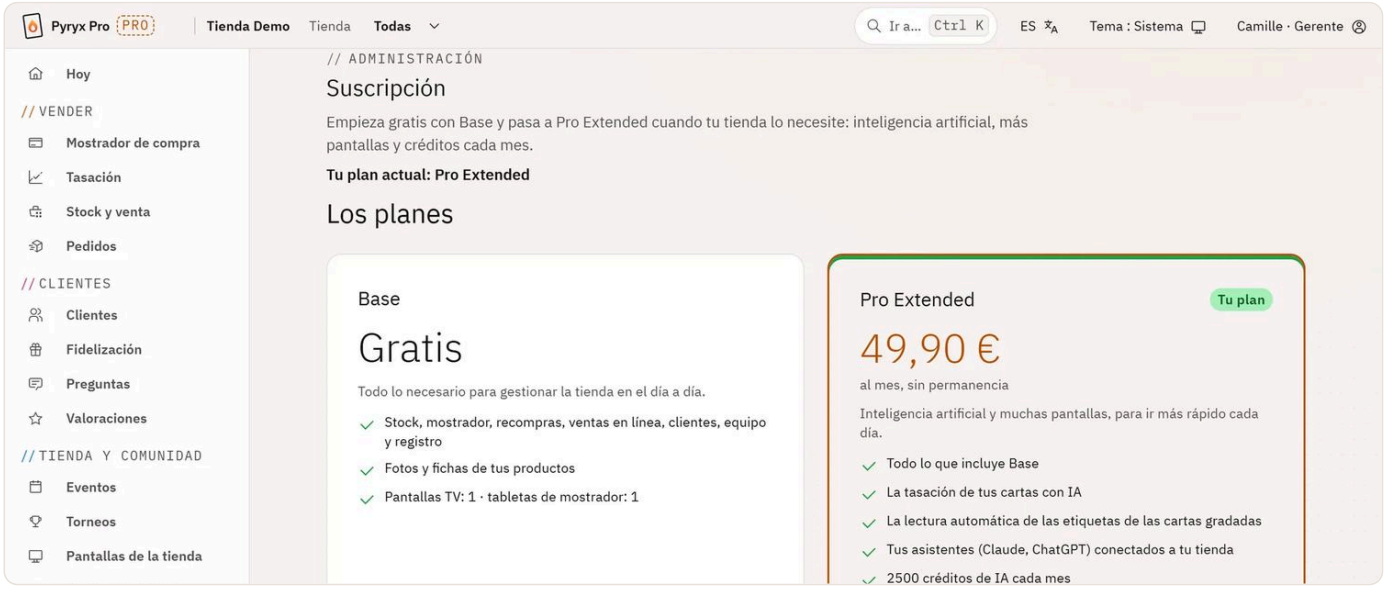
Los planes

Dos planes: Base, gratuito, con todo Pyryx Pro; Pro Extended, para la IA y más pantallas.

	Base	Pro Extended
Precio	Gratis	49,90 € al mes
Mostrador, tasación, stock, pedidos, clientes, fidelización, eventos, torneos, equipo, estadísticas	Incluido	Incluido
Pantallas de la tienda (Pyryx TV)	1 pantalla	20 pantallas
Tabletas del mostrador (EDS)	1 tableta	10 tabletas
Tasación con IA e informes de análisis	—	Incluido
Asistentes de IA (Claude; ChatGPT próximamente)	—	Incluido
Lectura automática de las etiquetas de las cartas gradeadas	—	Incluido
Créditos de IA	—	2500 al mes (informe: 10 créditos; informe avanzado: 40)

Los precios y los límites son los que figuran en la página de tarifas de Pyryx Pro en el momento de esta edición; esa página es la que prevalece.

La plataforma cobra una comisión sobre las ventas en línea, que se muestra antes de cada venta.



Parte 2 · Guía de uso

Una ficha por pantalla: para qué sirve, la captura comentada, lo que puedes hacer en ella, el paso a paso y lo que conviene saber. Los textos de los botones se escriben tal como aparecen en pantalla.

// ABRIR TU TIENDA

Crear tu cuenta Pyryx Pro

pro.pyryx.com/inscription

Crea la cuenta que abrirá tu tienda profesional. Si ya tienes una cuenta en pyryx.com, funciona aquí: no hace falta crear otra.

LO QUE PUEDES HACER

- `Continuar con mi cuenta de pyryx.com` o `Iniciar sesión`.
- Crear una cuenta con Google, Apple o GitHub.
- O con una dirección de correo y una contraseña de al menos 8 caracteres.

PASO A PASO

1. Abre pro.pyryx.com/inscription.
2. Si ya eres cliente de pyryx.com: toca `Continuar con mi cuenta de pyryx.com`.
3. Si no, elige un proveedor, o rellena `Dirección de correo`, `Contraseña`, `Confirma la contraseña` y luego `Crear mi cuenta`.
4. Abre el enlace recibido por correo en el mismo dispositivo: llegas al paso siguiente.

CONVIENE SABER

- La misma cuenta sirve en pyryx.com y en Pyryx Pro.
- ¿No has recibido el correo? Revisa la carpeta de correo no deseado, o vuelve a empezar con otra dirección.

// ABRIR TU TIENDA

Abrir tu tienda profesional, paso a paso

pro.pyryx.com/demarrer

La apertura te guía en cinco pasos, sin olvidar nada de lo que exigen la ley y el cobro. Mientras no esté terminada, el resto de Pyryx Pro permanece cerrado.

LO QUE PUEDES HACER

- 1. Tu cuenta. 2. La autenticación en dos pasos (un código de un solo uso en tu teléfono, obligatoria). 3. Tu tienda. 4. La cuenta de pago de Stripe. 5. La validación.
- Tu tienda, en cuatro pantallas: la tienda (nombre, dirección de tu escaparate, condiciones de los vendedores), la empresa (país, razón social, SIRET, IVA, régimen de IVA), los datos de contacto, la verificación.
- El formulario de Stripe mostrado en la propia página, y lo que Stripe todavía espera.
- La validación, seguida automáticamente, y luego `Entrar en Pyryx Pro`.
- `Tengo un código o una invitación` para quien se une al equipo de una tienda.

PASO A PASO

1. Activa la autenticación en dos pasos con tu aplicación de autenticación.
2. Rellena «Tu tienda» pantalla por pantalla con `Continuar` y luego `Crear mi tienda`.
3. Rellena el formulario de Stripe.
4. Espera la validación (normalmente unos minutos, a veces un día hábil) y luego toca `Entrar en Pyryx Pro`.

CONVIENE SABER

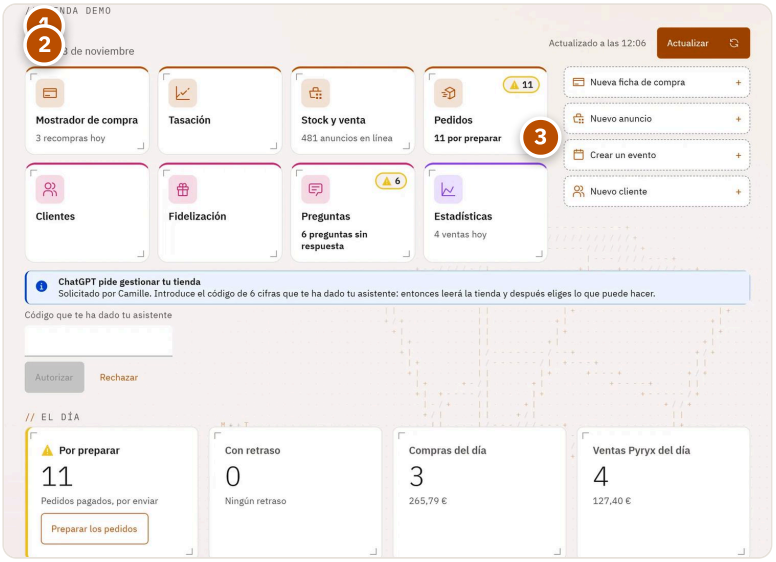
- Tres regímenes de IVA a elegir: franquicia, régimen del margen (bienes de segunda mano), IVA normal.
- El nombre de la tienda se puede cambiar después; su SIRET, no.
- El correo del servicio de atención al cliente se publica en tu escaparate, como exige la ley.
- La tienda se abre en cuanto Stripe valida la cuenta; Pyryx todavía puede verificar la identidad de la empresa.

// HOY

Hoy, el panel del día

pro.pyryx.com

Es la primera pantalla de Pyryx Pro. Se lee en tres segundos: lo que espera una acción (pedidos por enviar, retrasos, preguntas, mensajes, valoraciones) y lo que ha pasado durante el día. Cada tarjeta lleva directamente a la acción.



La pantalla «Hoy» de la tienda de demostración.

1. El título y la hora de la última actualización
2. El acceso rápido a tus funciones
3. Los atajos para crear

LO QUE PUEDES HACER

- Las grandes puertas «Acceso rápido» hacia tus funciones principales, cada una con su línea del día (recompras, anuncios en línea, pantallas encendidas) y un distintivo cuando hay una acción pendiente.
- Los atajos «Crear»: nueva ficha de recompra, nuevo anuncio, nuevo evento, nuevo cliente.
- Las tarjetas de «El día»: Por preparar, Atrasado, Compras del día, Ventas Pyryx del día, Preguntas sin respuesta, Mensajes sin leer, Valoraciones sin respuesta, Anuncios en línea, Pantallas de la tienda.
- Una actualización automática cada minuto mientras la pantalla está abierta, y el botón `Actualizar`.
- Alertas cuando hace falta: invitación a un equipo, solicitud de un asistente de IA para gestionar la tienda, último paso de la cuenta de pago.

PASO A PASO

1. Abre Pyryx Pro: aparece la pantalla «Hoy».
2. Lee primero las tarjetas marcadas con un filete de color: esperan una acción.
3. Toca el botón de la tarjeta, por ejemplo `Preparar los pedidos` o `Responder`.
4. Para empezar una tarea, toca un atajo de «Crear», por ejemplo `Nueva ficha de recompra`.

CONVIENE SABER

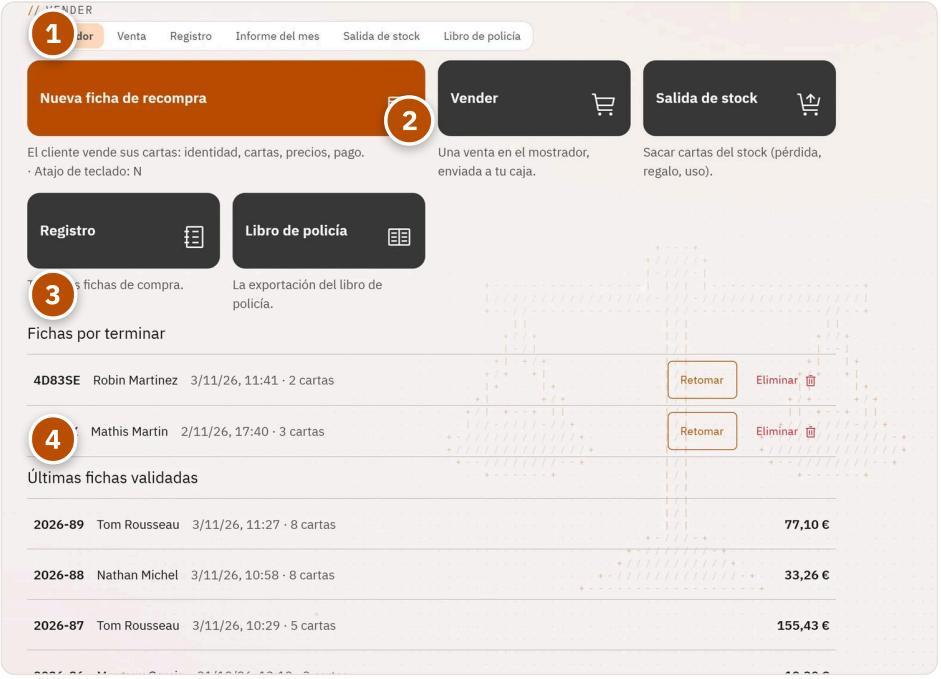
- Cada miembro del equipo solo ve las tarjetas de su rol. Un importe que no tiene derecho a ver aparece como «Importe oculto», nunca «0,00 €».
- Si se cae la conexión, las cifras siguen en pantalla con la hora de su última lectura.
- Lo que requiere una acción siempre está escrito con todas las letras («Enviar con prioridad»), no solo señalado con un color.

// MOSTRADOR DE COMPRA

El inicio del mostrador

pro.pyryx.com/comptoir

El puesto de trabajo del empleado en el mostrador, en tableta o en ordenador. Un botón grande para recomprar, las demás acciones del mostrador al lado, y luego las fichas empezadas por terminar y las últimas fichas validadas.



El inicio del mostrador: el botón grande de la recompra y las fichas en curso.

1. El botón para empezar una recompra
2. Las demás acciones del mostrador
3. Las fichas empezadas por terminar
4. Las últimas fichas validadas

LO QUE PUEDES HACER

- El botón principal `Nueva ficha de recompra`, también con el teclado mediante la tecla N.
- Los botones `Vender`, `Salida de stock`, `Registro` y `Libro de policía`.
- «Fichas por terminar»: las fichas empezadas, con `Retomar` y `Eliminar`.
- «Últimas fichas validadas», y `Ver todo el registro`.
- Para el propietario: la lista de las fichas del equipo que esperan su aprobación, con `Aprobar`.

PASO A PASO

1. Toca `Nueva ficha de recompra` (o la tecla N).
2. Para terminar una ficha empezada, toca `Retomar` en su línea.
3. Para releer una ficha validada, toca su línea en «Últimas fichas validadas».

CONVIENE SABER

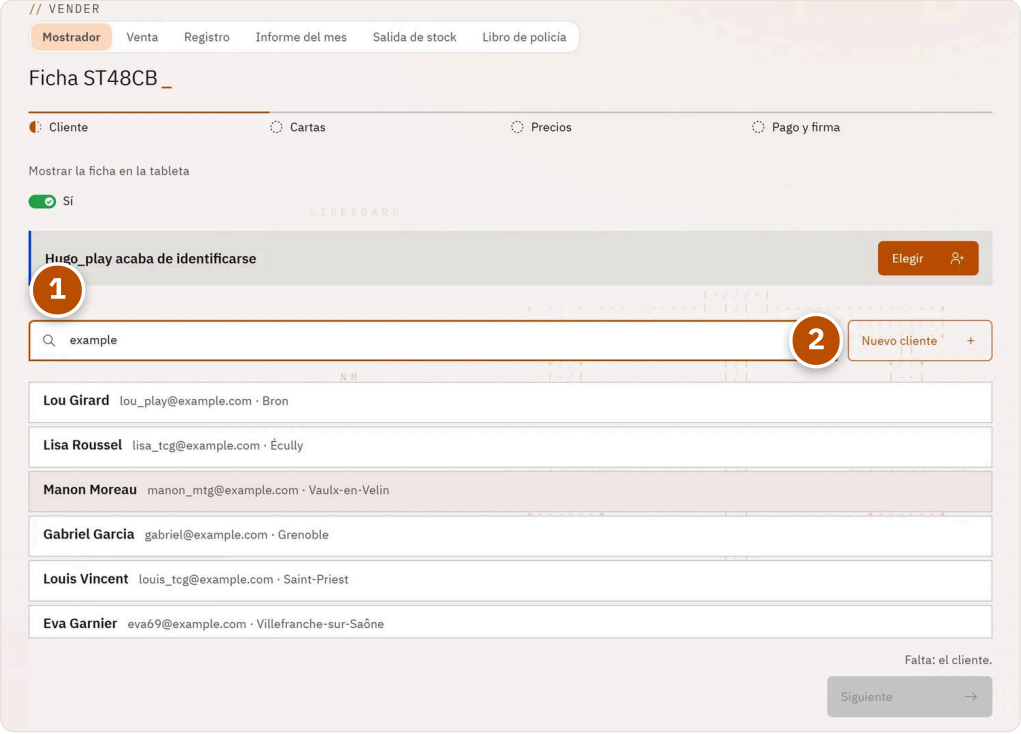
- Eliminar una ficha empezada borra también sus líneas y sus fotos. No se ha pagado nada ni se ha inscrito nada en el registro.
- Un empleado solo ve sus propias fichas; el propietario lo ve todo.
- Las pestañas dependen de los permisos dados en la pantalla Equipo: «Mostrador» para la recompra, «Ventas en mostrador» para la venta, «Exportación» para el libro de policía.

// MOSTRADOR DE COMPRA

Recompra, paso 1: el cliente

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Vincula cada recompra a un cliente real de la tienda, sin volver a escribirlo todo cuando ya es conocido. Después, la pantalla solo pide lo que le falta al registro, tomado de su documento de identidad.



El paso del cliente: la búsqueda, el código Pyryx o un nuevo cliente.

1. Buscar un cliente de la tienda
2. Crear un nuevo cliente

LO QUE PUEDES HACER

- Buscar un cliente de la tienda por su nombre o su correo electrónico.
- Leer el código Pyryx que el cliente muestra en su teléfono (8 caracteres, válido 10 minutos): su ficha se rellena sola.
- Crear un nuevo cliente, con o sin dirección de correo.
- Anotar solo los campos que faltan: lugar de nacimiento, documento presentado, número, fecha y autoridad de expedición.
- Con la tableta de clientes de la tienda: elegir al cliente que acaba de escanear su QR, o hacer que rellene él mismo su identidad.

PASO A PASO

1. Escribe el nombre o el correo en `Buscar un cliente (correo o nombre)` y toca el cliente correcto.
2. O escribe su código en `O el código Pyryx del cliente` y luego `Usar este código`.
3. O toca `Nuevo cliente`, rellena la ficha y luego `Crear el cliente y usarlo`.
4. Completa los campos pedidos en «A tomar de su documento de identidad:».
5. Toca `Siguiente`.

CONVIENE SABER

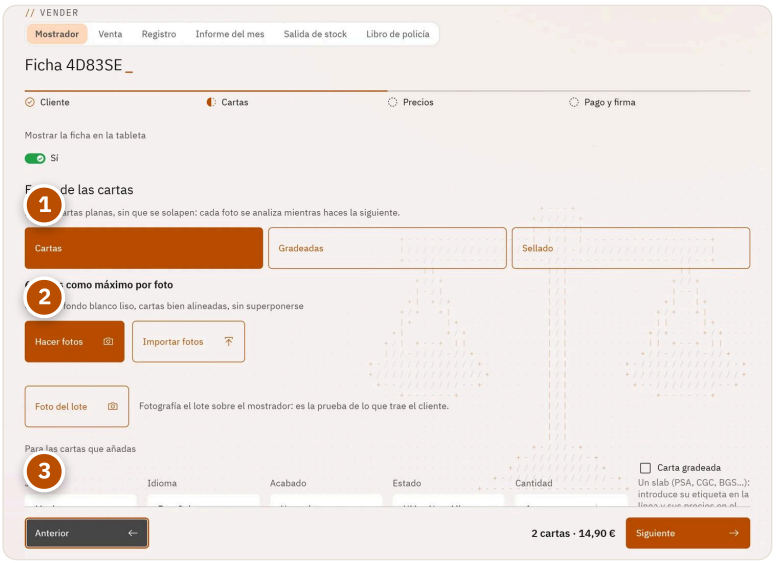
- La ficha solo se crea con la primera acción útil: abrir la pantalla y marcharse no deja ninguna ficha vacía.
- Un cliente creado con correo recibe su cuenta Pyryx y un mensaje de bienvenida; sin correo, la tienda conserva su ficha, sin fidelización en línea.
- La identidad del vendedor solo se guarda en la ficha, nunca en el navegador de la tableta.

// MOSTRADOR DE COMPRA

Recompra, paso 2: las cartas, con foto o con el teclado

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Prepara la lista de cartas recompradas rápido y con la impresión correcta, porque la impresión decide el precio. Fotografía las cartas en plano: cada foto se analiza mientras haces la siguiente. O escríbelas en un solo campo.



El paso de las cartas: la toma de fotos arriba y, debajo, las cartas de la ficha.

1. Lo que fotografías
2. Hacer o importar fotos
3. Los ajustes del lote

LO QUE PUEDES HACER

- La toma: «Cartas» (6 como máximo por foto), «Gradeadas» (2 estuches como máximo, etiqueta arriba), «Sellado» (1 producto por foto).
- `Hacer fotos` en ráfaga, o `Importar fotos`; cada foto muestra su estado («en cola», «analizando…», «5 cartas»).
- Una carta dudosa pasa a «Carta por identificar»: se toca la correcta entre las propuestas.
- El campo «Carta»: el nombre de la carta, o su edición y su número impresos en la parte inferior de la carta, y luego Intro.
- Los ajustes del lote: juego, idioma, acabado, estado y cantidad.
- Los productos sellados y accesorios, del catálogo o creados por la tienda; las cartas gradeadas con empresa de gradación, nota y certificado.
- La foto del lote sobre el mostrador, y la carpeta de destino de cada juego.

PASO A PASO

1. Ajusta una vez `Juego`, `Idioma` y `Estado` para el lote.
2. Elige el tipo, toca `Hacer fotos`, fotografía en grupos de 6 cartas como máximo y luego `Terminar`.
3. Corrige las cartas «por identificar» tocando la carta correcta.
4. Para una carta a mano, escribe su nombre o «edición número» en `Carta` y luego Intro.
5. Elige la `Carpeta de destino` de cada juego y luego `Siguiente`.

CONVIENE SABER

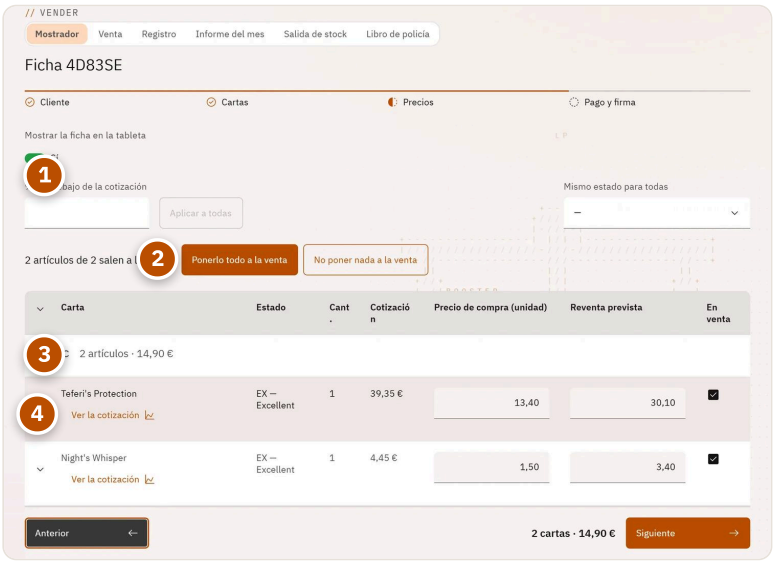
- La recompra con foto está incluida en el plan Base, gratuito.
- La lectura automática de las etiquetas de las cartas gradeadas está reservada a Pro Extended; la introducción a mano siempre es posible.
- Una carta con una mención (firmada, alterada, error de impresión, sello) no se pone a la venta sola: la pones a la venta desde el stock.
- Las fotos pasan una verificación automática: la ficha no se valida mientras una foto espera su veredicto.

// MOSTRADOR DE COMPRA

Recompra, paso 3: los precios

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Fija el precio pagado por cada carta viendo su cotización, la reventa prevista y el margen. Decide en el mismo lugar lo que se pondrá a la venta en cuanto se valide la ficha.



El paso de los precios: cotización, precio de compra, reventa prevista y puesta a la venta.

1. Aplicar un descuento por debajo de la cotización a todas las líneas
2. Ponerlo todo a la venta de una vez
3. Una línea y su precio de compra
4. Ver la cotización de la carta

LO QUE PUEDES HACER

- Una línea por artículo: estado, cantidad, cotización, precio de compra por unidad, reventa prevista.
- «% por debajo de la cotización» y `Aplicar a todas`, «Mismo estado para todas».
- Los totales por juego para una ficha mixta, y el total en grande.
- Los detalles desplegables: fuente de la cotización, oferta frente a la cotización, margen esperado, reconocimiento por foto.
- La columna «A la venta», `Ponerlo todo a la venta` o `No poner nada a la venta`.
- `Ver la cotización`: la ficha de tasación completa de la carta en una ventana, sin salir de la recompra.
- `Cotización IA complementaria` en las cartas de 100 € o más (Pro Extended).

PASO A PASO

1. Comprueba los precios propuestos: la cotización multiplicada por tu porcentaje de recompra.
2. Para un lote, escribe por ejemplo 30 en `% por debajo de la cotización` y luego `Aplicar a todas`.
3. Rellena cada casilla «Por introducir» (escribe 0 € si es intencionado).
4. Desmarca «A la venta» para lo que te quedas y luego toca `Siguiente`.

CONVIENE SABER

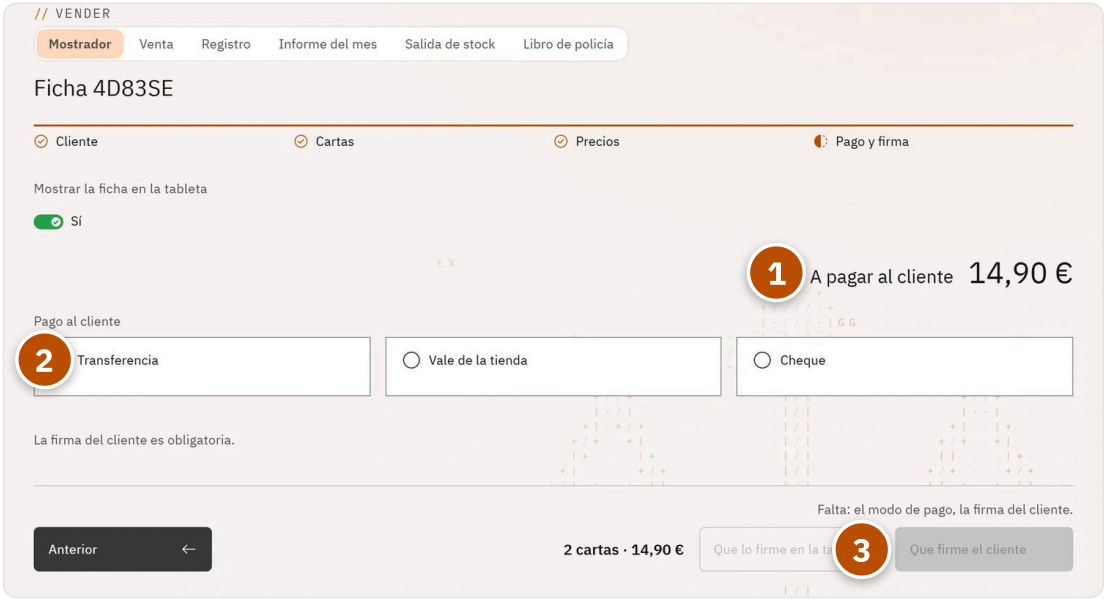
- Una casilla de precio vacía bloquea la ficha: nunca se elige un precio en tu lugar.
- Las cartas gradeadas y los productos no tienen cotización: su compra y su reventa se escriben a mano. Para una gradeada, la cotización de la carta sin gradear se da como simple referencia.
- Solo el propietario publica al validar, salvo si lo autorizas a los empleados que tienen el permiso Anuncios y stock (Ajustes, Mostrador).
- Sin precio de reventa, no se crea ningún anuncio; sin carpeta, la carta queda en el registro sin entrar en el stock.

// MOSTRADOR DE COMPRA

Recompra, paso 4: el pago

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Paga al vendedor de forma trazable. El importe a pagar aparece en grande y el modo de pago queda inscrito en la ficha.



El paso del pago: el importe, los tres modos y la firma.

1. El importe a pagar al cliente
2. Los modos de pago
3. Hacer firmar al cliente

LO QUE PUEDES HACER

- «A pagar al cliente» en grande.
- Tres modos: `Transferencia` (solo se anota el modo, ningún dato bancario), `Vale de la tienda` (un vale de compra a su nombre, válido un año en tu tienda en línea), `Cheque` (con su número).
- `Que firme el cliente` y luego `Validar la ficha`.
- Con la tableta de clientes: `Que lo firme en la tableta`.

PASO A PASO

1. Elige `Transferencia`, `Vale de la tienda` o `Cheque` (escribe entonces el `Número del cheque`).
2. Toca `Que firme el cliente` y gira la tableta hacia el vendedor.
3. Una vez firmado, toca `Validar la ficha`.

CONVIENE SABER

- Nunca efectivo: solo se aceptan la transferencia, el vale y el cheque.
- El vale equivale exactamente al total comprado; el cliente lo gasta en uno o varios pedidos en línea.
- Tras la validación, la ficha recibe su número de registro y ya no se puede modificar.
- Si se supera un umbral fijado por el propietario, la validación espera la aprobación de un responsable.

// MOSTRADOR DE COMPRA

La firma del cliente

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

La tableta se gira hacia el vendedor: solo ve lo que cede, lo que recibe y cómo, y luego firma con el dedo. Su firma convierte la ficha en un documento del registro.



Lo que ve el vendedor en el momento de firmar.

1. Lo que el cliente cede y recibe
2. La frase de certificación
3. Validar la firma

LO QUE PUEDES HACER

- Una pantalla reservada al cliente, sin menú ni ficha debajo.
- El resumen: «Cedes N cartas por X €, pagadas por …».
- La frase «Certifico que soy el propietario de los objetos cedidos…» y la mención de la conservación del registro durante 10 años.
- La zona de firma, `He firmado` o `Devolver la tableta sin firmar`.
- `Retomar el control`, protegido por el código PIN del empleado si tiene uno.

PASO A PASO

1. El cliente lee el resumen y la frase de certificación.
2. Firma con el dedo en la zona y luego toca `He firmado`.
3. El empleado toca `Retomar el control` y escribe su código PIN si la pantalla lo pide.

CONVIENE SABER

- Cualquier modificación después de la firma (identidad, precio, estado, cantidad, pago) la anula: el cliente siempre firma lo que va al registro.
- La tableta sigue bloqueada aunque se recargue la página: el cliente no puede volver a la aplicación.
- Una ficha retomada al día siguiente se vuelve a firmar.

// MOSTRADOR DE COMPRA

El control de un responsable

pro.pyryx.com/reglages/comptoir

Deja que el equipo recompre solo sin perder el control de los importes grandes y los precios anómalos. Por encima de tus umbrales, la ficha de un empleado espera la aprobación de un responsable.



Los ajustes del equipo en la recompra: control, umbrales y código del responsable.

1. Activar el control
2. Los umbrales de la tienda
3. El código del responsable

LO QUE PUEDES HACER

- Activar «Un responsable aprueba las compras de los empleados más allá de los umbrales».
- Tres umbrales opcionales: el importe máximo de una ficha, la compra máxima en porcentaje de la cotización, la diferencia de reventa.
- Un «Código del responsable» de 4 a 8 cifras, que el responsable escribe en la pantalla del empleado.
- O la aprobación desde la cuenta del propietario, en el inicio del mostrador.
- La opción «Los empleados publican al validar», para quienes tienen el permiso Anuncios y stock.

PASO A PASO

1. Abre Ajustes, Mostrador, bloque «El equipo en la recompra».
2. Activa el control, rellena los umbrales que quieras y luego toca `Guardar`.
3. Define el `Código del responsable`.
4. En el mostrador, cuando se abre la ventana «Un responsable debe aprobar esta ficha», el responsable escribe su código y luego `Aprobar con el código`.

CONVIENE SABER

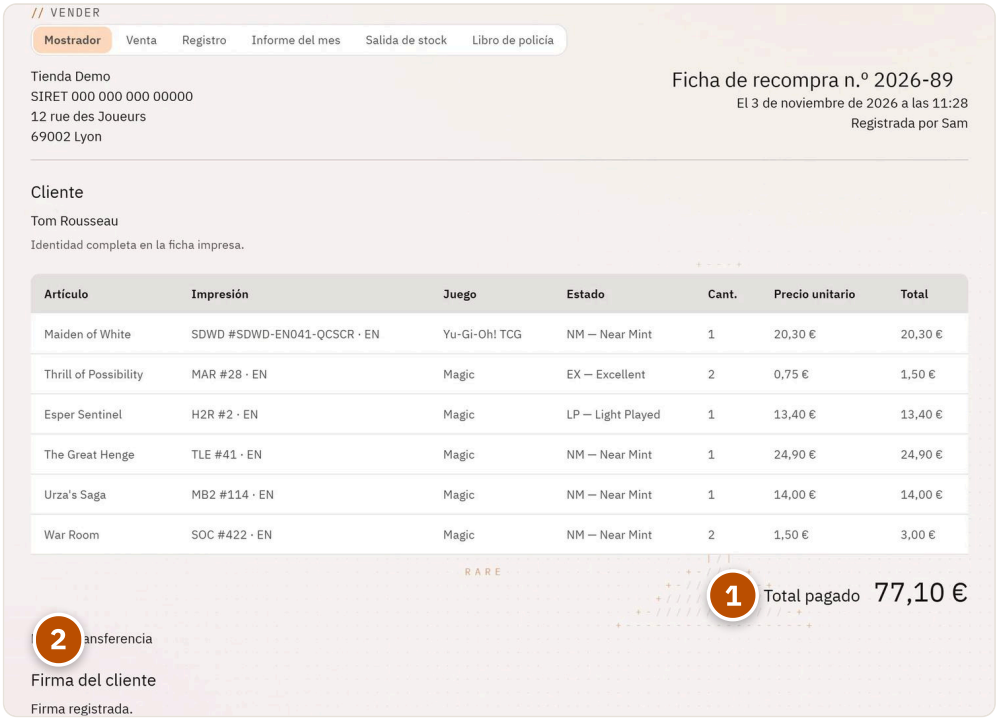
- La ventana dice por qué se retiene la ficha, línea por línea.
- Las recompras del propietario nunca se controlan.
- Cinco códigos incorrectos bloquean los códigos 15 minutos; el propietario siempre puede aprobar desde su cuenta.
- Modificar la ficha después de la aprobación hace que se pierda: hay que volver a pedirla.

// MOSTRADOR DE COMPRA

La ficha de recompra validada

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/…

El documento del registro, tal como lo pedirá una inspección, imprimible en A4. Es también la única forma limpia de corregir un error: la contraficha.



Una ficha validada: el documento del registro, listo para imprimir.

1. El total pagado y el modo de pago
2. La firma del vendedor

LO QUE PUEDES HACER

- El encabezado legal de la tienda (razón social, SIRET, IVA, dirección), el número de registro y la fecha.
- La identidad del vendedor, los objetos (impresión, juego, estado, cantidad, precio), el total pagado, el modo de pago y la firma.
- `Imprimir` en A4, o guardar en PDF desde el cuadro de impresión.
- Las fotos del lote, el vale de compra y su saldo.
- El balance: anuncios publicados, cartas que han quedado fuera de la venta o fuera del stock, y por qué.
- `Anular la ficha`, para el propietario.

PASO A PASO

1. Abre la ficha desde «Últimas fichas validadas» o desde el registro.
2. Toca `Imprimir` para una versión en papel o en PDF.
3. Para anular: `Anular la ficha`, escribe el `Motivo (obligatorio)` y luego `Escribir la contraficha`.

CONVIENE SABER

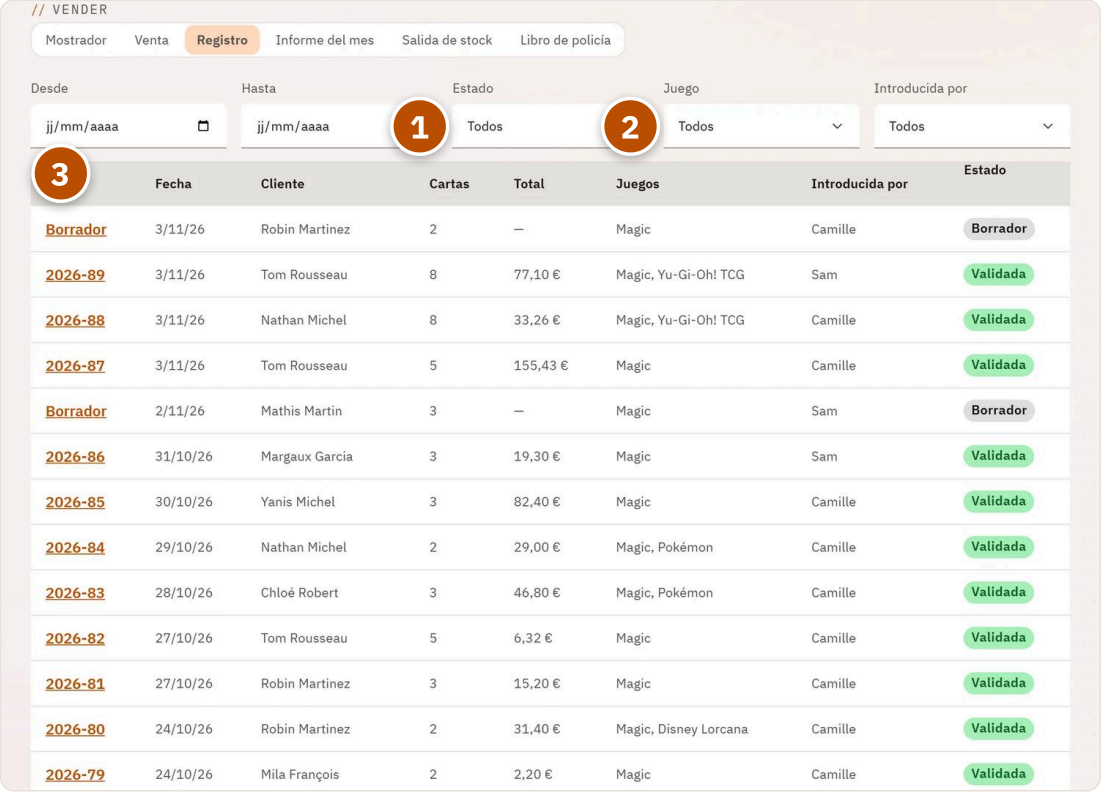
- Una ficha validada ya no se modifica. La anulación no borra nada: una contraficha numerada la anula, con su motivo y su autor, y cada una remite a la otra.
- La anulación no recupera el stock.
- El vale de la tienda es un vale de compra a su nombre: el cliente lo gasta en tu tienda en línea con su cuenta Pyryx.

// MOSTRADOR DE COMPRA

El registro de recompras

pro.pyryx.com/comptoir/registre

Encuentra cualquier ficha, terminada o no, por periodo, estado, juego o empleado. Una línea abre la ficha; una ficha empezada se abre para terminarla.



El registro: todas las fichas de recompra de la tienda.

1. Los filtros de periodo y de estado
2. El filtro por juego
3. Una ficha del registro

LO QUE PUEDES HACER

- Los filtros «Desde», «Hasta», «Estado» (borrador, validada, anulada, contraficha), «Juego» e «Introducida por» (propietario).
- Las columnas: número, fecha, cliente, cartas, total, juegos, introducida por, estado.
- 25 fichas por página, con el número total de fichas.

PASO A PASO

1. Elige el periodo con `Desde` y `Hasta`.
2. Filtra por `Estado` o por `Juego` si hace falta.
3. Toca una línea para abrir la ficha.

CONVIENE SABER

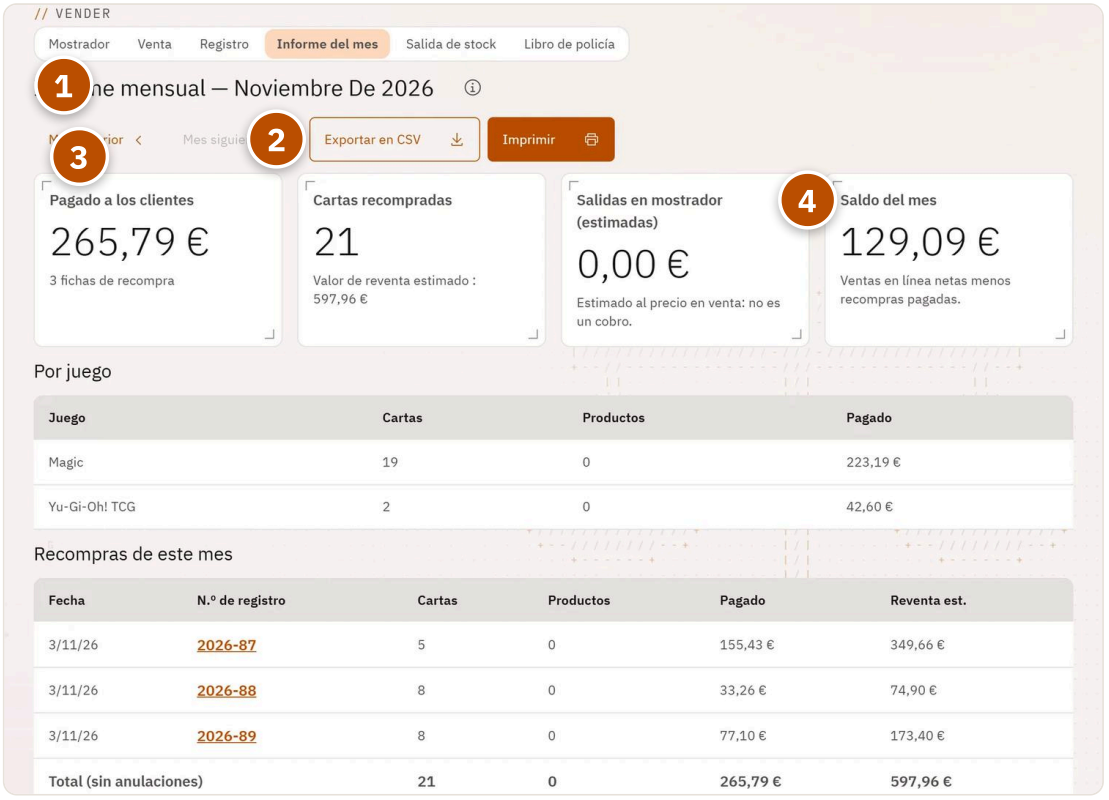
- Un empleado solo ve las fichas que ha introducido; el propietario ve el registro completo.

// MOSTRADOR DE COMPRA

El informe del mes

pro.pyryx.com/comptoir/rapport

Las entradas, las salidas y el dinero del mes, en cantidades y en importes, para tu seguimiento y para tu contable. En él no aparece ninguna carta ni ninguna persona.



El informe del mes: lo que la tienda ha pagado y lo que ha ingresado.

1. Cambiar de mes
2. Exportar para el contable
3. El total pagado a los clientes
4. El saldo del mes

LO QUE PUEDES HACER

- Las cifras principales: pagado a los clientes, cartas recompradas, salidas en mostrador (estimadas), saldo del mes.
- Las recompras del mes en una tabla, con el total sin las anulaciones.
- El coste por juego.
- `Mes anterior` y `Mes siguiente`, `Imprimir`, `Exportar en CSV` (legible con Excel).

PASO A PASO

1. Abre «Informe del mes» en el mostrador.
2. Cambia de mes con `Mes anterior`.
3. Toca `Imprimir` o `Exportar en CSV`.

CONVIENE SABER

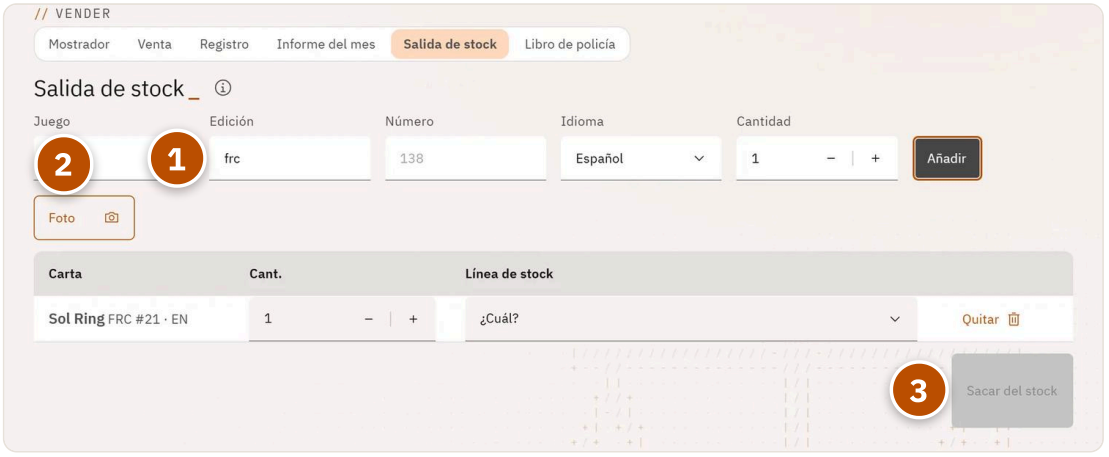
- El informe requiere los permisos «Mostrador» y «Cifras».
- Las ventas en mostrador se estiman al precio mostrado: no es un cobro, quedan fuera del saldo.

// MOSTRADOR DE COMPRA

La salida de stock

pro.pyryx.com/comptoir/sortie

Saca del stock, y por tanto de la venta en línea, una carta vendida en el mostrador, perdida, regalada o usada. Tu tienda en línea nunca vende una carta que ya no está.



La salida de stock: una carta vendida en el mostrador también sale de la venta en línea.

1. La edición y el número de la carta
2. Fotografiar las cartas
3. Sacar del stock

LO QUE PUEDES HACER

- Añadir una carta por su edición y su número, su idioma y su cantidad.
- O fotografiarla: cada carta reconocida se une a la lista.
- La carta se busca en todos tus archivadores; si hay varios ejemplares posibles, la pantalla pregunta «¿Cuál?».
- `Sacar del stock` comprueba primero: si falta una carta, no sale nada y se indica línea por línea.

PASO A PASO

1. Escribe la `Edición` y el `Número` que se leen en la parte inferior de la carta y luego `Añadir` (o toca `Foto`).
2. Responde a «¿Cuál?» si coinciden varios ejemplares.
3. Toca `Sacar del stock`.

CONVIENE SABER

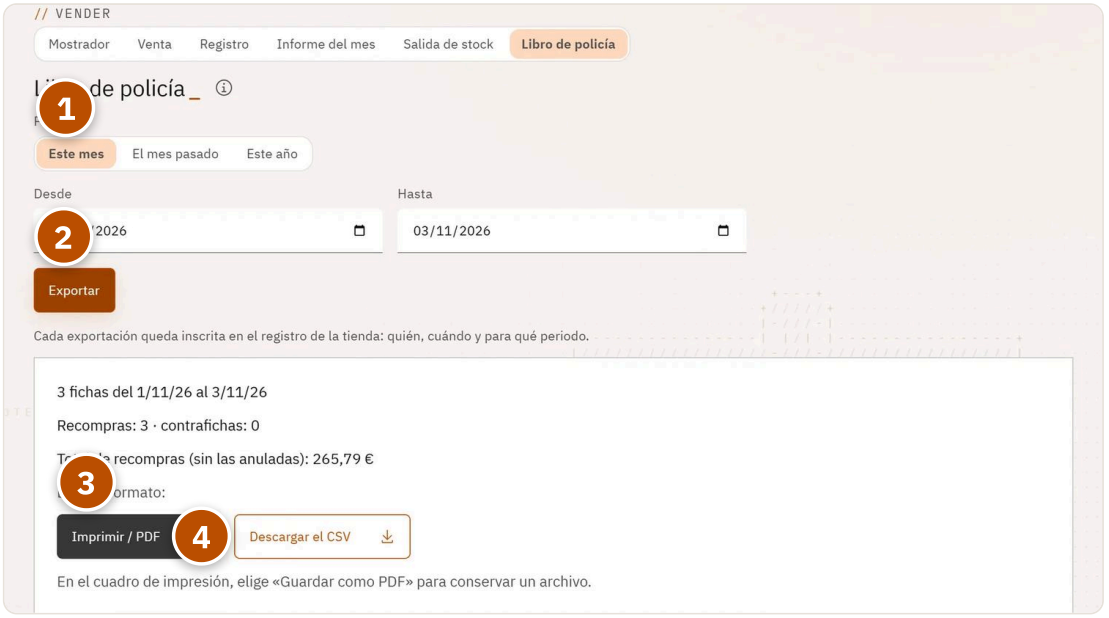
- Es un movimiento de stock, no una caja: no se registra ningún precio ni pago.
- Un miembro del equipo saca como máximo 50 cartas por acción y 300 al día; el propietario no tiene límite.
- Cada salida queda inscrita en el registro de actividad.

// MOSTRADOR DE COMPRA

El libro de policía

pro.pyryx.com/comptoir/police

Saca para un periodo el registro de objetos de segunda mano que la ley impone a los profesionales de la segunda mano: en PDF para una inspección, en CSV para el contable.



El libro de policía: la exportación de un periodo en PDF o en CSV.

1. Elegir el periodo
2. Exportar
3. Imprimir o guardar en PDF
4. Descargar para el contable

LO QUE PUEDES HACER

- El periodo: «Este mes», «El mes pasado», «Este año», o dos fechas (diez años como máximo).
- `Exportar`: el número de fichas, recompras y contrafichas, y el total de las recompras.
- `Imprimir / PDF`: A4 apaisado, encabezado legal repetido en cada página, una ficha nunca cortada entre dos páginas.
- `Descargar el CSV`: la identidad completa, los objetos, los importes, las anulaciones.

PASO A PASO

1. Elige el periodo, por ejemplo `El mes pasado`.
2. Toca `Exportar`.
3. Toca `Imprimir / PDF` (y luego «Guardar como PDF») o `Descargar el CSV`.

CONVIENE SABER

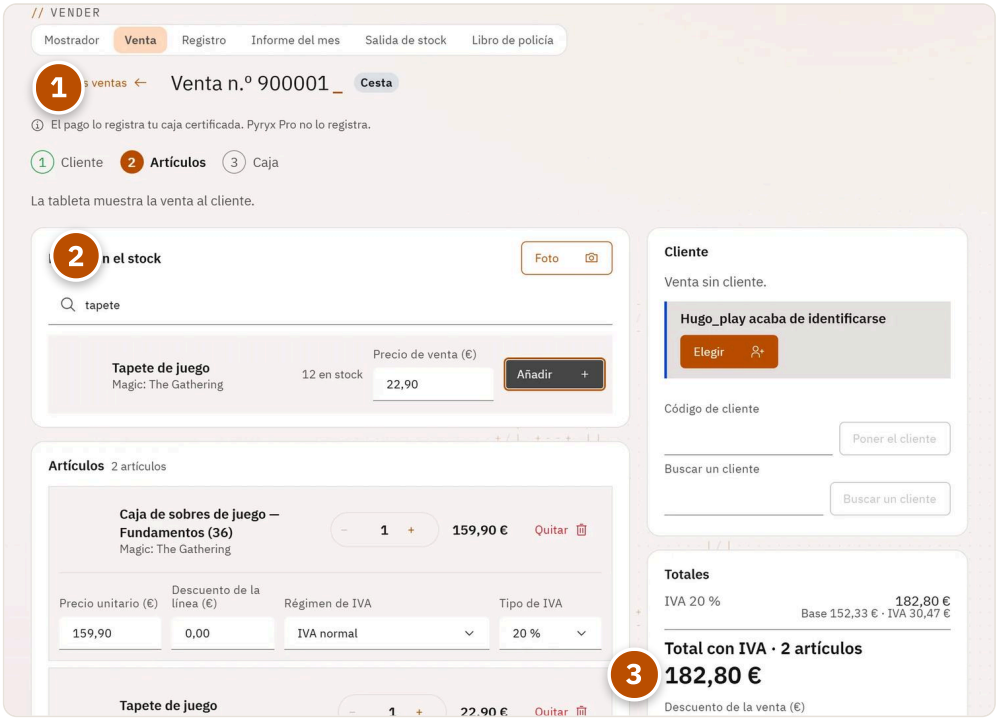
- El registro se lleva electrónicamente y se conserva 10 años como mínimo (Código penal francés, art. R.321-3 y siguientes).
- La exportación requiere el permiso «Exportación» y la autenticación en dos pasos; cada exportación queda inscrita en el registro de actividad.
- 5000 fichas como máximo por exportación: por encima, elige un periodo más corto.
- En pantalla solo se muestra un resumen: las identidades no son visibles para los clientes en el mostrador.

// VENTA EN MOSTRADOR

Preparar una venta en mostrador

pro.pyryx.com/comptoir/vente

Pyryx Pro prepara la venta en pantalla, a partir de tu stock, con el IVA correcto para cada artículo. El cobro se hace en la caja certificada de la tienda. Lo que se vende en la tienda ya no se puede vender en línea.



La cesta de una venta en mostrador, preparada desde el stock.

1. El cobro sigue en tu caja certificada
2. Buscar un artículo en el stock
3. El total de la venta

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el cliente: escanea el QR de la tableta (fidelización e historial reconocidos), o se le busca; o `Venta sin cliente` para un cliente de paso.
- Buscar un artículo en el stock por su nombre, o fotografiar las cartas en plano.
- Ajustar por línea la cantidad, el precio, el descuento, el régimen de IVA (sobre el margen o normal) y el tipo.
- Un descuento sobre toda la venta, los totales por régimen de IVA y el total con IVA.
- Mostrar la venta al cliente en la tableta.

PASO A PASO

1. Toca `Nueva venta`.
2. Toca `Elegir` en el cliente de la tableta, o `Venta sin cliente`.
3. Escribe el nombre de un artículo en `Buscar en el stock` y luego `Añadir`.
4. Ajusta cantidades, precios y descuentos y luego toca `Enviar a la caja`.

CONVIENE SABER

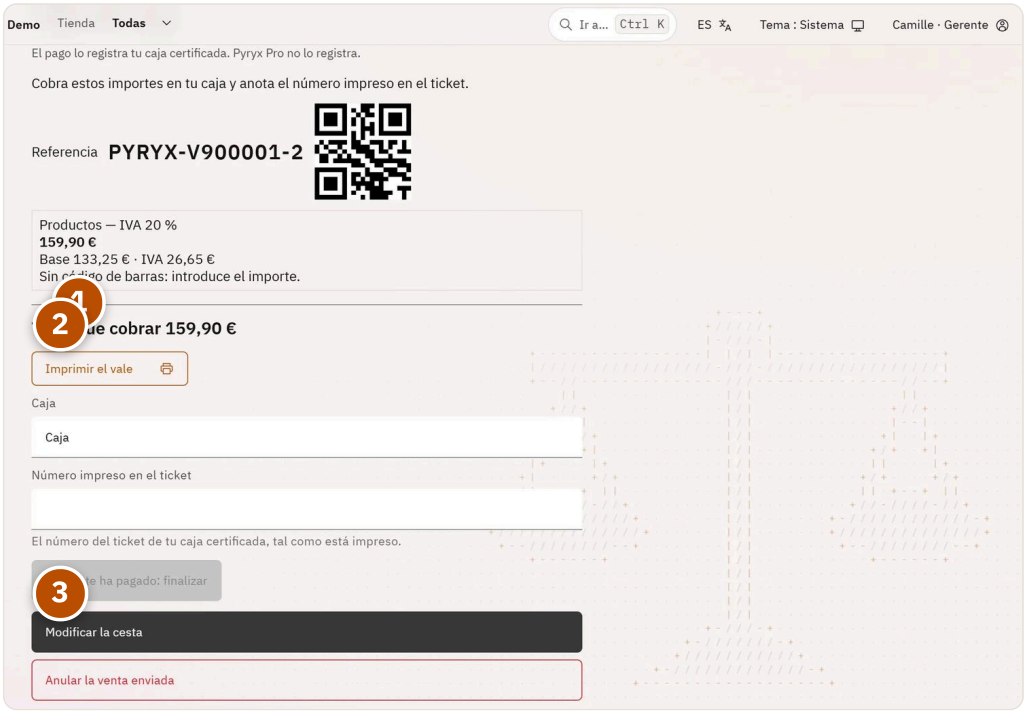
- Pyryx Pro no registra ningún pago: ni medio de pago, ni importe recibido, ni cambio devuelto.
- El IVA sobre el margen puede aplicarse a las cartas de segunda mano compradas a particulares.
- Una venta lleva 200 líneas como máximo. Una venta enviada hace más de 4 horas aparece en «Por cobrar».

// VENTA EN MOSTRADOR

El vale de caja

pro.pyryx.com/comptoir/vente/…

El vale dice exactamente qué cobrar en tu caja certificada, grupo de IVA por grupo de IVA. Después, el número del ticket vincula la venta con el cobro.



El vale de caja: lo que cobra la caja, por tipo de IVA.

1. La referencia de la venta
2. Un grupo de IVA y su importe
3. Finalizar con el número del ticket

LO QUE PUEDES HACER

- La referencia de la venta, en texto y en QR.
- Una línea por régimen y tipo de IVA, con su importe y, si lo has configurado, un código de barras con precio integrado.
- El total a cobrar e `Imprimir el vale`.
- El número del ticket y luego `El cliente ha pagado: finalizar`.
- Con el conector Hiboutik: la venta va sola a la caja y vuelve confirmada.
- La devolución de una venta pagada: cantidades devueltas, motivo y luego el número del abono hecho en la caja.

PASO A PASO

1. Cobra los importes del vale en tu caja, o escanea sus códigos de barras.
2. Escribe el `Número impreso en el ticket`.
3. Toca `El cliente ha pagado: finalizar`.

CONVIENE SABER

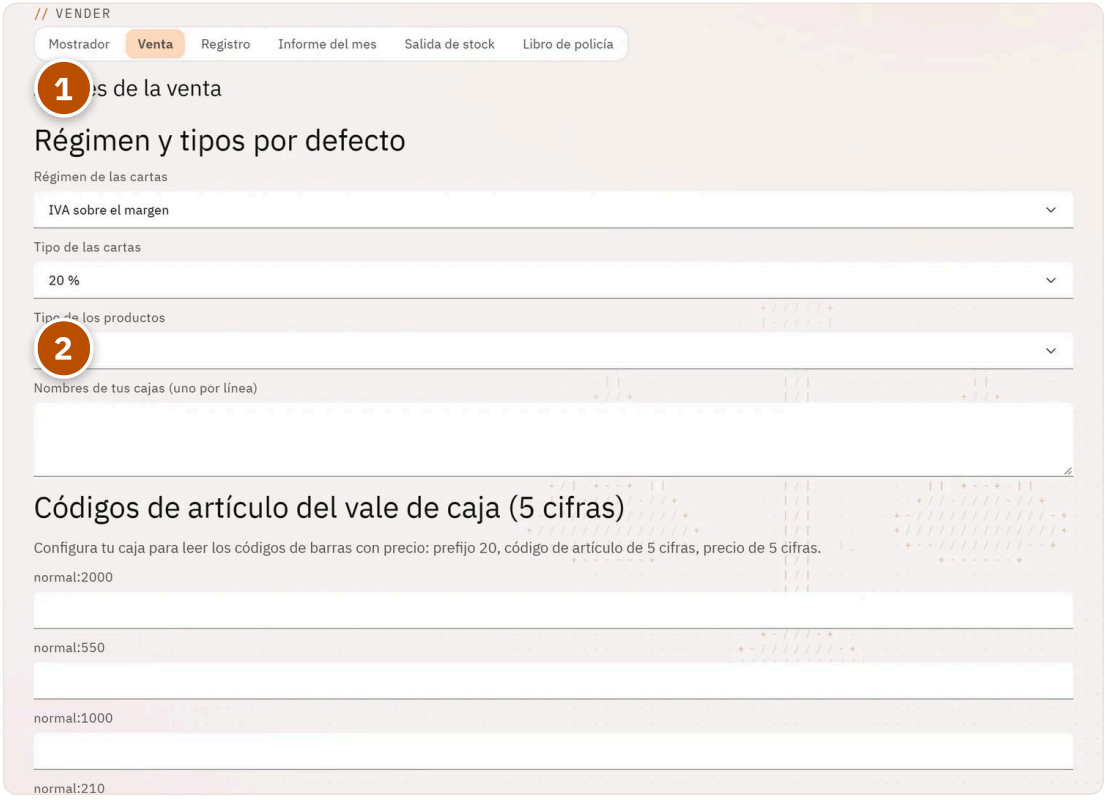
- Un mismo número de ticket no puede pagar dos ventas el mismo día.
- Mientras la caja no haya cobrado, todavía puedes `Modificar la cesta` o `Anular la venta enviada`.
- El reembolso de una devolución se hace en la caja; Pyryx Pro solo anota la referencia del abono.

// VENTA EN MOSTRADOR

Los ajustes de la venta

pro.pyryx.com/comptoir/vente/reglages

Configura una sola vez el IVA por defecto, las cajas de la tienda y el vínculo con tu software de caja.



Los ajustes de la venta: IVA, cajas y conector.

1. El IVA por defecto
2. Las cajas de la tienda

LO QUE PUEDES HACER

- El régimen y el tipo de IVA por defecto de las cartas, el tipo de los productos.
- Los nombres de tus cajas, uno por línea.
- Los códigos de artículo del vale de caja (5 cifras) para los códigos de barras con precio integrado.
- El conector de caja Hiboutik, y los últimos intercambios con la caja.

PASO A PASO

1. Desde la pantalla Venta, toca `Ajustes de la venta`.
2. Elige el régimen y los tipos, escribe los nombres de tus cajas y luego `Guardar`.
3. Para Hiboutik, rellena el conector y luego `Guardar el conector`.

CONVIENE SABER

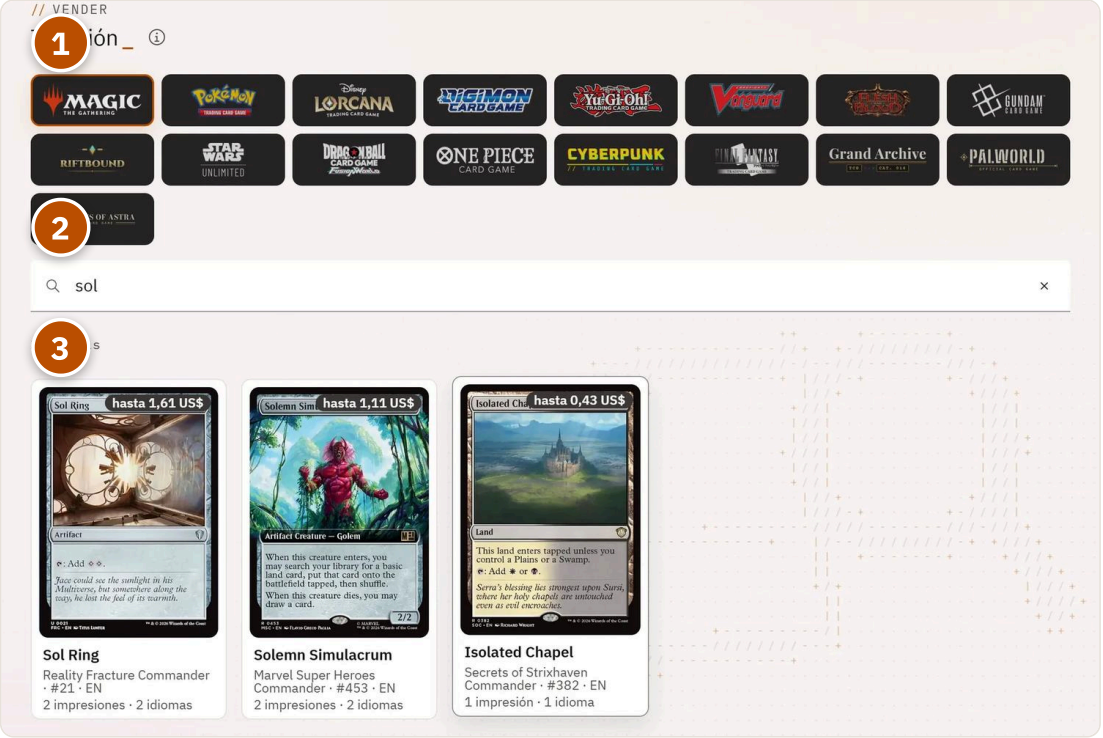
- Reservado a la administración de la caja, nunca desde una tableta compartida.
- La clave del conector se cifra en cuanto se recibe y nunca se vuelve a mostrar.

// TASACIÓN

Buscar una carta

pro.pyryx.com/cotation

Descubre en unos segundos lo que vale una carta de cualquier juego seguido por Pyryx, antes de recomprarla o de fijar su precio de venta.



La búsqueda de la tasación: el juego y luego la carta.

1. Elegir el juego
2. Buscar la carta
3. Un resultado, con sus impresiones y sus idiomas

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el juego por su logotipo.
- Buscar por el nombre, por un código impreso («OP05-119»), por la edición y el número («mh2 250»), o pegando el enlace de una página de pyryx.com.
- Los resultados llegan mientras escribes, los más caros primero, con el número de impresiones y de idiomas.
- «Tasadas recientemente»: las últimas cartas que has consultado.

PASO A PASO

1. Toca el logotipo del juego.
2. Escribe el nombre o el código de la carta en `Carta`.
3. Toca la carta, o pulsa Intro para abrir la primera.

CONVIENE SABER

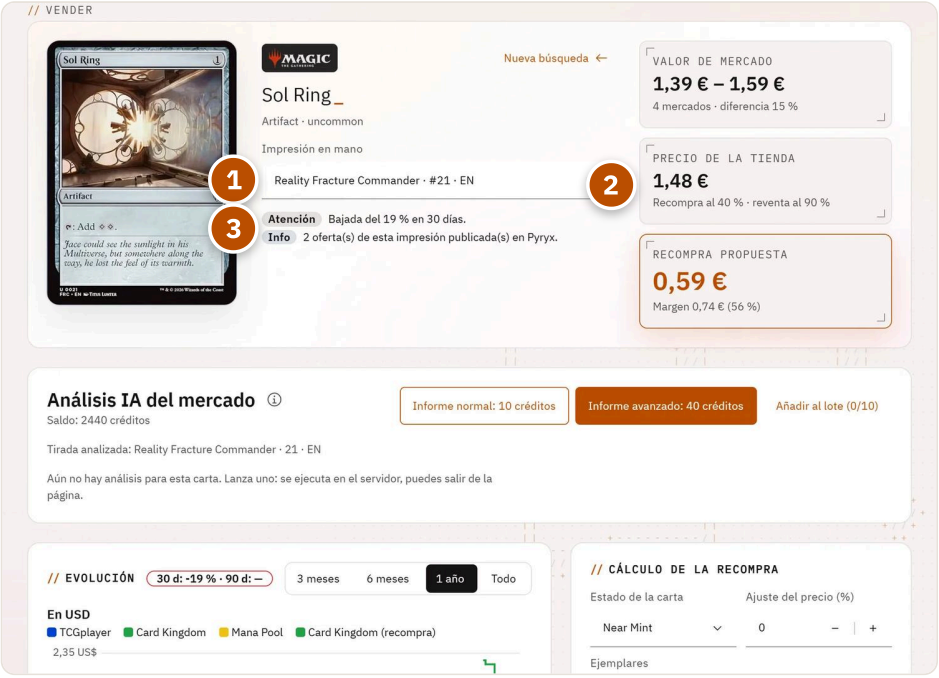
- La tasación requiere el permiso «Mostrador» o «Anuncios y stock»; sin el permiso de recompra, la ficha se lee sin el cálculo de la recompra.
- Al volver de la ficha, recuperas tu búsqueda.

// TASACIÓN

La ficha de tasación

pro.pyryx.com/cotation/…

Todo lo necesario para decidir una recompra en una sola página: el valor de mercado, el precio de tu tienda, la recompra propuesta y las señales que deben hacerte dudar.



La ficha de tasación de una carta: valor, precio de la tienda, recompra propuesta.

1. La impresión en mano
2. Las tres cifras clave
3. Las señales que vigilar

LO QUE PUEDES HACER

- La impresión en mano y su acabado, a elegir.
- Tres cifras: valor de mercado, precio de la tienda, recompra propuesta (con tus porcentajes y el margen).
- Las señales: cotización ausente o antigua, mercados que divergen, subida o bajada en 30 días, precio volátil, varias impresiones que distinguir, estatus en el formato Commander (Magic).
- Las cotizaciones mercado por mercado, cada una en su moneda y con su fecha.
- Todas las impresiones y sus idiomas, los anuncios ya publicados en Pyryx, y la propia carta.

PASO A PASO

1. Elige la `Impresión en mano` y el `Acabado` que corresponden a la carta que tienes en la mano.
2. Lee las tres cifras y luego las señales.
3. Baja hasta el cálculo de la recompra para el estado y el número de ejemplares.
4. Toca `Nueva búsqueda` para volver a la lista.

CONVIENE SABER

- Una cotización que se está leyendo nunca se presenta como «sin cotización»; una avería se señala, y la cotización se puede volver a leer.
- Las cotizaciones se quedan en su moneda; una conversión siempre se anuncia.
- La misma ficha se abre en una ventana durante una recompra, con `Ver la cotización`.

// TASACIÓN

El cálculo de la recompra

pro.pyryx.com/cotation/…

Convierte la cotización en un precio de compra real para la carta en mano, con tus porcentajes, según su estado y el número de ejemplares.



El cálculo de la recompra, con los porcentajes de la tienda.

1. El estado de la carta
2. El ajuste de la cotización
3. El precio de recompra propuesto

LO QUE PUEDES HACER

- El estado de la carta y un ajuste de la cotización (de −95 % a +100 %).
- El número de ejemplares y el total.
- La cotización aplicada, la recompra, la reventa y el margen, con tus porcentajes.
- Para Pokémon: la diferencia de precio realmente observada según el estado, aplicada de una vez.
- El suelo: por debajo de este importe, la tienda no recompra cartas sueltas.

PASO A PASO

1. Elige el `Estado de la carta`.
2. Escribe un `Ajuste del precio (%)` si hace falta (o `Aplicar` para Pokémon).
3. Ajusta los `Ejemplares` y lee el total.

CONVIENE SABER

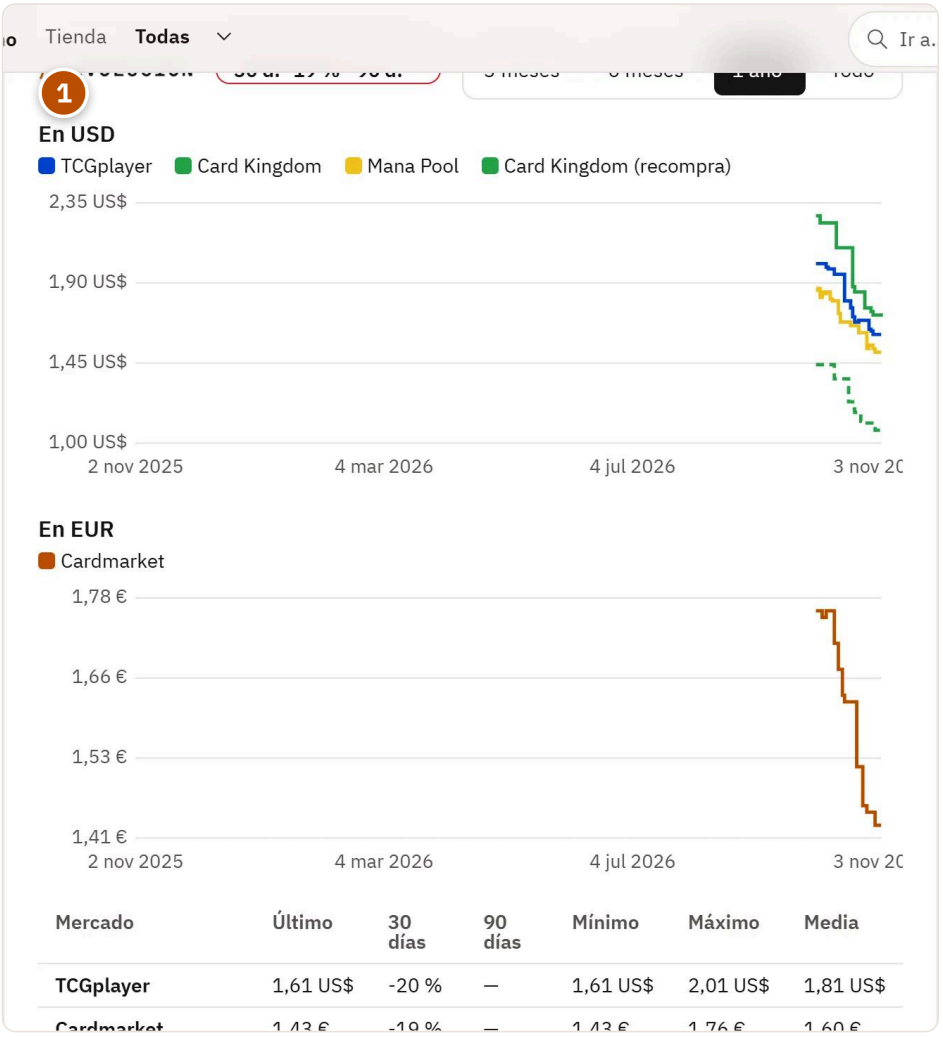
- No se inventa ningún coeficiente de estado: solo Pokémon publica precios por estado; en los demás juegos, el ajuste es tuyo.
- Tus porcentajes de recompra y de reventa, el mercado de referencia y el suelo se configuran en Ajustes, Mostrador, «Baremo de recompra».

// TASACIÓN

La evolución de los precios y las impresiones

pro.pyryx.com/cotation/…

Comprueba si una carta sube, baja o es inestable antes de pagarla cara, y compara todas sus impresiones para tasar la correcta.



Mercado	Último	30 días	90 días	Mínimo	Máximo	Media
TCGplayer	1,61 US$	-20 %	—	1,61 US$	2,01 US$	1,81 US$
Cardmarket	1,43 €	-19 %	—	1,43 €	1,76 €	1,60 €

La evolución de los precios de una impresión, mercado por mercado.

1 La curva de precios

LO QUE PUEDES HACER

- Una curva por mercado, en su moneda, en 3 meses, 6 meses, 1 año o todo el historial.
- La tabla del periodo: último precio, variación en 30 y 90 días, mínimo, máximo, media.
- Todas las impresiones y sus idiomas, las más caras primero, con el anuncio Pyryx más barato; `Tasar` en una línea.

PASO A PASO

1. Elige el periodo encima de la curva.
2. Lee la tendencia en 30 y 90 días y los extremos.
3. En «Todas las impresiones y sus idiomas», toca `Tasar` en la impresión que tienes en la mano.

CONVIENE SABER

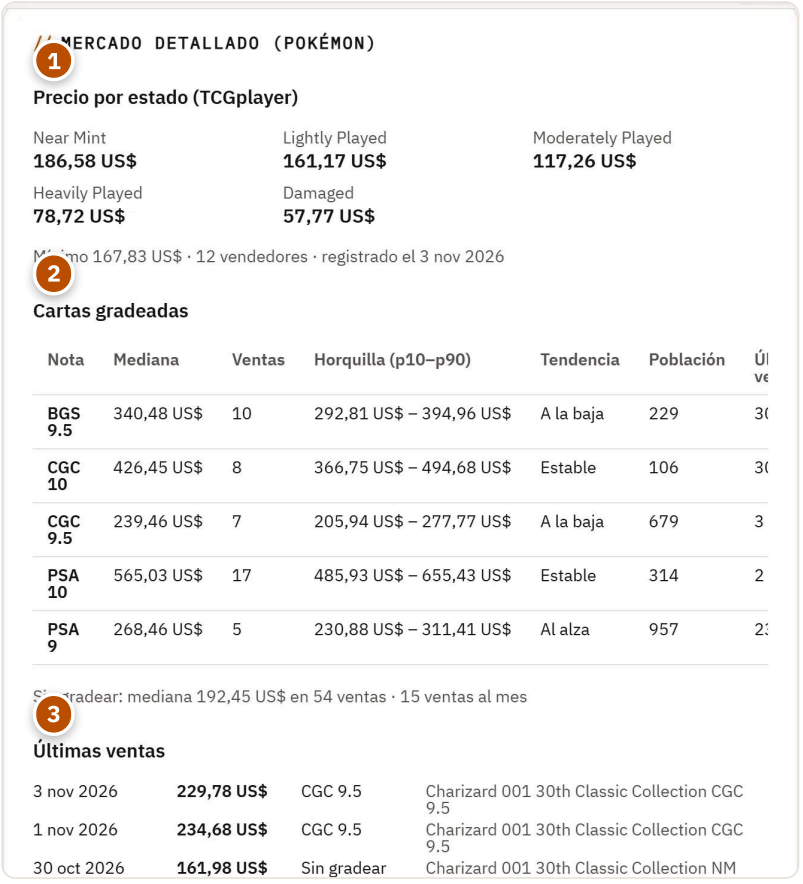
- La tabla dice todo lo que muestran las curvas.
- Elegir otra impresión actualiza toda la ficha.

// TASACIÓN

El mercado detallado de Pokémon

pro.pyryx.com/cotation/…

Para Pokémon, la ficha muestra lo que los demás juegos no publican: los precios por estado, las cartas gradeadas y el ritmo real de las ventas.



El mercado detallado de una carta Pokémon: por estado y por nota.

1. Los precios por estado
2. Las cartas gradeadas
3. Las últimas ventas

LO QUE PUEDES HACER

- Los precios por estado, de Near Mint (como nueva) a Damaged (dañada), con el número de vendedores y la fecha de la lectura.
- Las cartas gradeadas, nota por nota: mediana, número de ventas, horquilla, tendencia, población (número de ejemplares gradeados con esa nota), última venta.
- El número de ventas por mes y las últimas ventas una a una.

PASO A PASO

1. Busca una carta Pokémon y abre su ficha.
2. Baja hasta el panel «Mercado detallado (Pokémon)».

CONVIENE SABER

- Los importes están en dólares, como la fuente.
- Estos precios por estado sirven también para el cálculo de la recompra.

// ANÁLISIS CON IA

Pedir un informe de análisis IA

pro.pyryx.com/cotation/…

Para una carta cara o rara, un informe que va más allá de las cotizaciones: unas IA recorren la web (ventas cerradas, cotizaciones de gradeadas, recompras de los revendedores), cada precio se verifica volviendo a abrir su página, y luego una síntesis propone una decisión.



El panel de análisis IA, en la parte superior de la ficha de tasación.

1. Tu saldo de créditos
2. El informe normal
3. El informe avanzado
4. Añadir la carta al lote

LO QUE PUEDES HACER

- El saldo de créditos de la tienda.
- `Informe normal` (10 créditos) o `Informe avanzado` (40 créditos), sobre la impresión en mano.
- El avance en directo: las etapas, desde cuándo se ha pedido el análisis y desde cuándo se está tratando.
- `Añadir al lote` para lanzar hasta 10 cartas juntas desde la página Tasación.
- En el mostrador, `Cotización IA complementaria` en una línea de 100 € o más, sin tocar la ficha de recompra.

PASO A PASO

1. Abre la ficha de tasación de la carta y comprueba la `Impresión en mano`.
2. Toca `Informe normal` o `Informe avanzado`.
3. Sal de la página o espera: el informe aparece en cuanto está listo.

CONVIENE SABER

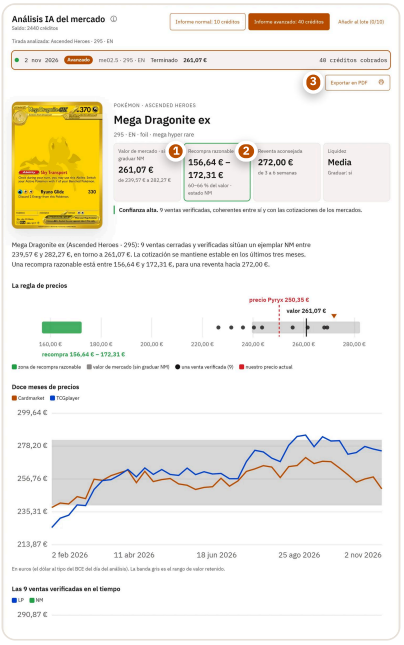
- Reservado al plan Pro Extended (49,90 € al mes), que da 2500 créditos al mes. En el plan Base, gratuito, los botones aparecen en gris.
- Los créditos de un informe que no llega a término se devuelven.
- Dos clics no son dos gastos: un análisis idéntico ya en marcha se vuelve a abrir.
- El informe no se puede pedir desde una tableta compartida.

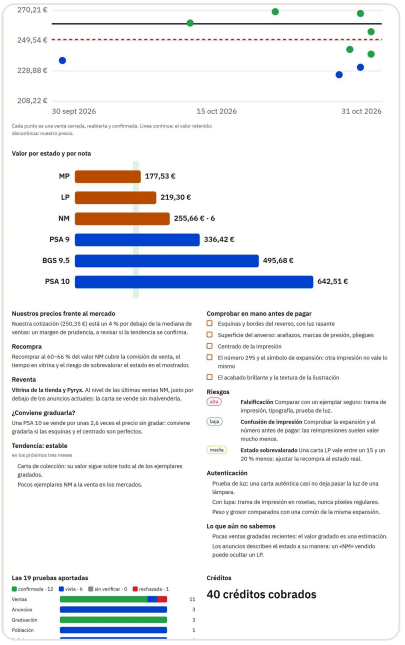
// ANÁLISIS CON IA

Leer un informe de análisis IA

pro.pyryx.com/cotation/…

El informe resume la decisión en unas pocas cifras y luego muestra de dónde vienen los precios. Te orienta; el precio que pagas sigue siendo decisión tuya.





Un informe de análisis IA: la decisión en cifras y sus pruebas.

1. La recompra razonable
2. La reventa aconsejada
3. Exportar el informe en PDF

LO QUE PUEDES HACER

- La decisión: valor de mercado y su horquilla, recompra razonable, reventa aconsejada, liquidez, si conviene gradear, y el nivel de confianza.
- Las variantes que no hay que confundir con la carta.
- La regla de los precios, doce meses de cotizaciones, las ventas verificadas en el tiempo, el valor por estado y por nota.
- Lo que hay que comprobar en mano antes de pagar, los riesgos, la autenticación, lo que todavía no se sabe.
- Las pruebas una a una (confirmada, vista, no verificada, rechazada), los créditos cargados, y `Exportar en PDF`.
- En la página Tasación: el lote por lanzar, los análisis en curso y los 50 últimos, filtrables por nombre.

PASO A PASO

1. Abre la página Tasación y toca un análisis en la lista «Análisis IA».
2. Lee las cifras de la decisión y luego «Comprobar en mano antes de pagar».
3. Toca `Exportar en PDF` para conservar el informe.

CONVIENE SABER

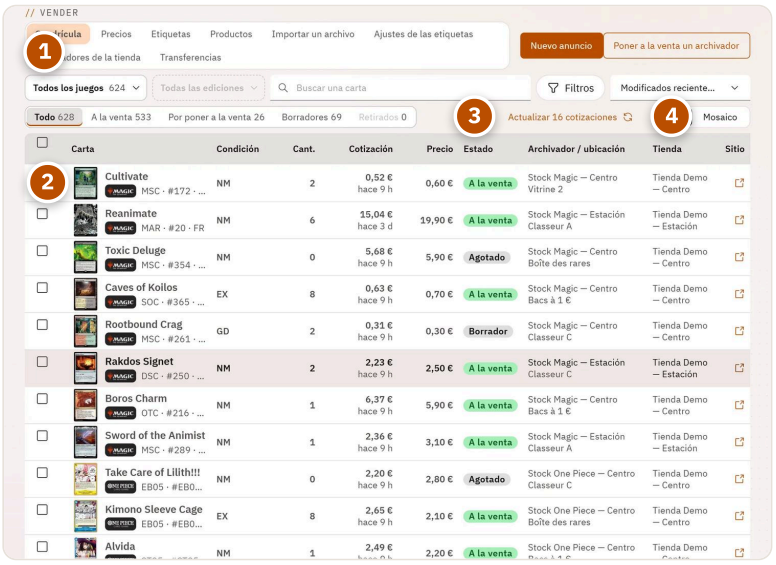
- Es una opinión orientativa, no una garantía: los precios vienen de páginas públicas leídas el día del análisis.
- Los informes ya hechos siguen siendo legibles aunque la tienda vuelva al plan Base.

// STOCK Y VENTA

La cuadrícula del stock

pro.pyryx.com/stock

Ves en una sola pantalla tus anuncios en línea y las cartas de tus archivadores que aún no están a la venta, de todos los juegos, con la cotización fechada de cada carta. Marcas filas y luego actúas sobre toda la selección en lugar de repasar las cartas una a una.



La cuadrícula: el juego y la edición arriba, lo que se muestra y luego una fila por carta con su cotización y su precio.

1. El juego y la edición
2. Una carta: su nombre abre la vista previa
3. Las cotizaciones por actualizar
4. Lista o mosaico

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el juego (una cuadrícula de logotipos, con el número de filas de cada uno) y luego la edición, ordenada por año.
- Buscar una carta por su nombre (atajo de teclado: la tecla /).
- Mostrar con un clic Todo, A la venta, Por poner a la venta, Borradores o Retirados, cada uno con su recuento.
- Filtrar por estado, idioma, archivador, estatus, tipo, cartas sin cotización, acabado, cartas reservadas o gradadas; cada filtro aplicado sigue visible y se borra con un clic.
- Ordenar por fecha de modificación, edición, nombre, precio, cotización o cantidad; los encabezados de las columnas también ordenan.
- Leer para cada carta: estado, cantidad disponible y reservada, cotización con su fecha, precio, estatus, archivador y ubicación, tienda, enlace a su página en pyryx.com.
- Pasar de la lista al mosaico de imágenes; al pasar el ratón por una miniatura, se muestra una imagen grande.
- Marcar filas, la página entera y luego todas las filas que muestran los filtros; la barra inferior ofrece entonces las etiquetas, la transferencia y «Actuar sobre la selección…».

PASO A PASO

1. Abre `Stock y venta` en el menú.
2. Haz clic en `Todos los juegos`, elige el logotipo del juego y luego elige la edición.
3. Elige `Por poner a la venta` para ver las cartas de tus archivadores que aún no están en línea.
4. Abre `Filtros` para afinar por estado o por idioma.
5. Marca las filas que quieras, o `Marcar la página`, y luego `Seleccionar las … filas que coinciden con los filtros`.
6. Haz clic en `Actuar sobre la selección…`, `Imprimir etiquetas` o `Transferir`.

CONVIENE SABER

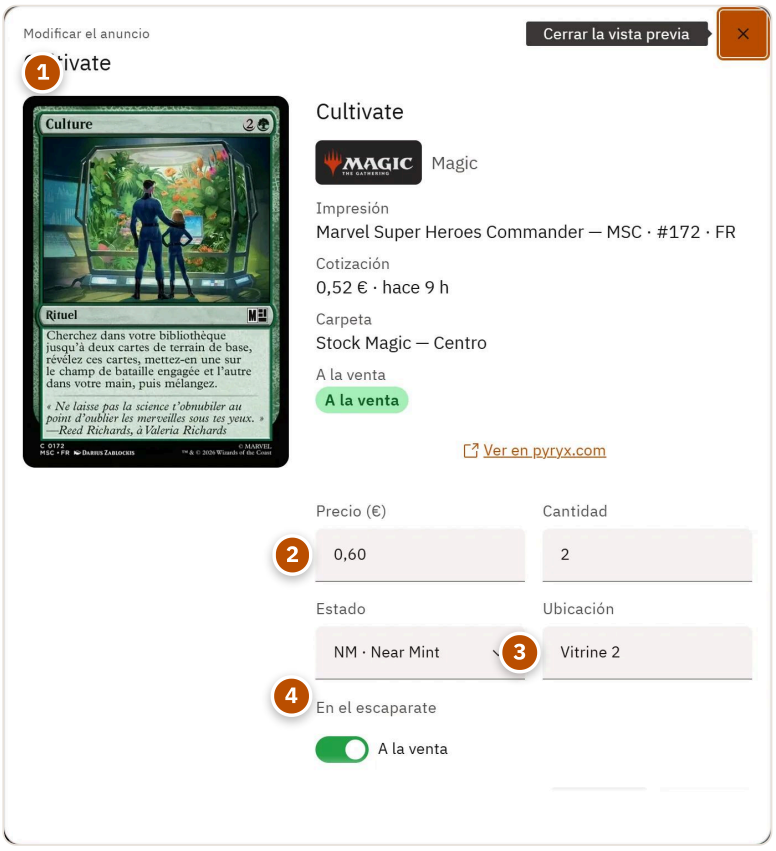
- Una fila «por poner a la venta» viene de un archivador marcado como «Stock de la tienda»: sin archivador marcado, la cuadrícula solo muestra tus anuncios.
- Los filtros se guardan en la dirección de la página: un marcador vuelve a abrir exactamente la misma cuadrícula.
- La tienda elegida en la parte superior de Pro (o «Todas») filtra la cuadrícula.
- Cambiar un filtro vacía la selección; cambiar el orden la mantiene.
- Las cartas «A la venta» son visibles en pyryx.com y en el escaparate de tu tienda.

// STOCK Y VENTA

Vista previa de una carta y modificación del anuncio

pro.pyryx.com/stock

Corriges un anuncio sin salir de la cuadrícula: un clic en el nombre o en la imagen de una carta abre su vista previa, que contiene el formulario. Cambias el precio o la cantidad, guardas y la fila se actualiza al instante.



La vista previa de una carta a la venta, con el formulario de su anuncio.

1. La imagen y la información de la carta
2. El precio
3. La ubicación
4. A la venta o en borrador

LO QUE PUEDES HACER

- Ver la imagen grande, la impresión, el estado, la cantidad, el precio, la cotización fechada, el archivador y la ubicación.
- Modificar el precio, la cantidad, el estado y la ubicación de un anuncio.
- Pasar el anuncio de «A la venta» a «Borrador», y al revés.
- Retirar el anuncio de la venta, tras confirmarlo.
- Abrir la página pública de la carta en pyryx.com.
- Para una carta de archivador que aún no está a la venta: un botón `Poner a la venta` lleva a la puesta a la venta de su archivador, o al nuevo anuncio.

PASO A PASO

1. En la cuadrícula, haz clic en el nombre o en la imagen de una carta.
2. Cambia `Precio (€)` o `Cantidad`.
3. Haz clic en `Guardar`: la fila de la cuadrícula queda actualizada.
4. Para dejar de vender: `Retirar de la venta` (al pie del formulario) y confirma con `Retirar`.

CONVIENE SABER

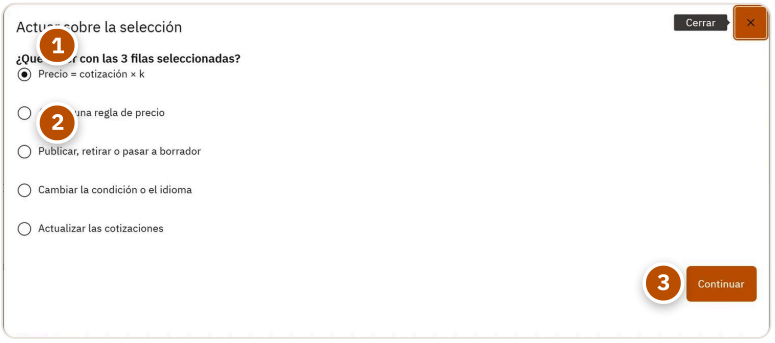
- La cantidad no baja de los ejemplares ya vendidos y pendientes de envío; una carta gradada cuenta como un solo ejemplar.
- Una carta ya vendida en un estado ya no cambia de estado.
- La impresión, el idioma, el acabado y el estuche de una carta gradada se modifican en pyryx.com.
- Retirar un anuncio no borra nada; un clic fuera del formulario no lo cierra, para que no pierdas lo que has escrito.

// STOCK Y VENTA

Actuar sobre una selección

pro.pyryx.com/stock

Cambias de una vez el precio, el estatus, el estado o el idioma de cientos de cartas, o pones el stock a la venta de golpe. Antes de aplicar, Pyryx te muestra exactamente lo que va a cambiar y lo que se dejará de lado.



La ventana «Actuar sobre la selección»: elegir la acción, ajustarla, ver la vista previa, aplicar.

1. Fijar los precios según la cotización
2. Publicar, retirar o pasar a borrador
3. Pasar al paso siguiente

LO QUE PUEDES HACER

- Precio = cotización × k: elegir el origen de la cotización, un coeficiente (0,95 = 5 % por debajo de la cotización), un paso de redondeo y un suelo, con un ejemplo en cifras.
- Aplicar una regla de precio (una diferencia en % respecto a la cotización y un suelo) que el proceso nocturno recalcula después, o quitarla.
- Publicar, retirar o pasar a borrador.
- Cambiar el estado o el idioma.
- Actualizar las cotizaciones.
- Para filas de stock que aún no están a la venta: ponerlas a la venta al precio de la fórmula, eligiendo el estado de las cartas que no lo tienen.
- Leer la vista previa: filas afectadas, precios que cambian, valor en línea antes y después, filas descartadas con su motivo, ejemplos «antes → después».
- Aplicar por lotes viendo el progreso, detenerse entre dos lotes, leer el resumen.

PASO A PASO

1. Marca las cartas en la cuadrícula y haz clic en `Actuar sobre la selección…`.
2. Elige `Precio = cotización × k` y luego `Continuar`.
3. Elige el `Origen de la cotización`, introduce el `Coeficiente`, el paso de redondeo y el `Suelo`.
4. Haz clic en `Ver la vista previa` y revisa los ejemplos y las filas descartadas.
5. Haz clic en `Aplicar` y espera el `Resumen`.

CONVIENE SABER

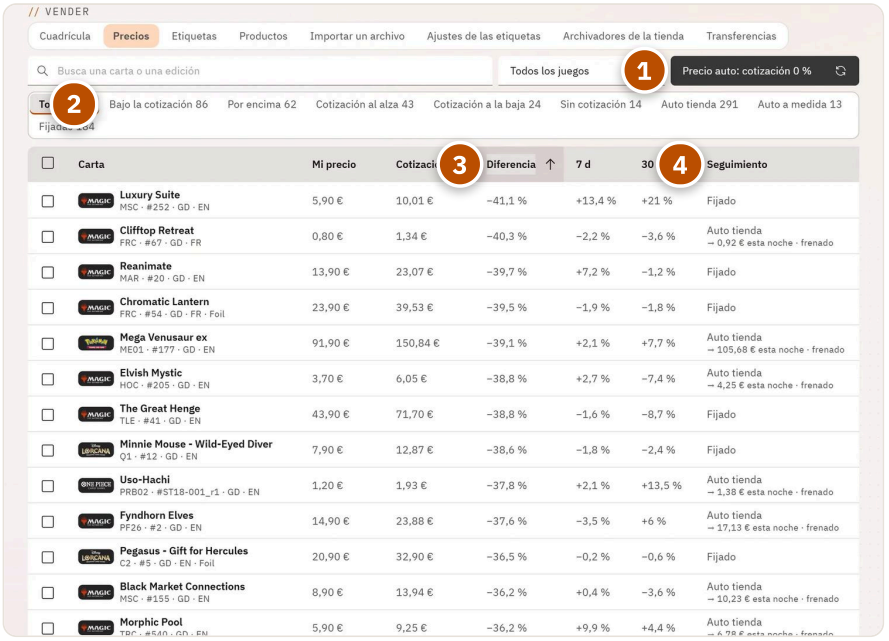
- La vista previa vale 30 minutos; una carta que haya cambiado desde entonces no se toca.
- Una carta reservada por un pedido, una carta gradada o una carta sin cotización se descarta, y la vista previa lo indica.
- Los precios de recompra de otros sitios, mostrados en la vista previa, solo sirven de comparación.
- Si se corta la conexión, reintentar no tiene riesgo: una fila ya hecha no se vuelve a hacer.
- Una tienda en pausa o cerrada no publica anuncios nuevos.

// STOCK Y VENTA

El seguimiento de precios

pro.pyryx.com/stock/prix

Sabes qué cartas vendes por debajo o por encima del mercado, y cuáles suben o bajan. Corriges en pocos gestos: fijar un precio, liberarlo o confiarlo al precio automático.



Cada carta a la venta frente a su cotización, su diferencia, su evolución y su modo de seguimiento.

1. El precio automático de la tienda
2. Las vistas: bajo la cotización, al alza…
3. La diferencia con la cotización
4. El seguimiento de cada precio

LO QUE PUEDES HACER

- Buscar una carta o una edición, elegir un juego, ordenar por cada columna.
- Mostrar las cartas bajo la cotización, por encima, al alza, a la baja, sin cotización, que siguen el precio automático de la tienda, uno a medida, o fijadas.
- Leer para cada carta: tu precio, la cotización, la diferencia, la evolución a 7 y 30 días, el modo de seguimiento y el precio previsto para esta noche.
- Seleccionar una página o todas las cartas de una vista y luego fijar, liberar o establecer su precio automático.
- Abrir el historial de una carta: la curva de tu precio y de la cotización, los registros de cada noche, los cambios automáticos y el enlace a su mercado en Tasación.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Precios`.
2. Haz clic en la vista `Bajo la cotización`.
3. Ordena por la columna `Diferencia`.
4. Marca las cartas y luego `Precio automático…` para que sigan la cotización, o `Fijar el precio` para dejarlas como están.

CONVIENE SABER

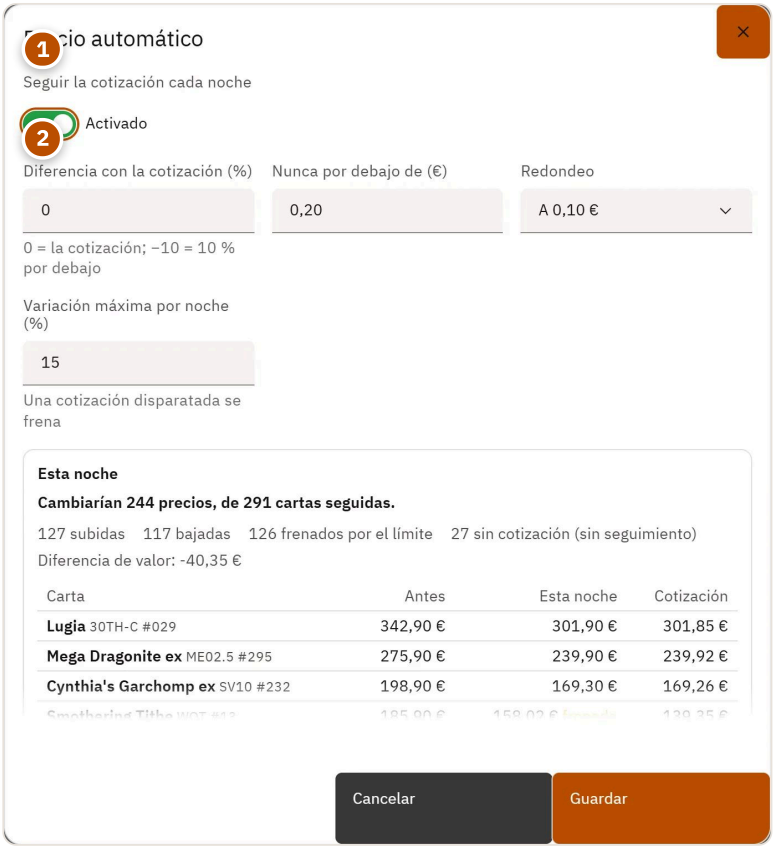
- La evolución se completa noche tras noche: la curva aparece tras dos noches de registros.
- El precio automático nunca modifica un precio fijado.
- Los productos y las cartas gradadas no siguen el precio automático de una selección.

// STOCK Y VENTA

El precio automático

pro.pyryx.com/stock/prix

Tus cartas a la venta que no están fijadas siguen la cotización cada noche, con la diferencia, el suelo y el redondeo que elijas. Un límite frena las variaciones bruscas: ya no tienes que retocar tus precios a mano.



El ajuste del precio automático y la vista previa de lo que cambiará esta noche.

1. Activar el seguimiento de la cotización
2. La diferencia con la cotización

LO QUE PUEDES HACER

- Activar o desactivar el seguimiento de la cotización cada noche.
- Ajustar la diferencia con la cotización en %, el precio mínimo, el redondeo (al céntimo, a 0,05 €, 0,10 €, 0,50 € o al euro) y la variación máxima por noche.
- Ver, con cada ajuste, cuántos precios cambiarían esta noche, las subidas, las bajadas, los que frena el límite y los cambios más fuertes.
- Dar a una selección de cartas su propio precio automático, con una vista previa de los precios que cambian de inmediato, o devolverla al precio de la tienda.

PASO A PASO

1. En la pestaña `Precios`, haz clic en `Precio automático`.
2. Activa `Seguir la cotización cada noche`.
3. Ajusta `Diferencia con la cotización (%)`, `Nunca por debajo de (€)`, `Redondeo` y `Variación máxima por noche (%)`.
4. Lee la vista previa `Esta noche` y luego haz clic en `Guardar`.

CONVIENE SABER

- Nada cambia al guardar: los precios se mueven por la noche, tras la actualización de las cotizaciones.
- Un precio automático aplicado a una selección prevalece sobre el de la tienda.
- Este ajuste está abierto a los miembros que tienen el permiso «Anuncios y stock».

// STOCK Y VENTA

Un anuncio nuevo

pro.pyryx.com/stock/annonce/nouvelle

Pones a la venta una carta suelta escribiendo lo que lees en ella, la edición y el número, o su nombre. Pyryx propone un precio y te dice de dónde sale.



El nuevo anuncio: el juego y luego lo que lees en la carta.

LO QUE PUEDES HACER

- Buscar una carta por edición y número (por ejemplo «MH2 138») o por nombre, en el juego elegido.
- Elegir la edición entre las impresiones encontradas.
- Indicar el estado, el idioma, el acabado, la cantidad y el precio.
- Usar el precio sugerido, que indica su origen: cotización de esta impresión, de otro idioma, de la impresión más barata, o ninguna cotización conocida.
- Anotar dónde está la carta, para encontrarla cuando se venda.
- Publicar ahora mismo o guardar el anuncio como borrador.

PASO A PASO

1. En la cuadrícula, haz clic en `Nuevo anuncio`.
2. Elige el `Juego`, escribe la carta en `La carta` y luego `Buscar`.
3. Elige la edición.
4. Rellena `Estado` y `Cantidad`, y luego `Usar este precio` o escribe tu precio.
5. Haz clic en `Crear el anuncio` y luego en `Crear otro` o `Ver en la cuadrícula`.

CONVIENE SABER

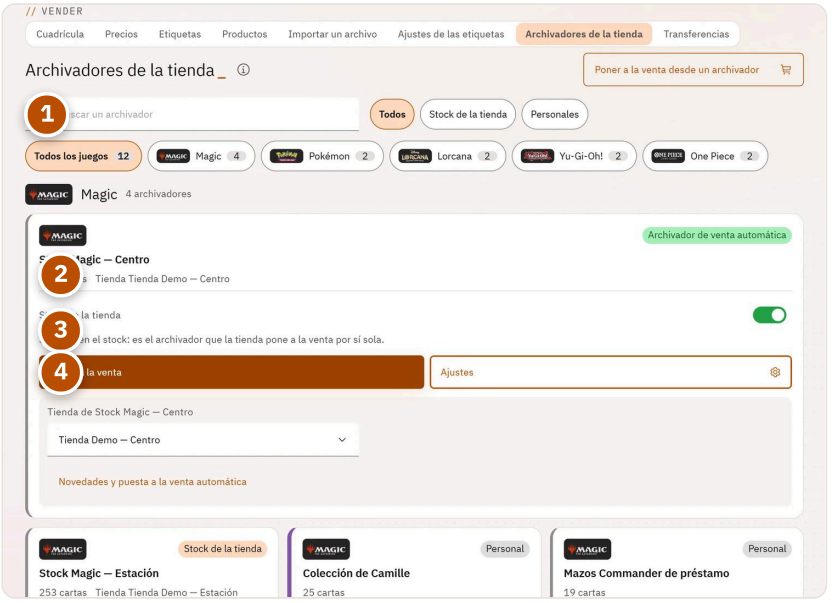
- Es la misma búsqueda que en el mostrador de compra.
- Si la impresión no existe en el idioma elegido, el anuncio lleva la impresión inglesa, y la pantalla lo indica.
- Una carta gradada se declara en pyryx.com.
- Para varios cientos de cartas, pasa por un archivador o por la importación de un archivo.

// STOCK Y VENTA

Los archivadores de la tienda

pro.pyryx.com/stock/classeurs

Decides qué archivadores forman el stock a la venta de la tienda: tu equipo ve entonces sus cartas en la cuadrícula y puede ponerlas a la venta. Cada archivador se asigna a una tienda física y puede hacer crecer sus anuncios por sí solo.



Los archivadores en mosaicos, ordenados por juego, con sus ajustes desplegados.

1. El filtro por juego
2. Marcar un archivador como stock
3. Poner a la venta este archivador
4. Los ajustes del archivador

LO QUE PUEDES HACER

- Buscar un archivador, filtrar por juego, mostrar todos los archivadores, los del stock o los personales.
- Marcar o desmarcar un archivador como «Stock de la tienda».
- Abrir la puesta a la venta de un archivador, incluso personal.
- En los ajustes: elegir la tienda del archivador, ver las cartas añadidas desde la última puesta a la venta, activar la puesta a la venta automática, sincronizar los anuncios.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Archivadores de la tienda`.
2. Elige un juego en las pastillas.
3. Activa `Stock de la tienda` en los archivadores que quieras vender.
4. Haz clic en `Ajustes`: elige la tienda y activa `Puesta a la venta automática` si lo deseas.

CONVIENE SABER

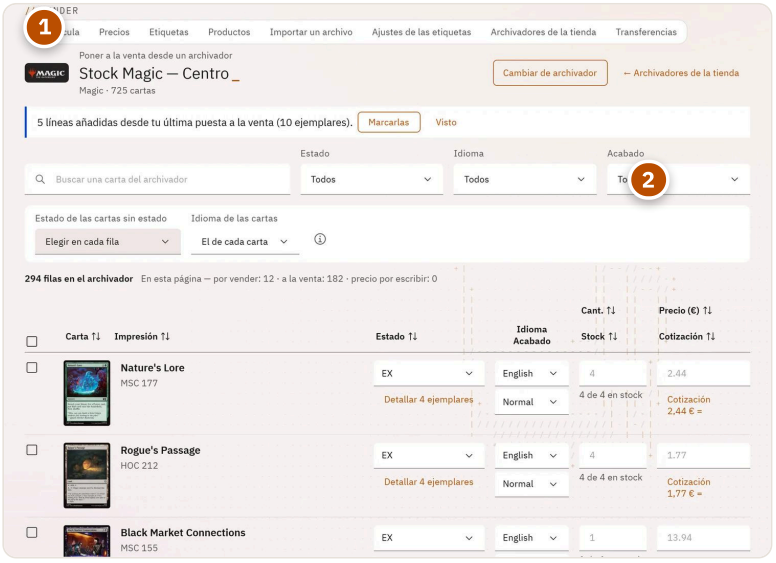
- Desmarcar un archivador lo quita de la cuadrícula; no se borra nada.
- Dos archivadores siguen siempre en el stock: el que la tienda pone a la venta ella misma, y aquellos donde la recompra guarda las cartas compradas, uno por juego.
- Puesta a la venta automática: una carta que se suma a una fila ya a la venta hace crecer su anuncio; poner a la venta una carta nueva sigue siendo cosa tuya.
- `Sincronizar` ajusta los anuncios ya a la venta al stock del archivador, sin crear nunca ninguno.
- Esta pantalla está reservada al propietario de la tienda.

// STOCK Y VENTA

Poner a la venta desde un archivador

pro.pyryx.com/stock/classeurs/vendre

Pones a la venta todo o parte de un archivador, incluso de varios miles de cartas, en una sola pantalla. Una prueba en blanco te dice antes de publicar qué cartas no pueden salir, y por qué.



El archivador elegido, sus herramientas rápidas y sus cartas, listas para ponerse a la venta.

1 El archivador elegido

2 Las herramientas rápidas

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el archivador entre mosaicos ordenados por juego.
- Ver las cartas añadidas desde la última puesta a la venta y marcarlas con un clic.
- Buscar una carta, filtrar por estado, idioma o acabado, ordenar por columna.
- Corregir, antes de publicar, el estado, el idioma, el acabado, la cantidad y el precio de cada fila; detallar los ejemplares de una fila.
- Cambiar el estado o el idioma de muchas cartas de una vez con las herramientas rápidas.
- Elegir el alcance (cartas marcadas, página, todo el archivador) y el precio (la cotización, la cotización menos un descuento, o un precio introducido para cada carta).
- Publicar todo el archivador por tramos, detenerse y reanudar más tarde.

PASO A PASO

1. En la cuadrícula, haz clic en `Poner a la venta un archivador` y luego en el mosaico del archivador.
2. Abre `Herramientas rápidas` › `Cambiar el estado` para las cartas sin estado.
3. En `Aplicar a`, elige `todo el archivador`.
4. En `Precio`, elige `El precio sugerido, menos un descuento` e introduce el `Descuento (%)`.
5. Haz clic en `Poner a la venta … cartas`; si la prueba en blanco señala cartas, lee los motivos y luego `Publicar de todos modos`.
6. Haz clic en `Ver los anuncios en la cuadrícula`.

CONVIENE SABER

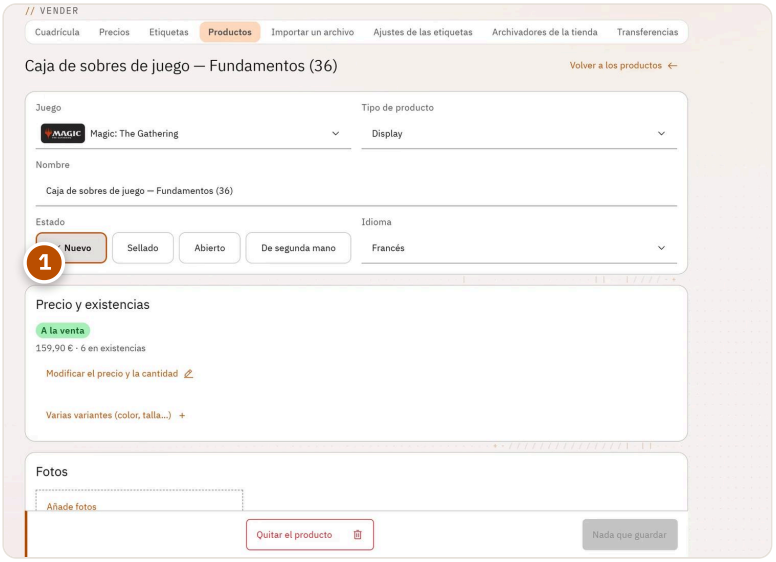
- No se escribe nada antes del botón de puesta a la venta; tu archivador sigue siendo el inventario.
- Una carta sin cotización nunca sale a ciegas; una carta gradada exige un precio introducido a mano.
- El propietario puede vender todos sus archivadores; un miembro necesita los permisos «Anuncios y stock» y «Vender un archivador entero», en los archivadores de stock de sus tiendas.
- Todos los juegos de Pyryx están disponibles.

// STOCK Y VENTA

Los productos: sellados, accesorios, lotes

pro.pyryx.com/stock/produits

Vendes lo que no es una carta: displays, cajas, mazos, fundas, lotes. Una ficha describe el producto una sola vez, con sus variantes, sus fotos, su precio y su stock.



La ficha de un producto: su descripción, su precio y su stock, sus fotos.

1. Precio y stock

LO QUE PUEDES HACER

- Listar los productos con foto, categoría, estado, precio, estatus de venta y stock; buscar, filtrar por categoría o por venta.
- Crear un producto: nombre, juego, tipo de producto, estado (nuevo, sellado, abierto, de segunda mano), idioma.
- Fijar el precio y la cantidad, y ponerlo a la venta o guardarlo como borrador.
- Añadir variantes (color, talla...), cada una con su referencia, su precio y su cantidad.
- Completar la marca, la referencia, la descripción, el contenido de la caja, el peso, las dimensiones, el número de piezas y una ubicación que solo tú conoces.
- Añadir hasta ocho fotos y ordenarlas: la primera es la del escaparate.
- Importar un archivo CSV o Excel de tu hoja de cálculo para crear o actualizar muchos productos, con una plantilla para descargar y una vista previa antes de la importación.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Productos` y luego `Nuevo producto`.
2. Rellena `Nombre`, `Juego`, `Tipo de producto` y `Estado`.
3. Introduce `Precio (€)` y `Cantidad`.
4. Suelta tus fotos en `Añade fotos`.
5. Haz clic en `Crear y poner a la venta`.
6. Para un gran número de productos: `Importar`, `Descargar la plantilla`, rellénala, suéltala, comprueba las columnas y luego `Importar`.

CONVIENE SABER

- Cada foto se revisa antes de mostrarse al público.
- Un producto del catálogo Pyryx muestra la foto del catálogo mientras no tenga la suya.
- Retirar un producto borra sus anuncios y sus fotos; los pedidos ya realizados se conservan.
- Un enlace a un sitio de la competencia en un texto se rechaza antes de guardar.

// STOCK Y VENTA

Importar un archivo de stock

pro.pyryx.com/stock/import

Cargas en un archivador de stock un archivo exportado de otro sitio de venta, o tu propia hoja de cálculo, y puedes ponerlo a la venta al precio del archivo. No se añade nada antes de que hayas visto la vista previa.



El juego, el archivador que recibe las cartas, el archivo que soltar y un ejemplo para descargar.

1. El juego
2. El archivador de stock
3. El archivo que soltar
4. El archivo de ejemplo

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el juego y el archivador de stock, o crear un nuevo archivador de stock.
- Soltar un archivo CSV o Excel; descargar un archivo de ejemplo y el formato esperado para el juego.
- Hacer que se reconozca el formato automáticamente y luego corregir la correspondencia de las columnas (nombre, cantidad, edición, número, idioma, acabado, estado, precio...).
- Ver las cinco primeras filas tal como se enviarán.
- Poner a la venta al precio del archivo, y publicar de inmediato.
- Leer lo que se añadiría: filas retenidas y descartadas por motivo, ejemplares, filas fusionadas, valor; descargar las filas descartadas.
- Añadir al archivador por lotes, detenerse, reanudar una importación interrumpida.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Importar un archivo`.
2. Elige el `Juego` y el `Archivador de stock`.
3. Suelta tu archivo.
4. Corrige una columna si se ha adivinado mal.
5. Marca `Poner a la venta al precio del archivo` si lo deseas y luego `Comprobar el archivo`.
6. Revisa «Lo que la base añadiría» y luego `Añadir al archivador`.
7. Haz clic en `Ver el stock`.

CONVIENE SABER

- El archivo se lee en tu dispositivo; no se envía tal cual.
- Las filas sin precio se quedan en el stock; las filas sin estado no se ponen a la venta; las cartas firmadas, alteradas o de primera edición no se importan.
- La vista previa te avisa si el archivo supera el límite de tu cuenta.
- Un corte se reanuda donde se detuvo, sin duplicados.

// STOCK Y VENTA

Las etiquetas

pro.pyryx.com/stock/etiquettes

Imprimes etiquetas de precio con un código QR para tus cartas en vitrina o en archivador, en el formato de tu impresora. El cliente escanea el QR y encuentra la carta en pyryx.com.



La vista previa a tamaño real de las etiquetas, antes de imprimir.

1. Una etiqueta por ejemplar
2. El formato ajustado
3. Imprimir
4. La vista previa a tamaño real

LO QUE PUEDES HACER

- Imprimir una etiqueta por anuncio, o una por ejemplar a la venta.
- Ver la vista previa a tamaño real antes de imprimir.
- Recibir un aviso de un anuncio que ya no está en stock, de un anuncio que no está a la venta, de una etiqueta sin QR o de un nombre demasiado largo para el formato.
- Ajustar una vez el formato (rollo Dymo 89 × 36 mm, rollo Brother 62 × 29 mm, hoja A4 de 3 × 7) y los desplazamientos que corrigen los márgenes de la impresora.
- Elegir si se muestran o no el precio y el estado en la etiqueta.

PASO A PASO

1. En la cuadrícula, marca los anuncios que quieras etiquetar.
2. Haz clic en `Imprimir etiquetas`.
3. Elige `Una etiqueta por anuncio` o `Una por ejemplar a la venta`.
4. Haz clic en `Imprimir … etiquetas`, a escala 100 %, sin márgenes ni encabezados.
5. La primera vez: `Ajustes de las etiquetas`, elige el `Formato`, imprime una prueba, ajusta los desplazamientos y luego `Guardar`.

CONVIENE SABER

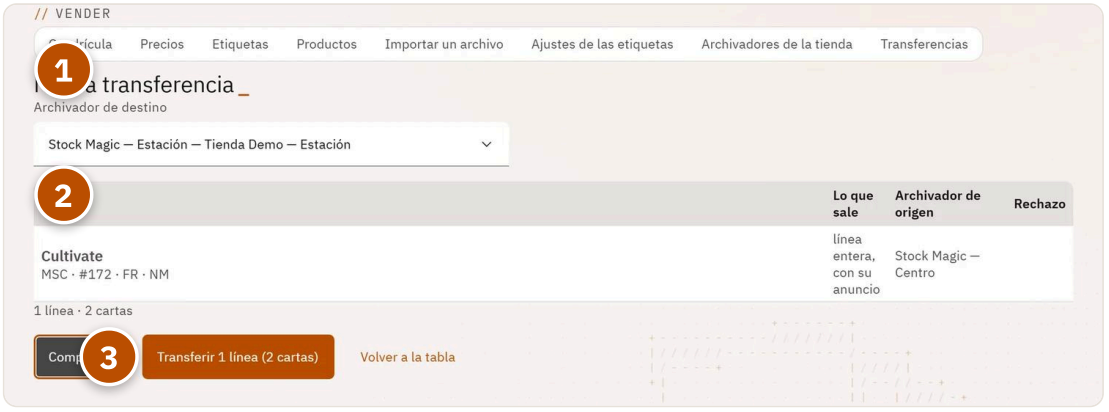
- 500 etiquetas como máximo por impresión.
- Una carta de archivador que aún no está a la venta no tiene etiqueta.
- Los ajustes de las etiquetas están reservados al propietario; el equipo los usa al imprimir.

// STOCK Y VENTA

Las transferencias entre tiendas

pro.pyryx.com/stock/transferts

Trasladas cartas de una tienda a otra dejando constancia de quién transfirió qué. Cada transferencia se comprueba línea por línea antes de salir y deja un albarán imprimible.



Una nueva transferencia comprobada: el archivador de destino, lo que sale, el botón para transferir.

1. El archivador de destino
2. Lo que sale, línea por línea
3. Transferir

LO QUE PUEDES HACER

- Partir de una selección de la cuadrícula y elegir un archivador de stock de otra tienda, del mismo juego.
- Enviar una fila entera con su puesta a la venta, o solo una parte de sus ejemplares.
- Comprobar línea por línea lo que sale y por qué se rechazaría una línea.
- Listar las transferencias pasadas: fecha, trayecto, archivador de destino, número de líneas y de cartas, autor.
- Abrir e imprimir el albarán de transferencia, en una página A4.

PASO A PASO

1. En la cuadrícula, marca filas de una misma tienda y de un mismo juego.
2. Haz clic en `Transferir`.
3. Elige el `Archivador de destino` y ajusta las cantidades parciales.
4. Haz clic en `Comprobar` y luego en `Transferir`.
5. Encuentra el albarán en la pestaña `Transferencias` y haz clic en `Imprimir el albarán`.

CONVIENE SABER

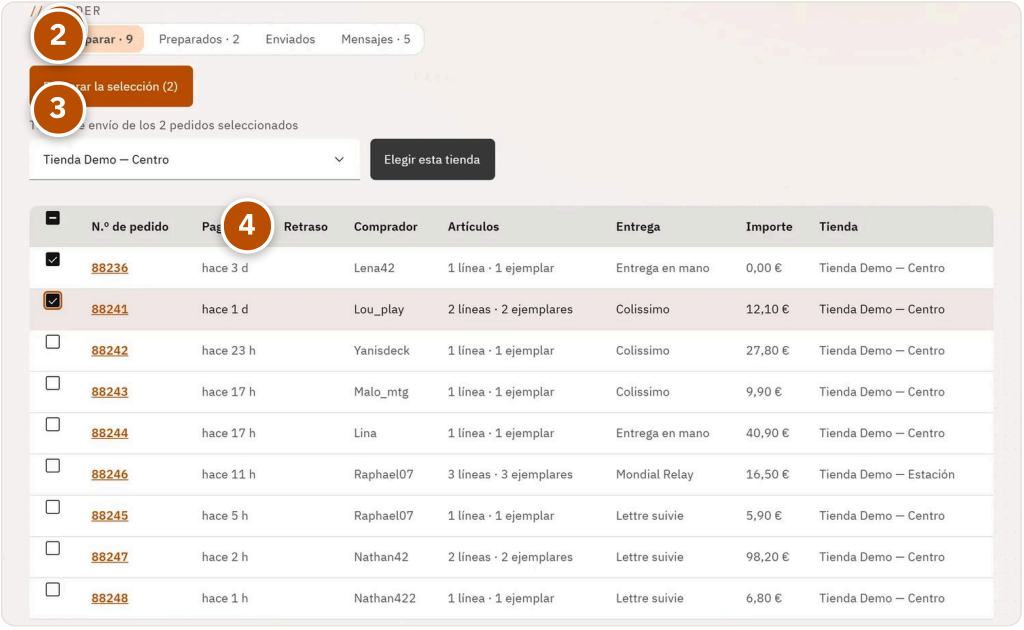
- Una transferencia sale de una sola tienda y se hace entera o no se hace.
- Una carta a la venta sale con su anuncio; una carta gradada se transfiere entera.
- 500 líneas como máximo por transferencia.
- Reservado al propietario y a los miembros que tienen el permiso «Traspasos entre tiendas»; un miembro limitado a sus tiendas solo ve sus transferencias.

// PEDIDOS

La cola de pedidos

pro.pyryx.com/commandes

Tramitas los pedidos en línea por orden de urgencia, de la preparación al envío. Los pedidos con retraso pasan primero, y sigues los que ya han salido.



Los pedidos por preparar, los más atrasados primero, con la selección en curso.

1. Por preparar, con su contador
2. Preparar la selección
3. La tienda que envía
4. El retraso

LO QUE PUEDES HACER

- Pasar de «Por preparar» a «Preparados», «Enviados» y «Mensajes», cada uno con su contador.
- Leer para cada pedido: número, fecha de pago, retraso, comprador, artículos, modo de entrega, importe, tienda.
- Marcar hasta 50 pedidos y prepararlos juntos.
- Elegir la tienda desde la que salen los pedidos seleccionados, cuando el negocio tiene varias.
- En «Preparados»: enviar la selección o volver a prepararla.
- En «Enviados»: los pedidos que han salido en los últimos 30 días, con su seguimiento y sus posibles disputas.

PASO A PASO

1. Abre `Pedidos`.
2. Marca los pedidos que preparar.
3. Si tienes varias tiendas, elige la tienda que envía y luego `Elegir esta tienda`.
4. Haz clic en `Preparar la selección`.

CONVIENE SABER

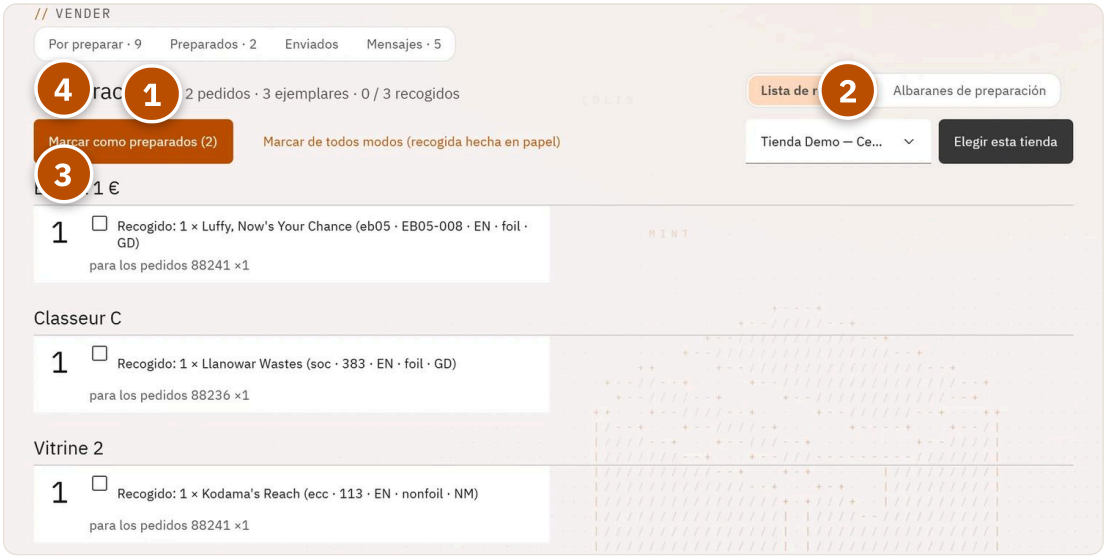
- La dirección del comprador solo aparece en el albarán de preparación.
- Los importes solo se muestran a los miembros que tienen el permiso «Cifras».
- Una disputa se sigue en pyryx.com: aquí no hay nada que hacer.
- La tienda que envía se propone según la ubicación de las cartas, nunca se impone.

// PEDIDOS

La preparación

pro.pyryx.com/commandes/preparation

Preparas varios pedidos en una sola pasada por tus cajas, siguiendo las ubicaciones. Imprimes un albarán por paquete y luego marcas los pedidos como preparados.



La lista de recogida, agrupada por ubicación, y el avance de la preparación.

1. El avance
2. Los albaranes de preparación
3. Una línea por recoger
4. Marcar como preparados

LO QUE PUEDES HACER

- Seguir el avance: número de pedidos, de ejemplares y de líneas recogidas.
- Recoger con una lista agrupada por ubicación, luego por archivador y por carta, con una casilla por línea.
- Imprimir un albarán de preparación por pedido, en una página A4: dirección de entrega, modo de entrega, líneas con su ubicación, casilla para marcar con bolígrafo.
- Marcar los pedidos como preparados y pasar al envío.

PASO A PASO

1. En la cola, marca los pedidos y luego `Preparar la selección`.
2. Sigue la `Lista de recogida` y marca cada línea recogida.
3. Abre `Albaranes de preparación` y luego `Imprimir los albaranes`.
4. Haz clic en `Marcar como preparados` y luego en `Enviar…`.

CONVIENE SABER

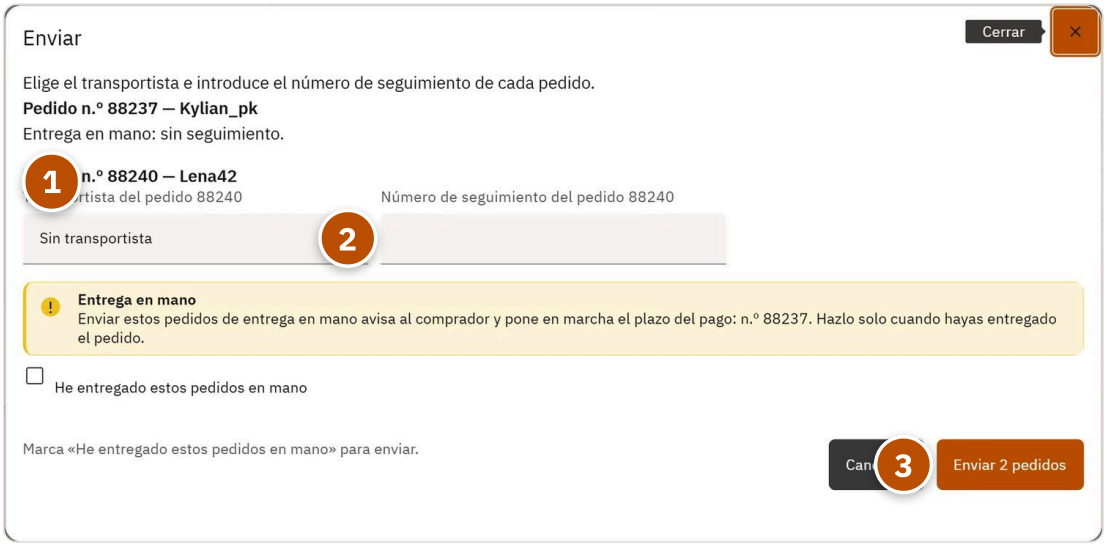
- Tus marcas sobreviven a una recarga de la página.
- ¿Has recogido en papel? `Marcar de todos modos (recogida hecha en papel)`.
- Un pedido cuyas líneas han cambiado desde la impresión del albarán no se marca: `Volver a leer los albaranes`.
- El teléfono del comprador nunca aparece en el albarán.

// PEDIDOS

El envío

pro.pyryx.com/commandes/preparees

Introduces los números de seguimiento de todo un lote de paquetes en una sola ventana. Cada comprador recibe un aviso de la salida de su pedido.



Una línea por pedido: el transportista y el número de seguimiento.

1. El transportista
2. El número de seguimiento
3. Enviar

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir el transportista e introducir el número de seguimiento de cada pedido.
- Enviar una entrega en mano, sin seguimiento, tras confirmarlo.
- Leer el resultado de cada pedido, con el enlace de seguimiento del paquete.
- Enviar grandes lotes en varios envíos sucesivos en la misma ventana.

PASO A PASO

1. En `Preparados`, marca los pedidos y luego `Enviar la selección`.
2. Para cada pedido, elige el transportista y pega el número de seguimiento.
3. Haz clic en `Enviar … pedidos`.

CONVIENE SABER

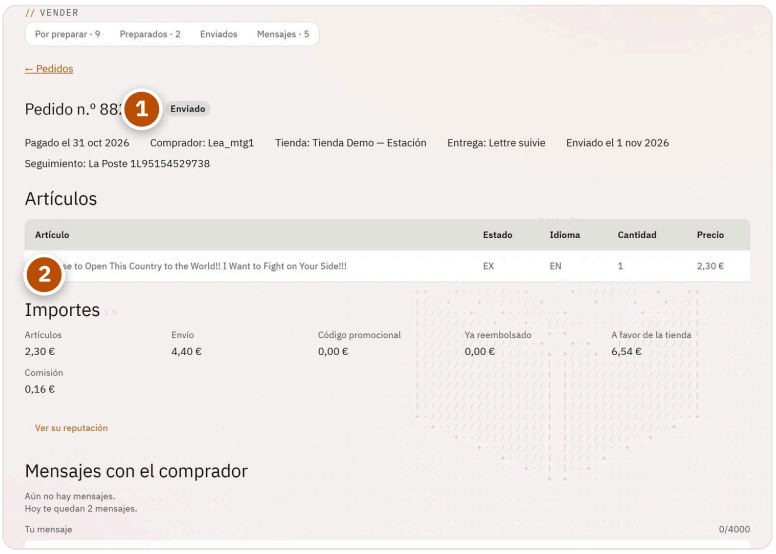
- Una entrega en mano avisa al comprador y pone en marcha el plazo del pago: marca `He entregado estos pedidos en mano` solo cuando el pedido se haya entregado.
- Un pedido rechazado no impide que salgan los demás.
- Si se corta la conexión, reintentar no tiene riesgo: un pedido que ya ha salido no se envía dos veces.

// PEDIDOS

La ficha de un pedido y los mensajes

pro.pyryx.com/commandes

Tienes a la vista todo lo de un pedido, y desde ahí haces los gestos poco frecuentes: cancelar, señalar un artículo que falta, valorar al comprador, escribirle. La pestaña Mensajes reúne las conversaciones de todos tus pedidos.



La ficha de un pedido: su estado, sus importes y los mensajes con el comprador.

1. El estado
2. Los importes

LO QUE PUEDES HACER

- Leer el estado, las fechas de pago y de envío, el comprador, la tienda, la entrega, el seguimiento, una posible disputa.
- Ver los artículos y los importes: artículos, envío, código promocional, ya reembolsado, a favor de la tienda, comisión.
- Consultar la reputación del comprador.
- Cancelar el pedido y reembolsar al comprador, con un motivo que se le transmite.
- Señalar un artículo que falta e indicar cuántos puedes proporcionar; el reembolso se calcula antes de que confirmes.
- Valorar al comprador.
- Escribir al comprador en nombre de la tienda; encontrar todas las conversaciones, las no leídas primero, en la pestaña Mensajes.

PASO A PASO

1. En la cola, haz clic en el número del pedido.
2. Para un artículo que no encuentras: `Falta un artículo`, introduce la cantidad que puedes proporcionar y luego `Confirmar`.
3. Para responder al comprador: escribe en `Tu mensaje` y luego `Enviar`.
4. Para ver todas las conversaciones: pestaña `Mensajes`, filtro `Sin leer`.

CONVIENE SABER

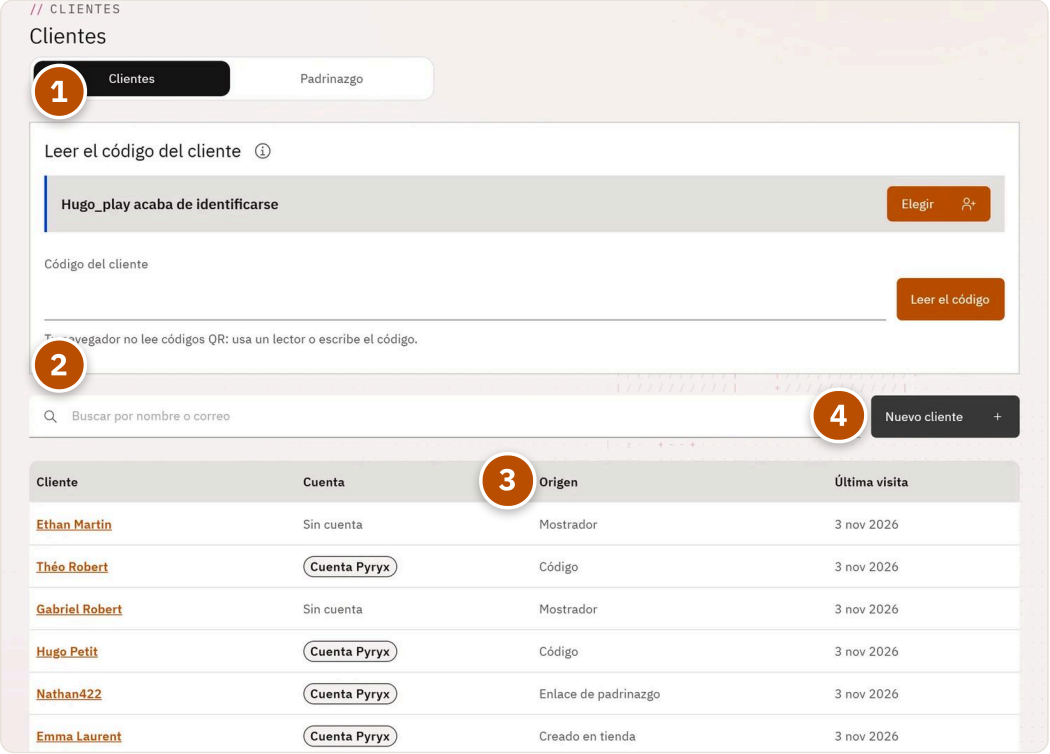
- Cancelar y señalar un artículo que falta requieren el permiso «Cancelaciones y artículos que faltan».
- La tienda puede escribir dos mensajes cada 24 horas a un comprador, compañeros incluidos; el comprador ve el nombre de la tienda, nunca el del empleado.
- Tu valoración del comprador permanece secreta hasta que él te haya valorado, o hasta que termine el plazo.

// CLIENTES

Los clientes y la lectura de un código

pro.pyryx.com/clients

Encuentras a un cliente en pocos segundos en el mostrador, gracias al código que muestra en su cuenta Pyryx, o por su nombre. Los clientes que se registran con tu enlace de padrinazgo entran solos en la lista.



La lectura del código de cliente arriba, y luego la lista de clientes y su origen.

1. Leer el código del cliente
2. Buscar por nombre o correo electrónico
3. El origen de cada ficha
4. Nuevo cliente

LO QUE PUEDES HACER

- Leer el código del cliente con el lector, el teclado o la cámara.
- Buscar un cliente por nombre o por correo electrónico.
- Ver para cada cliente si tiene cuenta Pyryx, su última visita y el origen de su ficha (código, mostrador, creado en tienda, enlace de padrinazgo, QR del mostrador).
- Crear un nuevo cliente.

PASO A PASO

1. El cliente muestra su código en su cuenta Pyryx.
2. Pasa el lector por el código (el campo ya está listo) o escribe sus ocho caracteres y luego `Leer el código`.
3. Se abre su ficha.

CONVIENE SABER

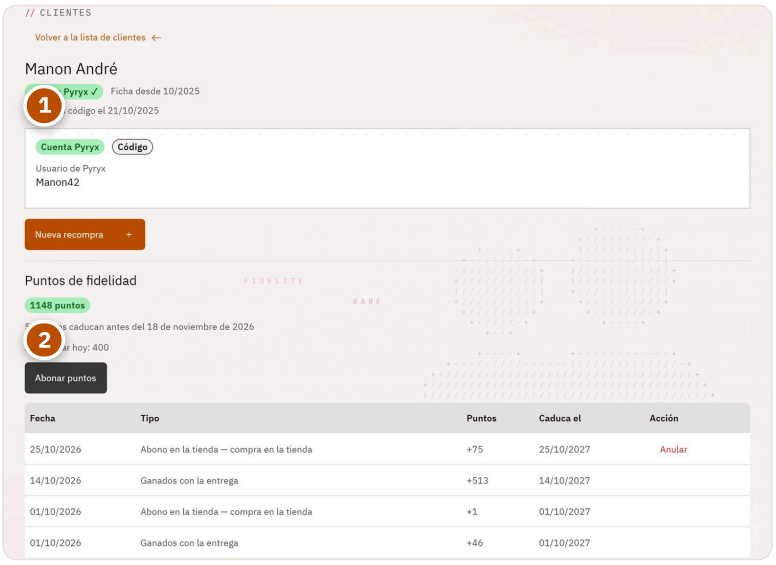
- Un código sirve una sola vez.
- Un código «Vendo» abre directamente el mostrador de compra, para una cuenta que tiene el permiso de recompra.
- La cámara depende del navegador; si no, basta con un lector o con el teclado.

// CLIENTES

La ficha de un cliente

pro.pyryx.com/clients

Tienes a la vista lo que la tienda sabe del cliente y su historia contigo: recompras, pedidos, bonos, puntos de fidelización. Ahí guardas notas y le abonas puntos.



La ficha de un cliente: su identidad, sus puntos de fidelización y su historial en la tienda.

1. La identidad y la cuenta Pyryx
2. Abonar puntos

LO QUE PUEDES HACER

- Ver la identidad introducida en tienda, el estado de su cuenta Pyryx y el origen de su acuerdo.
- Modificar la ficha, reenviar el correo de bienvenida, crear la cuenta Pyryx de una antigua ficha de mostrador.
- Ver su saldo de puntos, lo que caduca pronto, lo que aún se puede abonar hoy y el historial de puntos.
- Abonar puntos con un motivo: compra en tienda, evento, recompra, gesto comercial, bienvenida, asistencia, padrinazgo.
- Consultar sus recompras, sus pedidos y sus bonos en la tienda.
- Escribir notas, iniciar una nueva recompra, eliminar la ficha.

PASO A PASO

1. Abre la ficha del cliente.
2. Haz clic en `Abonar puntos`.
3. Introduce los `Puntos a abonar`, elige el `Motivo` y luego `Abonar`.
4. Añade una nota en `Notas sobre este cliente` y luego `Guardar`.

CONVIENE SABER

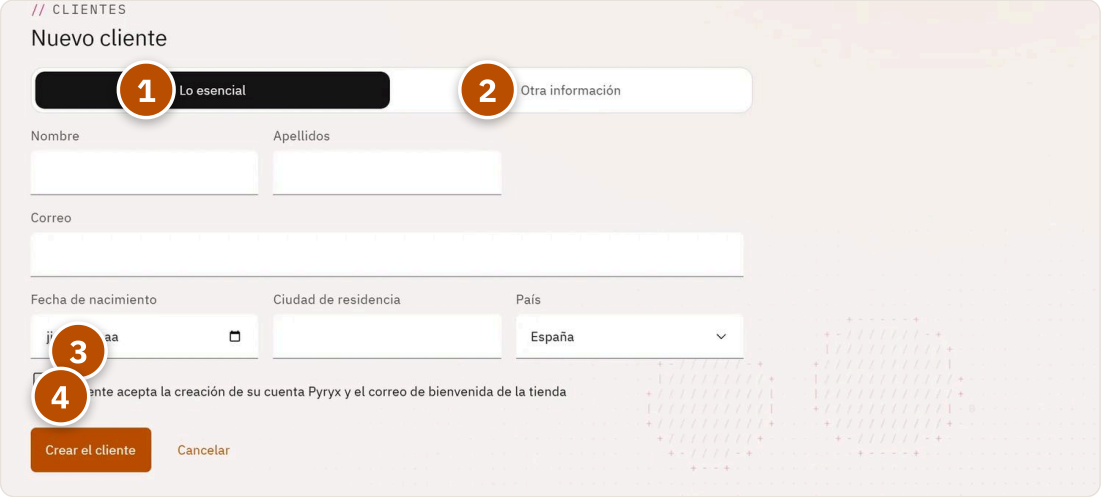
- El cliente ve tus notas en su cuenta Pyryx: no escribas nada que no le dirías.
- Introduces puntos, nunca un importe: Pyryx no registra tus ventas en tienda.
- Un cliente se une él mismo al programa de fidelización desde pyryx.com; un cliente sin cuenta Pyryx no gana puntos.
- El propietario puede anular un abono durante 30 días, mientras sus puntos no se hayan usado.
- La ficha se borra sola 3 años después del último contacto; eliminar una ficha no afecta a las fichas de recompra del registro de recompras.

// CLIENTES

Un nuevo cliente

pro.pyryx.com/clients/nouveau

Registras en el mostrador a un cliente que aún no tiene cuenta: su ficha, su cuenta Pyryx y el correo de bienvenida de la tienda se crean de una sola vez. Tu tienda se convierte en su madrina.



La ficha de un nuevo cliente, con el acuerdo del cliente que se marca delante de él.

1. Lo esencial
2. Los demás datos
3. El acuerdo del cliente
4. Crear el cliente

LO QUE PUEDES HACER

- Introducir lo esencial: nombre, apellidos, correo electrónico, fecha de nacimiento, ciudad de residencia, país.
- Añadir si hace falta: teléfono, dirección, código postal, idioma del correo, notas.
- Recoger el acuerdo del cliente para la creación de su cuenta y el correo de bienvenida.

PASO A PASO

1. En `Clientes`, haz clic en `Nuevo cliente`.
2. Rellena la pestaña `Lo esencial`.
3. Marca el acuerdo del cliente, delante de él.
4. Haz clic en `Crear el cliente`.

CONVIENE SABER

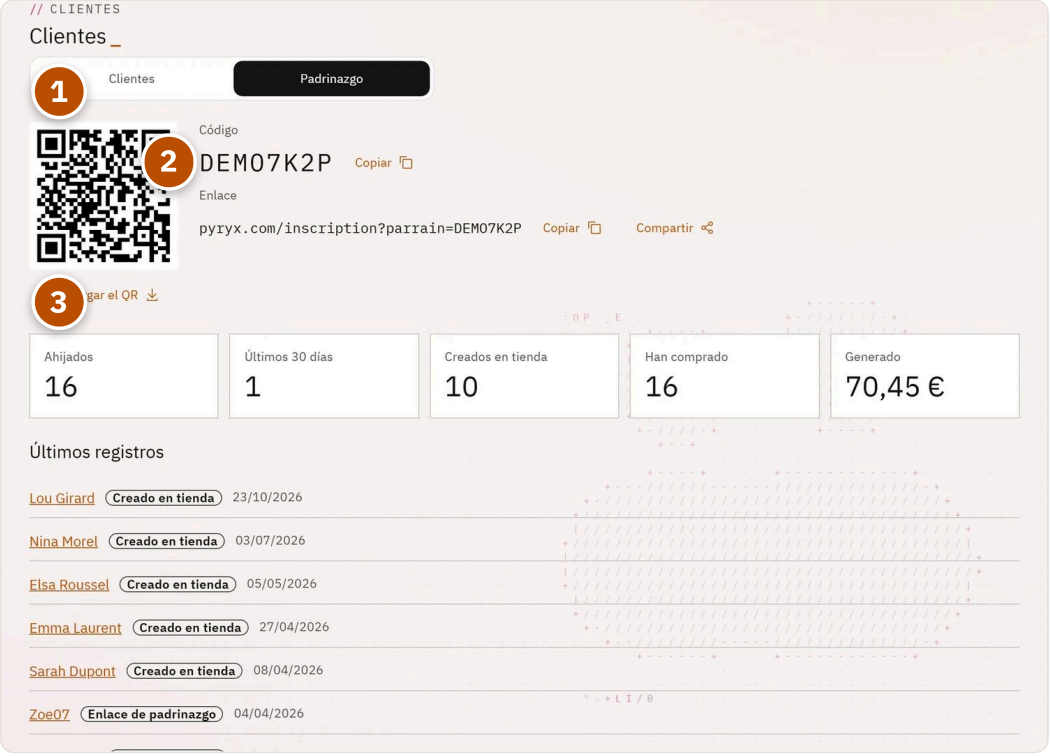
- Sin el acuerdo del cliente, no se crea nada.
- No se puede crear una cuenta en tienda para un cliente menor de 15 años.
- Una dirección de correo que ya es de un cliente abre su ficha existente.
- Un campo que falta se señala en el propio campo y en su pestaña.

// CLIENTES

El padrinazgo

pro.pyryx.com/clients/parrainage

Tu fichero de clientes crece solo: cada persona que se registra con tu enlace o tu QR entra en tu lista de clientes. Tienes todo el material para difundirlo: cartel, mensajes listos para enviar, insignias.



El código QR, el código y el enlace de padrinazgo, y las cifras de los ahijados.

1. El código QR
2. El código y el enlace
3. Las cifras del padrinazgo

LO QUE PUEDES HACER

- Copiar o compartir el código y el enlace de padrinazgo; descargar el QR.
- Seguir a los ahijados: total, últimos 30 días, creados en tienda, los que han comprado, lo que ha aportado el padrinazgo.
- Ver los últimos registrados.
- Imprimir el cartel del mostrador en A4 o A5.
- Copiar mensajes listos para enviar por SMS o WhatsApp, por correo electrónico o en las redes sociales.
- Obtener insignias, oscuras o claras, y su código para tu sitio web.

PASO A PASO

1. En `Clientes`, abre la pestaña `Padrinazgo`.
2. Elige el `Formato` del cartel y luego `Imprimir el cartel`.
3. Copia el mensaje `Redes sociales` y publícalo.

CONVIENE SABER

- Un cliente creado en Pro tiene de oficio a tu tienda como madrina.
- Lo que ha aportado el padrinazgo solo es visible con el permiso «Cifras».

// FIDELIZACIÓN

Poner en marcha el programa

pro.pyryx.com/fidelite

Lanzas un programa de puntos sin configurar nada desde cero: eliges un modelo listo para usar, los ajustes se rellenan solos, los ajustas y lo activas. Todo sigue siendo modificable después.

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir uno de los tres modelos (Sencillo, Generoso, Coleccionista) o un programa a medida.
- Ver para cada modelo sus reglas y lo que devuelve al cliente.
- Ajustar los valores ya rellenados y activar el programa tras revisar las reglas que verán tus clientes.

PASO A PASO

1. Abre `Fidelización`: mientras no haya ningún programa activo, la pantalla propone la puesta en marcha.
2. Haz clic en `Elegir este programa` en un modelo, o en `Ajustarlo yo mismo`.
3. Ajusta los valores propuestos.
4. Haz clic en `Activar el programa`, revisa las reglas, marca `He leído las reglas que verán mis clientes` y luego `Activar`.

CONVIENE SABER

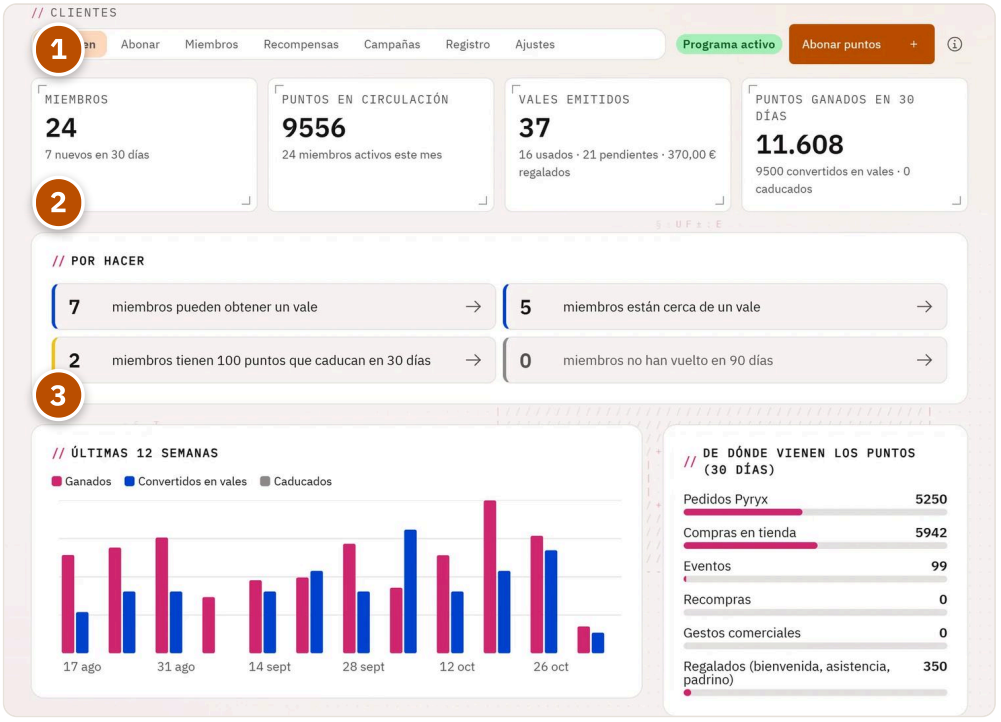
- Elegir un modelo no guarda nada: solo la activación lanza el programa.
- Las demás pestañas de la fidelización aparecen una vez lanzado el programa.
- La puesta en marcha está reservada al propietario de la tienda.

// FIDELIZACIÓN

El resumen y los miembros

pro.pyryx.com/fidelite

Ves de un vistazo la salud del programa y lo que requiere un gesto hoy: miembros que pueden obtener un vale, puntos que van a caducar, clientes que ya no vuelven. Cada alerta abre la lista de los miembros afectados.



Las cifras del programa, las alertas del día y las doce últimas semanas.

1. Las cifras clave
2. Por hacer hoy
3. Las 12 últimas semanas

LO QUE PUEDES HACER

- Seguir los miembros, los puntos en circulación, los vales emitidos y los puntos ganados en 30 días.
- Detectar a los miembros que pueden obtener un vale, los que están cerca, aquellos cuyos puntos caducan en 30 días, los que no han vuelto desde hace 90 días.
- Ver las doce últimas semanas, el origen de los puntos, los mejores miembros y el reparto por estatus.
- Listar todos los miembros, filtrar como las alertas, buscar, ordenar por puntos, puntos ganados, última visita o nombre; abonar desde la lista.

PASO A PASO

1. Abre `Fidelización`.
2. Haz clic en una alerta del bloque `Por hacer`, por ejemplo los puntos que caducan.
3. En `Miembros`, haz clic en `Abonar` en la fila de un miembro, o en su nombre para abrir su ficha.

CONVIENE SABER

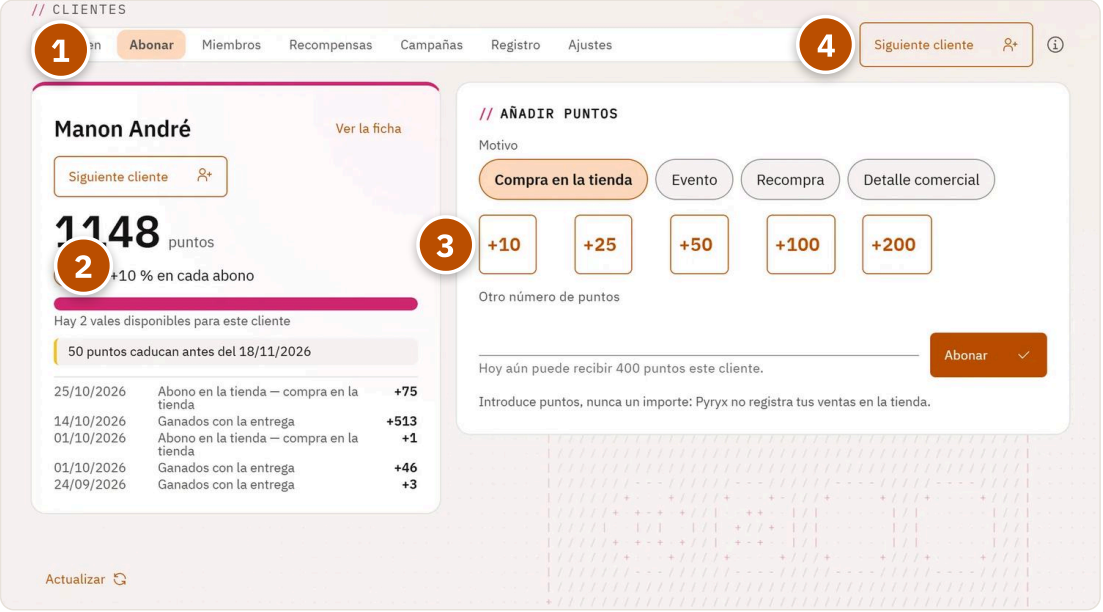
- Los puntos se ganan con los pedidos Pyryx entregados y, si así lo decides, en el mostrador.
- La fidelización está abierta a los miembros del equipo que tienen el permiso «Clientes y fidelidad».
- Los filtros de la lista de miembros son los de las alertas: una alerta encuentra exactamente los mismos miembros, y la vista elegida se guarda en la dirección de la página.

// FIDELIZACIÓN

Abonar en el mostrador

pro.pyryx.com/fidelite/crediter

Es la pantalla de todos los días, pensada para la tableta del mostrador: identificas al cliente, ves su saldo y lo que le falta para un vale, y abonas con un toque.



El cliente identificado, su progreso hacia el próximo vale y los abonos rápidos.

1. El cliente y su saldo
2. El progreso hacia un vale
3. Los abonos rápidos
4. Siguiente cliente

LO QUE PUEDES HACER

- Identificar al cliente por su código (lector, teclado, cámara) o por su nombre.
- Ver su saldo, su bonus de estatus, su progreso hacia el próximo vale, los vales disponibles, los puntos que caducan y sus últimos movimientos.
- Abonar con un toque (10, 25, 50, 100 o 200 puntos, según lo que aún esté permitido hoy) u otro número, con un motivo.
- Anular un abono introducido por error (propietario).
- Pasar al siguiente cliente.

PASO A PASO

1. Abre `Abonar`.
2. Pasa el lector por el código del cliente, o búscalo en `Por su nombre`.
3. Toca un abono rápido, elige el motivo y luego `Abonar`.
4. Haz clic en `Siguiente cliente`.

CONVIENE SABER

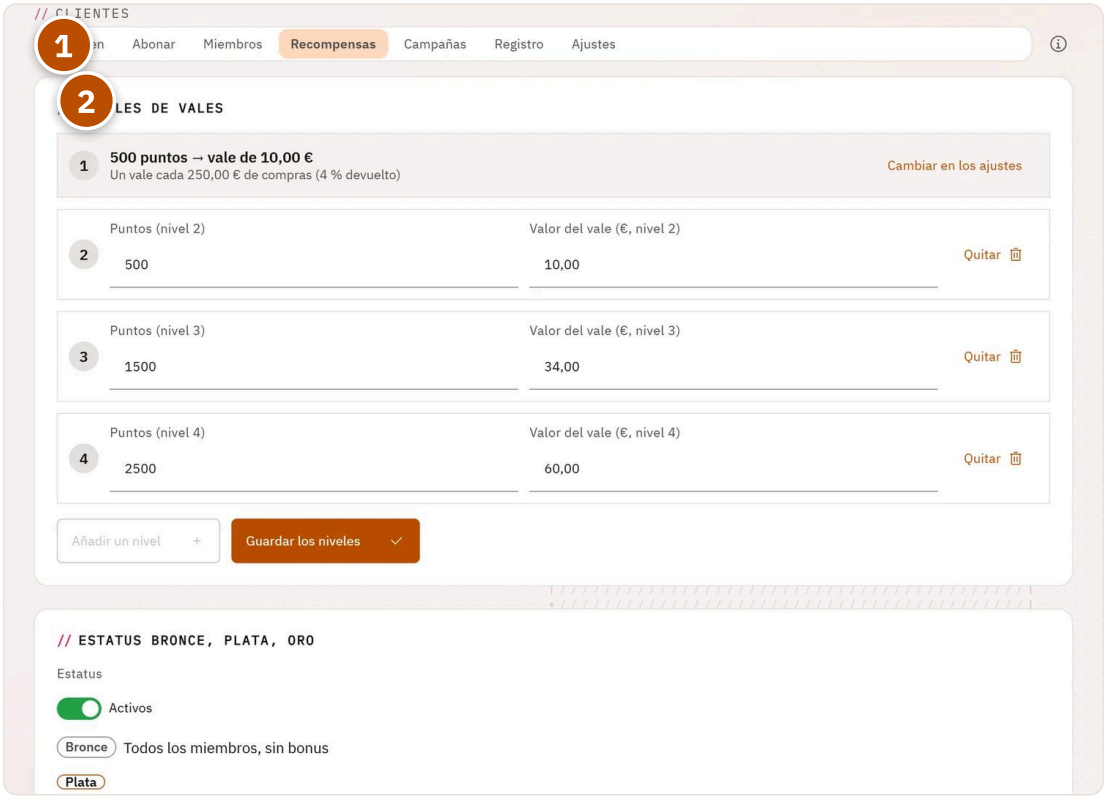
- Abonas puntos y un motivo, nunca un importe: Pyryx no registra tus ventas en tienda.
- El límite por cliente y por día se ajusta en los ajustes del programa.
- Un cliente que no se ha unido al programa se une él mismo desde su cuenta de pyryx.com.

// FIDELIZACIÓN

Las recompensas: niveles y estatus

pro.pyryx.com/fidelite/recompenses

Recompensas más a tus mejores clientes: vales mayores por más puntos, y estatus Plata y Oro que añaden puntos en cada ganancia.



Los niveles de vales y los estatus Bronce, Plata y Oro.

1. Los niveles de vales
2. Un nivel

LO QUE PUEDES HACER

- Añadir hasta tres niveles de vales además del primero, cada uno con más puntos y un vale mayor.
- Hacer que se propongan niveles a partir del primero.
- Activar los estatus: Bronce para todos, luego Plata y Oro, con un umbral de puntos ganados en 12 meses y un bonus en % sobre cada ganancia.
- Ver el reparto actual de los miembros por estatus.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Recompensas`.
2. Haz clic en `Proponer niveles`, ajusta y luego `Guardar los niveles`.
3. Activa los estatus, introduce los umbrales y los bonus y luego `Guardar los estatus`.

CONVIENE SABER

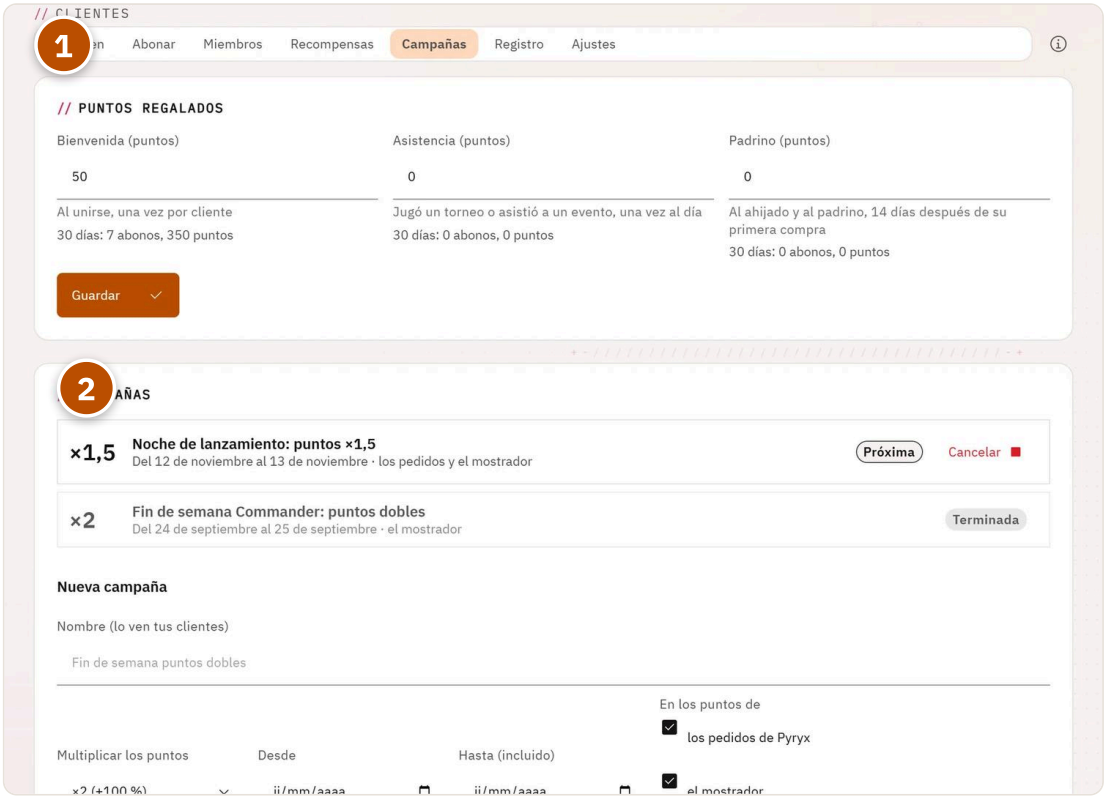
- Tus clientes ven los niveles y los estatus en las reglas del programa.
- El primer nivel se ajusta en los ajustes del programa.
- El estatus Oro exige más puntos que el Plata, con un bonus al menos igual.

// FIDELIZACIÓN

Las campañas

pro.pyryx.com/fidelite/animations

Haces venir y volver a tus clientes: puntos de bienvenida, puntos de asistencia a torneos y eventos, puntos de padrinazgo y campañas «puntos ×2» durante unos días.



Los puntos ofrecidos y las campañas en curso o próximas.

1 Los puntos ofrecidos

2 Una campaña

LO QUE PUEDES HACER

- Ofrecer puntos al unirse (una vez por cliente), por asistir a un torneo o a un evento (una vez al día), por padrinazgo (al ahijado y al padrino).
- Ver lo que ha abonado cada oferta en 30 días.
- Crear una campaña con un nombre que ven tus clientes, un múltiplo de los puntos (de ×1,25 a ×3), unas fechas, en los pedidos Pyryx, el mostrador o ambos.
- Detener la campaña en curso o cancelar la próxima.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Campañas`.
2. Introduce los puntos de `Bienvenida (puntos)` y luego `Guardar`.
3. Haz clic en `Nueva campaña`: nombre, múltiplo, fechas, orígenes y luego `Crear la campaña`.

CONVIENE SABER

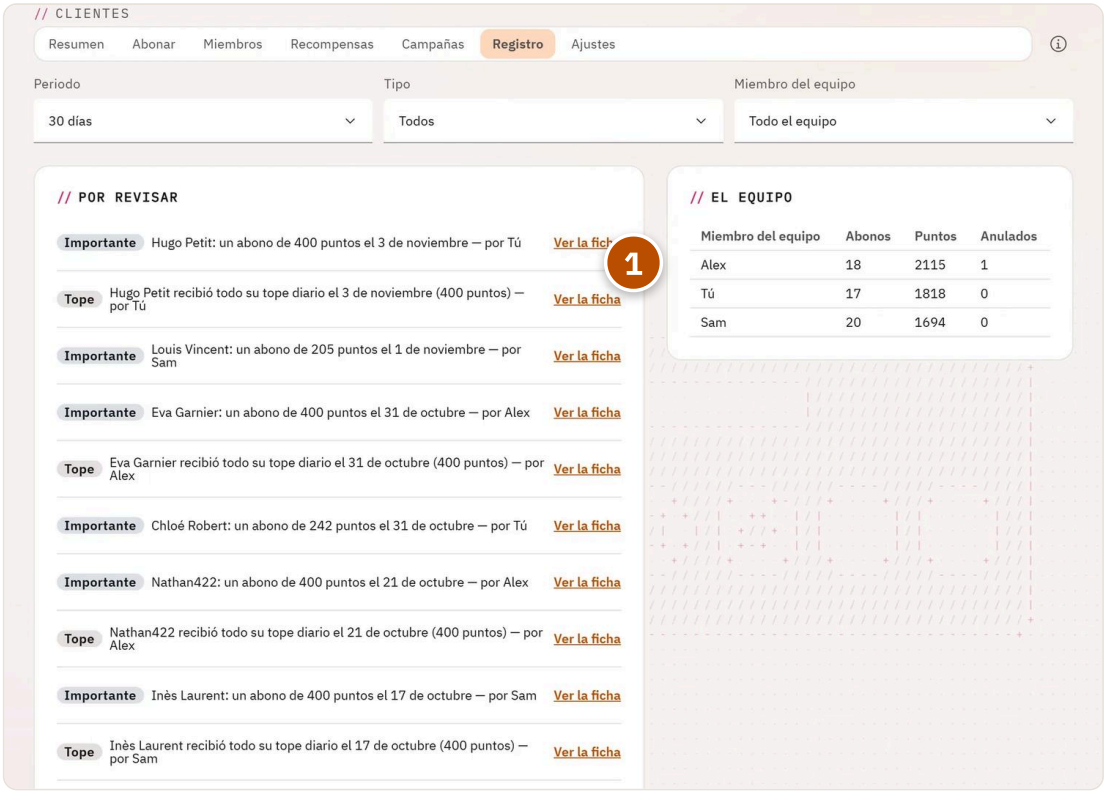
- 0 puntos desactiva una oferta.
- Una campaña dura 31 días como máximo, y nunca hay dos a la vez.
- El cliente ve la campaña y sus fechas donde ve sus puntos.

// FIDELIZACIÓN

El registro de la fidelización

pro.pyryx.com/fidelite/journal

Sabes quién abonó qué, y detectas un error de introducción o un abuso: un cliente abonado varias veces el mismo día, un límite alcanzado, un abono inusual.



Las alertas por verificar, la actividad del equipo y cada movimiento de puntos.

1 El equipo

LO QUE PUEDES HACER

- Filtrar por periodo, por tipo (ganancias, anulaciones, vales obtenidos, caducidades) y por miembro del equipo.
- Leer las alertas: cliente abonado varias veces el mismo día, límite alcanzado, abono importante.
- Ver para cada miembro del equipo sus abonos, sus puntos y sus anulaciones.
- Anular un abono erróneo, tras confirmarlo.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Registro`.
2. Lee el bloque `Por verificar`.
3. Si un abono es erróneo, anúlalo desde su fila y confirma.

CONVIENE SABER

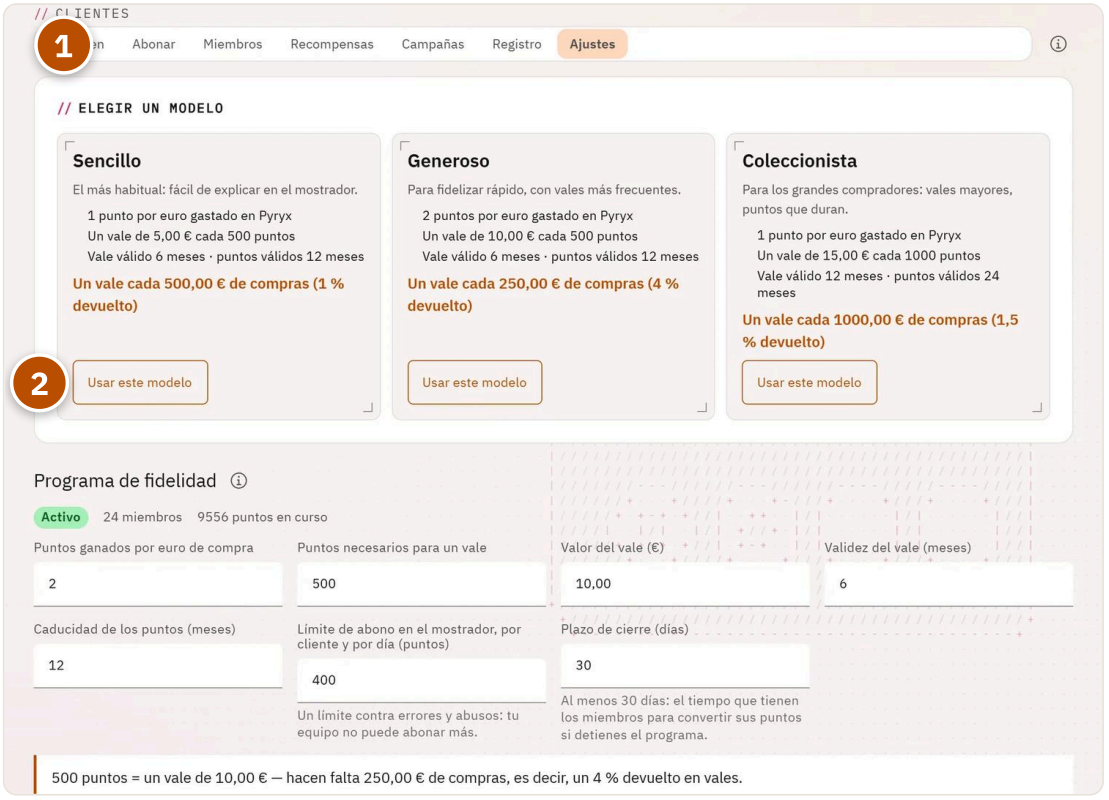
- El registro está reservado al propietario: es el único lugar donde se muestra el autor de un abono.
- Un abono se anula en un plazo de 30 días.

// FIDELIZACIÓN

Los ajustes del programa

pro.pyryx.com/fidelite/reglages

Fijas las reglas del programa y ves al instante lo que devuelven al cliente: cuántas compras hacen falta para un vale, y qué parte vuelve en vales.



Los modelos listos para usar, y luego el formulario y su vista previa.

1 Los modelos

2 Usar un modelo

LO QUE PUEDES HACER

- Partir de un modelo (Sencillo, Generoso, Coleccionista) que rellena el formulario.
- Ajustar los puntos ganados por euro, los puntos necesarios para un vale, el valor y la validez del vale, la caducidad de los puntos, el límite de abono en el mostrador por cliente y por día, el plazo de cierre.
- Leer la vista previa: cuántas compras hacen falta para un vale, y la parte devuelta en vales.
- Activar o desactivar el programa.

PASO A PASO

1. Abre la pestaña `Ajustes`.
2. Haz clic en `Usar este modelo` en el modelo que te convenga.
3. Ajusta los valores y luego guarda.

CONVIENE SABER

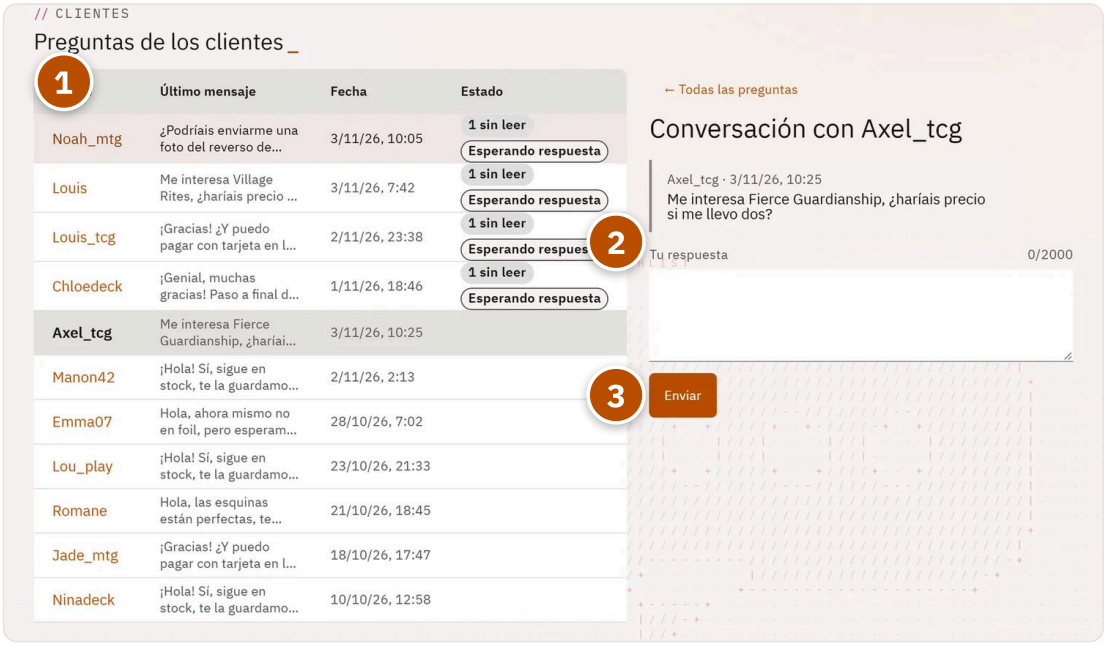
- Antes de la activación, revisas las reglas que verán tus clientes.
- Si detienes el programa, tus miembros disponen de un plazo de al menos 30 días para convertir sus puntos.
- Los ajustes están reservados al propietario.

// PREGUNTAS

Las preguntas de los clientes

pro.pyryx.com/questions

Respondes a las preguntas que los clientes hacen a tu tienda en pyryx.com, a menudo justo antes de comprar. Las conversaciones sin leer van primero.



Las conversaciones a la izquierda, la conversación abierta y tu respuesta a la derecha.

1. Una conversación
2. La conversación abierta
3. Enviar

LO QUE PUEDES HACER

- Ver cada conversación: cliente, último mensaje, fecha, mensajes sin leer, espera de respuesta.
- Abrir una conversación y leerla entera.
- Responder en nombre de la tienda.

PASO A PASO

1. Abre `Preguntas`.
2. Haz clic en la primera conversación sin leer.
3. Escribe en `Tu respuesta` y luego `Enviar`.

CONVIENE SABER

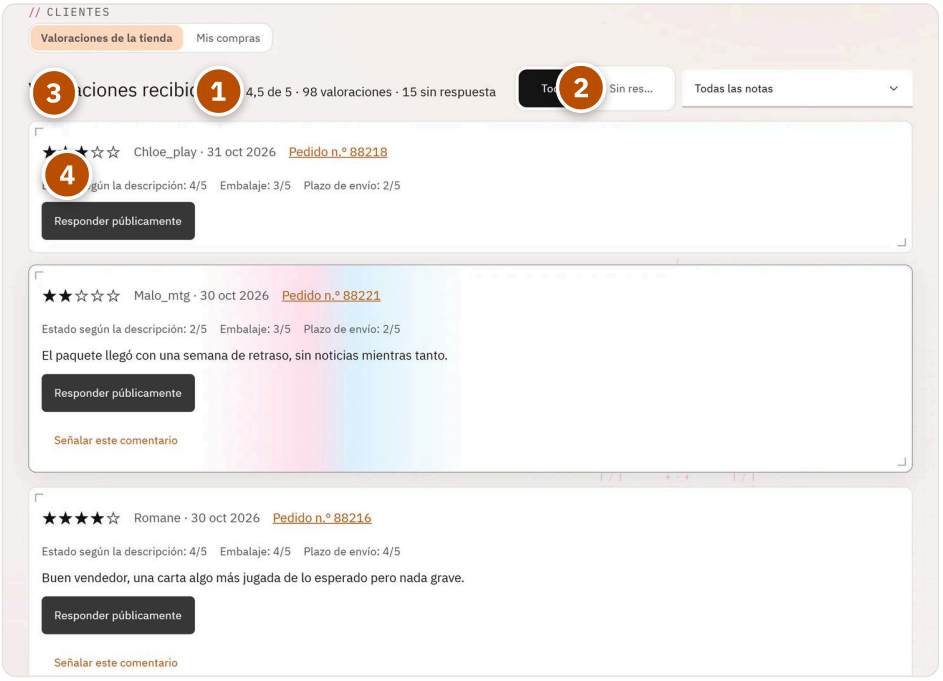
- El cliente ve el nombre de la tienda, nunca el del empleado que responde.
- Abrir una conversación marca sus mensajes como leídos.
- Esta pantalla requiere el permiso «Preguntas de clientes».

// VALORACIONES

Las valoraciones recibidas

pro.pyryx.com/evaluations

Sigues la reputación de tu tienda y respondes públicamente a los compradores. El propietario gestiona también aquí las valoraciones de sus propias compras en Pyryx.



La nota de la tienda, las valoraciones sin respuesta y la respuesta pública.

1. El resumen de la nota
2. Las valoraciones sin respuesta
3. Una valoración
4. Responder públicamente

LO QUE PUEDES HACER

- Leer la nota media, el número de valoraciones y el número de valoraciones sin respuesta.
- Mostrar todas las valoraciones o las que no tienen respuesta, filtrar por número de estrellas.
- Leer cada valoración: estrellas, criterios (estado conforme, embalaje, plazo de envío, comunicación, recepción confirmada), comprador, pedido, comentario.
- Responder públicamente, una vez por valoración.
- Denunciar un comentario.
- En «Mis compras» (propietario): valorar tus compras, responder a las valoraciones recibidas como comprador, encontrar las que has dado.

PASO A PASO

1. Abre `Valoraciones` y luego `Sin respuesta`.
2. Haz clic en `Responder públicamente` debajo de una valoración.
3. Escribe tu respuesta, `Publicar la respuesta` y luego confirma.

CONVIENE SABER

- Tu respuesta es definitiva y visible para todos en la página de la tienda.
- Un comentario denunciado se oculta mientras se examina; la nota se mantiene.
- Esta pantalla requiere el permiso «Valoraciones de clientes».

// EVENTOS

El calendario de eventos

pro.pyryx.com/evenements

Lleva el calendario de tu tienda: noches de juego, presentaciones, ligas. Ves de un vistazo cuánto se llena cada fecha y qué sigue en borrador.



Los próximos eventos de la tienda, con sus plazas, su precio y su estado.

1. Las vistas: Próximos, Pasados, Cancelados, Borradores
2. Crear un evento
3. Un evento de pago en línea
4. La ficha pública de la tienda

LO QUE PUEDES HACER

- Cuatro vistas: `Próximos`, `Pasados`, `Cancelados`, `Borradores`.
- Para cada evento: la fecha, el juego, las plazas ocupadas, la lista de espera, el precio y el estado.
- El precio aparece con todas las letras: «Gratis», «… en línea» o «… en el local».
- Un enlace a la ficha pública de la tienda, tal como la ven tus jugadores.

PASO A PASO

1. Abre `Eventos` en el menú.
2. Si tienes varias tiendas, elige una (por ejemplo `Eventos de Tienda Demo — Centro`) o ajusta el selector `Tienda` de la cabecera.
3. Quédate en `Próximos`, o pasa a `Pasados`, `Cancelados` o `Borradores`.
4. Toca un evento para abrir su ficha, o `Nuevo evento` para crear uno.

CONVIENE SABER

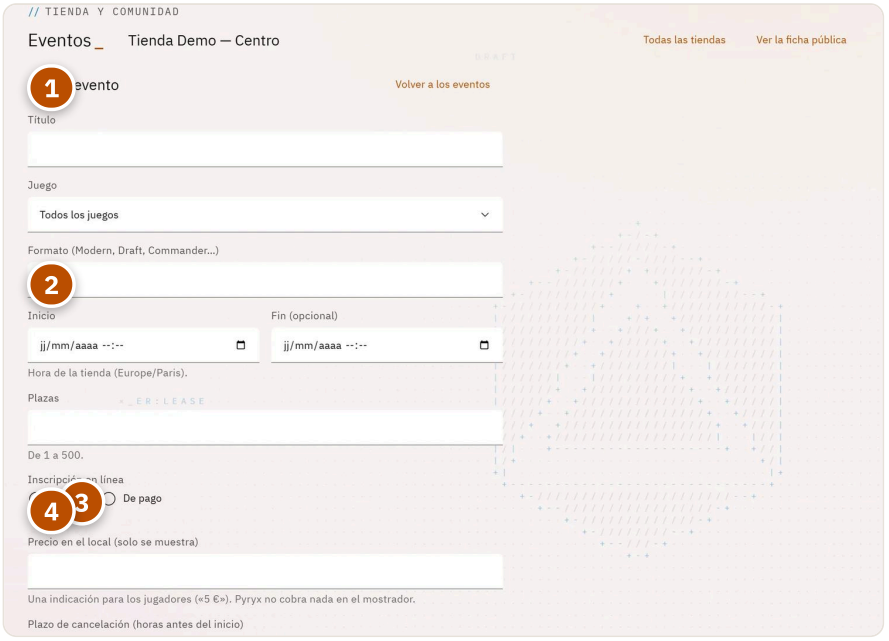
- Las horas son siempre las de la tienda, aunque consultes Pro desde otra zona horaria.
- Esta pantalla está abierta al encargado de la tienda y a los miembros con el permiso «Eventos de la tienda».

// EVENTOS

Crear un evento

pro.pyryx.com/evenements/nouveau

Prepara un evento con calma: sigue siendo un borrador invisible hasta que lo publiques. Inscripciones gratuitas o de pago en línea, lista de espera, plazo de cancelación: todo se ajusta aquí.



El formulario de un nuevo evento, que se guarda primero como borrador.

1. El título
2. La fecha y la hora de inicio
3. Inscripción gratuita o de pago
4. El precio en el local, a título informativo

LO QUE PUEDES HACER

- El título, el juego, el formato (Modern, Draft, Commander...), el inicio y un final opcional.
- El número de plazas y, si se completa, una lista de espera (inscripciones gratuitas).
- Una inscripción en línea `Gratuita` o `De pago`, con el precio en euros.
- Un precio en el local, que se muestra a título informativo.
- El plazo durante el que un jugador puede darse de baja, y una descripción.

PASO A PASO

1. En `Eventos`, toca `Nuevo evento`.
2. Rellena `Título`, `Juego`, `Formato`, `Inicio` y `Plazas`.
3. Elige `Gratuita` o `De pago`; para una inscripción de pago, indica el `Precio en línea (en euros)`.
4. Marca `Abrir una lista de espera cuando esté completo` si quieres.
5. Toca `Guardar el borrador` y después publícalo desde la ficha del evento.

CONVIENE SABER

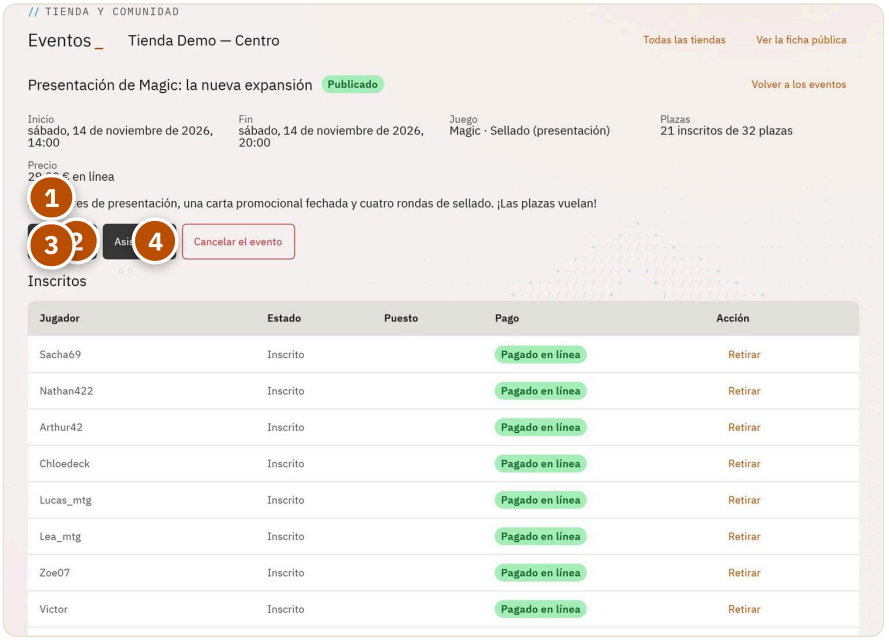
- Una inscripción de pago exige que la tienda esté vinculada a tu tienda online Pyryx Pro: el jugador paga en línea y la tienda recibe el pago después del evento.
- El «precio en el local» es solo una indicación: el dinero que se paga en la tienda pasa por tu propia caja.
- En cuanto se paga una inscripción, la fecha y el precio ya no pueden cambiar: hay que cancelar el evento y volver a crearlo.
- Los valores propuestos por defecto (plazo de cancelación, pantallas, noticias, lista de espera) se ajustan en `Ajustes › Eventos`.

// EVENTOS

Publicar, seguir a los inscritos, pasar lista

pro.pyryx.com/evenements

Desde la ficha de un evento, lo publicas de un solo gesto en la ficha de la tienda, en tus televisores y en las noticias. Sigues a los inscritos, marcas a los presentes el día del evento e imprimes la hoja de asistencia.



La ficha de un evento de pago: sus inscritos y sus acciones.

1. Modificar el evento
2. La asistencia del día
3. La lista de inscritos
4. Cancelar el evento

LO QUE PUEDES HACER

- Publicar un borrador, con dos casillas: `Mostrar en las pantallas de la tienda` y `Anunciar en las noticias`.
- Ver a los inscritos, su estado, su puesto en la lista de espera y si han pagado en línea.
- Retirar a un inscrito, con un motivo que el jugador leerá; su inscripción pagada se reembolsa.
- Cancelar el evento: la ventana indica cuántas inscripciones pagadas se reembolsarán y luego muestra el balance.
- La asistencia: marcar quién está presente y quién ha pagado en el local, y después imprimir la lista.

PASO A PASO

1. En la lista, toca el nombre del evento.
2. Para un borrador: marca las casillas que quieras en `Publicar el evento` y toca `Publicar`.
3. El día del evento, toca `Asistencia`, marca `Presente` y `Pagó en el local`, y después `Guardar la asistencia`.
4. Toca `Imprimir la lista` para tener una hoja en papel que hacer firmar en la entrada.
5. Si surge un imprevisto: `Cancelar el evento`, escribe el motivo y confirma.

CONVIENE SABER

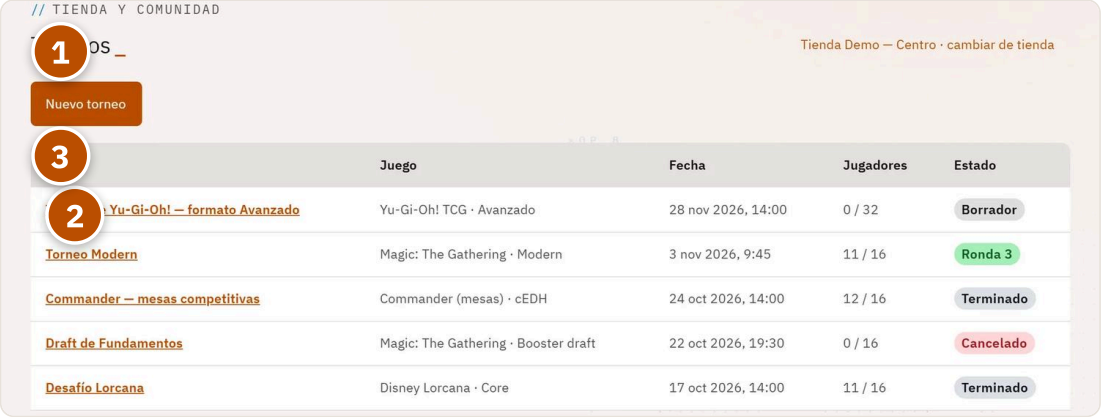
- Cancelar y retirar siempre piden un motivo: se avisa a los inscritos.
- Una inscripción en litigio no se reembolsa automáticamente: decide Pyryx.
- La asistencia se abre la víspera y se cierra una semana después del inicio.
- «Pagó en el local» es solo una nota para ti: el cobro se hace en tu caja.

// TORNEOS

Los torneos de la tienda

pro.pyryx.com/tournois

Encuentra tus torneos en curso, próximos y terminados, y crea uno en pocos segundos: el juego elegido ajusta automáticamente el sistema de puntuación, el formato de las partidas y los desempates oficiales.



La lista de torneos, del borrador al torneo terminado.

1. Crear un torneo
2. Un torneo en curso
3. Su estado

LO QUE PUEDES HACER

- La lista de torneos con el juego, la fecha, el número de jugadores y el estado (borrador, inscripciones, en curso, ronda n, terminado, cancelado).
- Ajustes ya preparados para más de veinte juegos, entre ellos Magic (y Commander), Pokémon, Yu-Gi-Oh!, Lorcana, One Piece, Flesh and Blood, Star Wars: Unlimited, Riftbound, y un «torneo de la casa».
- Seis estructuras: suizo con fase final (top cut), solo suizo, eliminación directa, todos contra todos, grupos y después eliminación, doble eliminación.
- El vínculo con un evento: sus inscritos pasan a ser los jugadores del torneo.

PASO A PASO

1. Abre `Torneos` y elige tu tienda si se te pide.
2. Toca `Nuevo torneo`.
3. Elige el `Juego`: aparece el resumen de las reglas (BO, duración de una ronda, sistema de puntuación, desempates).
4. Indica el `Nombre del torneo`, la `Estructura`, el `Inicio`, las `Plazas` y, si hace falta, el `Evento vinculado`.
5. Toca `Crear el torneo`.

CONVIENE SABER

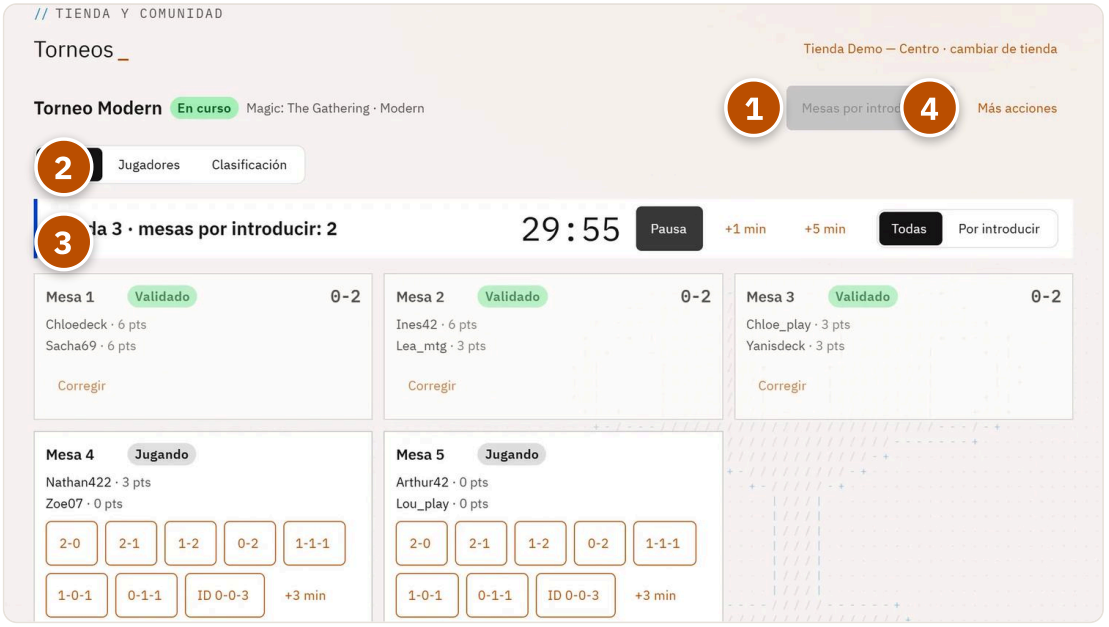
- Las reglas quedan fijadas al crearlo: una actualización del preajuste no cambia un torneo ya creado.
- El número de rondas y la fase final (top cut) se calculan al empezar, según el número real de jugadores, salvo que los impongas tú.
- Un preajuste que todavía no está confirmado por un texto oficial lleva la mención «Reglas por confirmar».

// TORNEOS

Dirigir un torneo

pro.pyryx.com/tournois

La consola de un torneo te guía paso a paso: el botón principal es siempre lo siguiente que hay que hacer. Emparejamientos, cronómetro y resultados se gestionan desde una simple tableta.



Un torneo en curso: el paso siguiente, el cronómetro de la ronda y las mesas.

1. El paso siguiente
2. El cronómetro de la ronda
3. Una mesa y sus resultados
4. Más acciones

LO QUE PUEDES HACER

- El botón del paso: `Abrir las inscripciones`, `Empezar el torneo`, `Emparejar la ronda n`, `Publicar y poner en marcha el cronómetro`, `Cerrar la ronda n`, `Terminar el torneo`.
- El cronómetro de la ronda: iniciar, pausar, reanudar, añadir minutos.
- Un toque por resultado de mesa (victoria, tablas, doble derrota...); las declaraciones de los jugadores y las disputas que hay que resolver.
- El QR de inscripción para enseñar a los jugadores, y la pantalla del torneo para mostrar en la sala.
- En `Más acciones`: retirar una ronda, cerrar las inscripciones, imprimir, cancelar el torneo.

PASO A PASO

1. En la lista, toca el nombre del torneo.
2. Toca `Abrir las inscripciones` y enseña el `QR de inscripción`: basta un escaneo para inscribirse.
3. Toca `Empezar el torneo` y después `Emparejar la ronda 1`.
4. Comprueba las mesas y toca `Publicar y poner en marcha el cronómetro`.
5. Introduce el resultado de cada mesa y después `Cerrar la ronda 1`; repite hasta `Terminar el torneo`.

CONVIENE SABER

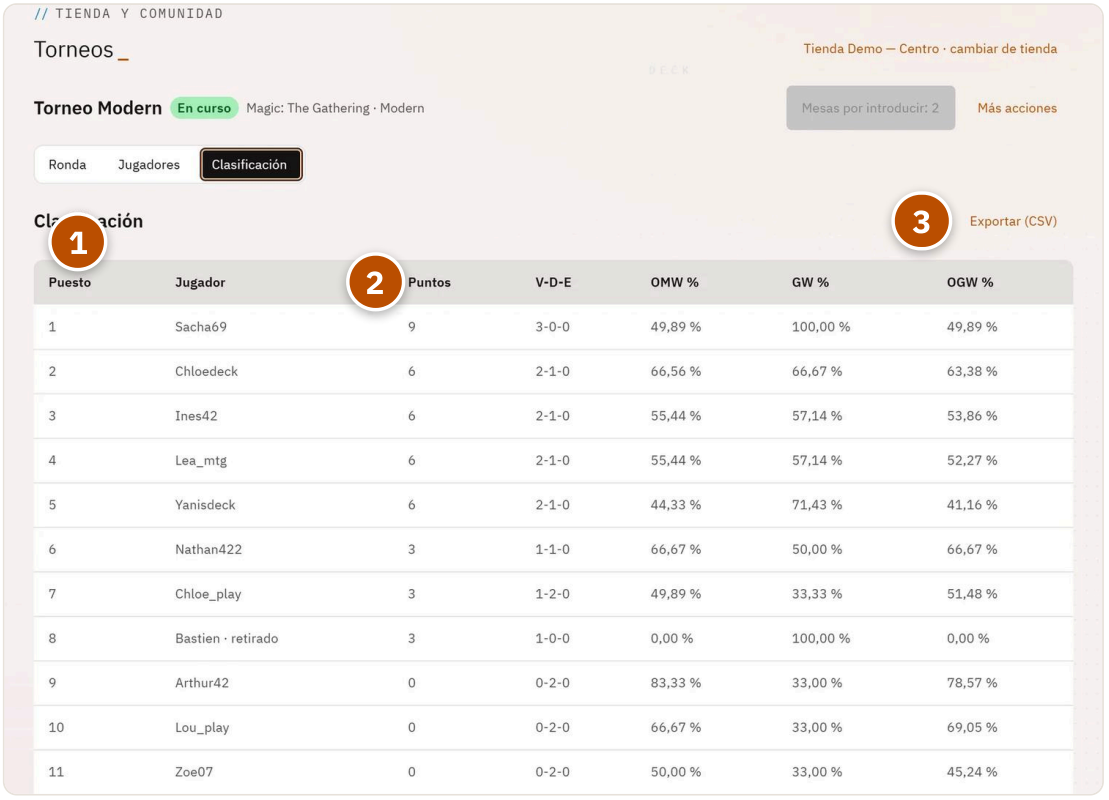
- Los jugadores pueden declarar sus resultados desde su teléfono: la consola se actualiza sola.
- En cuanto se registra la llegada de un jugador, solo se emparejan los jugadores registrados.
- Intercambiar dos jugadores, corregir un resultado ya validado o retirar una ronda piden un motivo, que queda anotado en el registro del torneo.

// TORNEOS

Jugadores, clasificación e impresiones

pro.pyryx.com/tournois

Gestiona a los jugadores en la entrada, sigue la clasificación en directo con los desempates oficiales del juego, e imprime los emparejamientos y las hojas de partida para la sala.



Puesto	Jugador	Puntos	V-D-E	OMW %	GW %	OGW %
1	Sacha69	9	3-0-0	49,89 %	100,00 %	49,89 %
2	Chloedeck	6	2-1-0	66,56 %	66,67 %	63,38 %
3	Ines42	6	2-1-0	55,44 %	57,14 %	53,86 %
4	Lea_mtg	6	2-1-0	55,44 %	57,14 %	52,27 %
5	Yanisdeck	6	2-1-0	44,33 %	71,43 %	41,16 %
6	Nathan422	3	1-1-0	66,67 %	50,00 %	66,67 %
7	Chloe_play	3	1-2-0	49,89 %	33,33 %	51,48 %
8	Bastien · retirado	3	1-0-0	0,00 %	100,00 %	0,00 %
9	Arthur42	0	0-2-0	83,33 %	33,00 %	78,57 %
10	Lou_play	0	0-2-0	66,67 %	33,00 %	69,05 %
11	Zoe07	0	0-2-0	50,00 %	33,00 %	45,24 %

La clasificación del torneo, recalculada en cada ronda.

1. La posición
2. Los puntos
3. La exportación de la clasificación

LO QUE PUEDES HACER

- Pestaña `Jugadores`: registrar la llegada de los presentes, añadir una cuenta Pyryx o un invitado, importar a los inscritos del evento, marcar una retirada, descalificar con un motivo, conceder byes.
- Pestaña `Clasificación`: posición, puntos, balance de victorias-derrotas-tablas y desempates del juego.
- `Exportar (CSV)` para guardar la clasificación o enviarla.
- `Imprimir los emparejamientos` (para colgar en la pared) e `Imprimir las hojas de partida` (una por mesa, con dos firmas).

PASO A PASO

1. En la consola del torneo, toca `Jugadores` y después `Registrar llegada` en cada jugador que llegue.
2. Para alguien que llega tarde, escribe su nombre de usuario en `Añadir un jugador` y después `Añadir la cuenta` o `Añadir un invitado`.
3. Después de una ronda, toca `Clasificación`.
4. Toca `Exportar (CSV)`, o abre `Más acciones` y después `Imprimir los emparejamientos`.

CONVIENE SABER

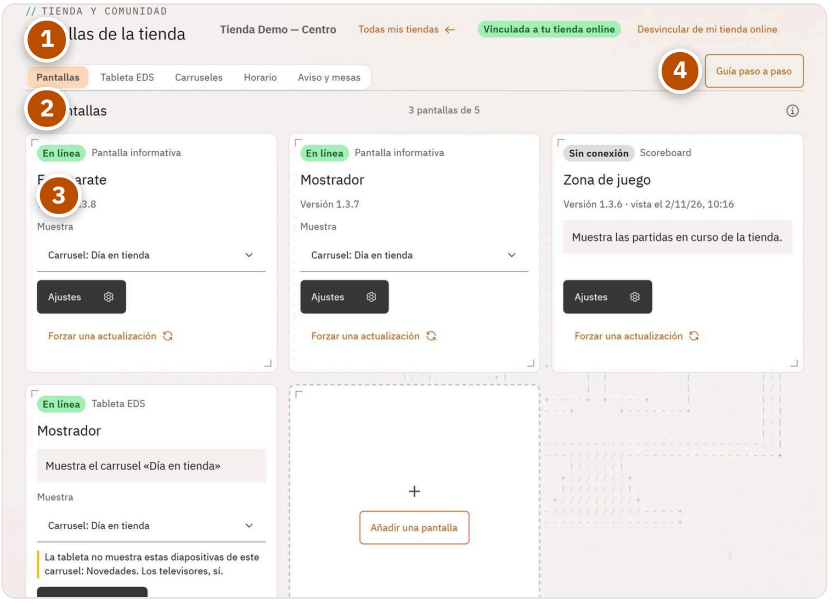
- La clasificación aparece después de la primera ronda.
- La impresión pasa por tu navegador: imprime o guarda en PDF.

// PANTALLAS DE LA TIENDA

Las pantallas de la tienda

pro.pyryx.com/ecrans

Controla todos los televisores de la tienda desde Pro: ves si cada uno está encendido y cambias lo que muestra sin moverte. Los televisores usan la aplicación Pyryx TV (Android TV, Google TV, Fire TV).



Los televisores de una tienda: su estado y lo que muestra cada uno.

1. Las pestañas de la tienda
2. Un televisor y su estado
3. Lo que muestra
4. La guía paso a paso

LO QUE PUEDES HACER

- Una tarjeta por televisor: `En línea` o `Sin conexión`, su versión, su nombre y su modo.
- El menú `Muestra`: nada, un carrusel o una programación.
- `Forzar una actualización` de un televisor.
- En `Ajustes`: el nombre, el modo (`Pantalla informativa`, `Scoreboard` para el marcador, `Todas las opciones`), «Quedarse en Pyryx TV» (apertura al encender, bloqueo de los botones Atrás y Menú) y el código de salida.
- Vincular una tienda a tu tienda online para que tu equipo pueda gestionarla (página `Tus tiendas`).

PASO A PASO

1. Abre `Pantallas de la tienda` y después `Abrir las pantallas` en la tienda que quieras.
2. En la tarjeta de un televisor, abre el menú `Muestra` y elige un carrusel.
3. Para bloquearlo en Pyryx TV, toca `Ajustes` y marca `Bloquear los botones Atrás y Menú`.
4. Para añadir un televisor, toca `Añadir una pantalla`: se abre la guía paso a paso.

CONVIENE SABER

- Un televisor consulta sus instrucciones con regularidad: un cambio le llega en menos de 5 minutos, con el televisor encendido.
- Añadir o retirar un televisor, o cambiar su código de salida, le corresponde al encargado de la tienda.
- Vincular una tienda a la tienda online se confirma con tu código de verificación en dos pasos.
- Plan Base: 1 pantalla; Pro Extended: hasta 20 pantallas. Por encima del límite, una pantalla indica «Fuera de la fórmula».

// PANTALLAS DE LA TIENDA

Poner en marcha una TV

pro.pyryx.com/ecrans

La guía paso a paso conecta tu primer televisor y le hace mostrar un carrusel en cuatro pasos, sin saber nada del estudio.



La guía «Poner en marcha una TV», paso a paso.

1. El paso actual
2. Pasar al paso siguiente

LO QUE PUEDES HACER

- Paso `Instalar`: instalar Pyryx TV desde la tienda de aplicaciones del televisor; aparece un código.
- Paso `Añadir la TV`: introducir ese código, darle nombre a la pantalla (Escaparate, Mostrador...) y elegir lo que muestra (un carrusel o las partidas en curso).
- Paso `Carrusel`: crear un carrusel inicial (Bienvenida, código QR hacia tu ficha Pyryx, tus horarios) o reutilizar uno.
- Paso `Mostrar`: elegir las pantallas que lo muestran.

PASO A PASO

1. En una tienda, toca `Guía paso a paso`.
2. Instala Pyryx TV en el televisor y toca `Tengo el código`.
3. Introduce el `Código que muestra la TV` y el `Nombre de la pantalla`, y después `Añadir la TV`.
4. Marca las diapositivas iniciales y después `Crear el carrusel`.
5. Marca las pantallas y después `Mostrar`: «¡Ya está en camino!».

CONVIENE SABER

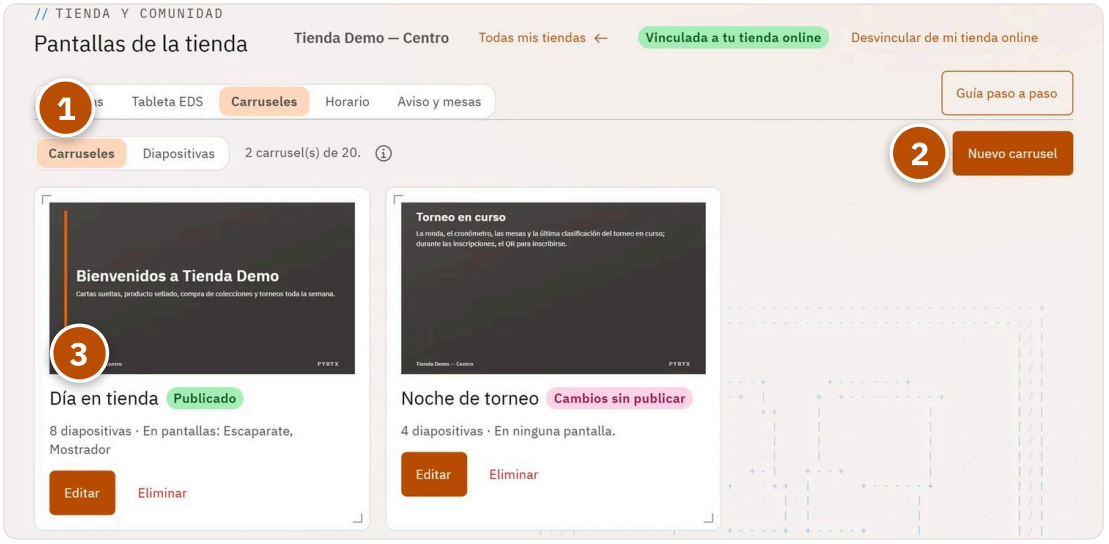
- El código que muestra el televisor cambia con regularidad: introduce el que está en pantalla.
- Un televisor ya vinculado a tu cuenta Pyryx se añade de un solo gesto, sin código.
- Imágenes, vídeos, productos y eventos se añaden después, en la pestaña `Carruseles`.

// PANTALLAS DE LA TIENDA

Los carruseles

pro.pyryx.com/ecrans

Compón lo que muestran tus televisores: novedades, promociones, horarios, el torneo en curso. Lo preparas a tu ritmo, y nada llega a las pantallas antes de que lo publiques.



Los carruseles de una tienda, con su estado de publicación.

1. Las vistas Carruseles y Diapositivas
2. Crear un carrusel
3. Un carrusel publicado

LO QUE PUEDES HACER

- Crear, modificar y eliminar carruseles; ver en qué pantallas se muestra cada uno.
- Ordenar las diapositivas (`Subir`, `Bajar`, o arrastrando con el ratón) y ajustar la duración de cada una.
- Una vista previa en bucle, en el formato del televisor.
- `Publicar`, y después marcar las pantallas que muestran el carrusel.
- Doce tipos de diapositiva: texto, imagen, producto en venta con código QR, evento, código QR, horarios, novedades, clasificación mensual, bienvenida del club, vídeo, vídeo de YouTube y «Torneo de la tienda».

PASO A PASO

1. En una tienda, abre la pestaña `Carruseles`.
2. Toca `Nuevo carrusel`, ponle un nombre y después `Crear`.
3. Toca `Añadir diapositiva`, elige una y después `Añadir`.
4. Comprueba la `Vista previa en bucle` y toca `Publicar`.
5. Marca las pantallas en «Las pantallas que muestran este carrusel».

CONVIENE SABER

- Tres estados que no hay que confundir: borrador sin guardar, cambios sin publicar, publicado. Solo la versión publicada se muestra en las pantallas.
- Una pantalla solo muestra un carrusel a la vez: al marcar uno, se quita del otro.
- Las diapositivas «Novedades», «Clasificación mensual» y «Torneo de la tienda» se actualizan solas.
- Al publicar, Pro te dice qué diapositivas se han dejado fuera y por qué (imagen en revisión, producto vendido, horarios que faltan...).

// PANTALLAS DE LA TIENDA

Crear una diapositiva

pro.pyryx.com/ecrans

Cada diapositiva se ajusta con una vista previa que sigue lo que escribes, exactamente en el formato del televisor. Un anuncio de tu stock se convierte en una diapositiva con foto, precio y código QR para comprarlo.



El editor de una diapositiva y su vista previa en el formato del televisor.

1. La vista previa en el formato del televisor
2. Buscar un anuncio
3. El anuncio que se muestra

LO QUE PUEDES HACER

- Un formulario propio de cada tipo: título, texto, imagen, anuncio que mostrar, fecha de un evento, destino de un código QR.
- Una imagen recortada al formato del televisor antes del envío.
- Un vídeo propio de la tienda, guardado en el televisor y reproducido incluso sin internet, o un vídeo de YouTube a partir de su enlace.
- El tiempo en pantalla y un color de acento.

PASO A PASO

1. En la pestaña `Carruseles`, pasa a la vista `Diapositivas` y toca `Nueva diapositiva`.
2. Elige el tipo, por ejemplo `Producto`.
3. Elige el anuncio (`Buscar en los anuncios` si no está en la lista) y ajusta `Tiempo en pantalla (segundos)`.
4. Toca `Guardar la diapositiva`, después `Añadir a un carrusel`, y publica ese carrusel.

CONVIENE SABER

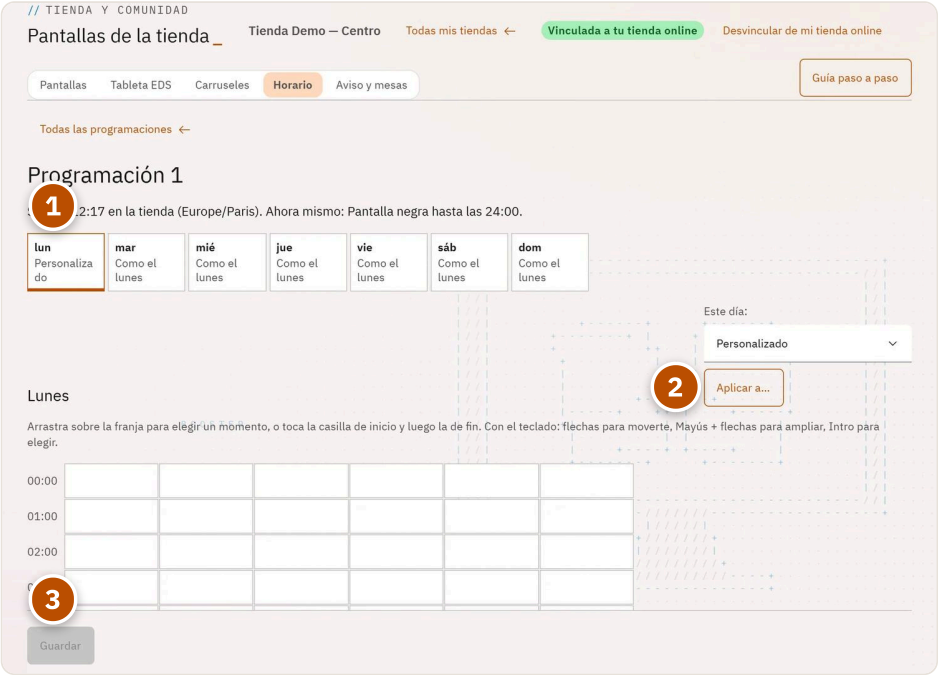
- Todas las imágenes y todos los vídeos pasan un control automático: mientras no se valida, la imagen aparece «en revisión».
- Un vídeo debe estar en formato MP4 (H.264); Pro lo comprueba antes del envío y te avisa enseguida si no sirve.
- Nada de direcciones web ni de correos electrónicos en una pantalla de tienda; un código QR solo lleva a una página pública de pyryx.com.
- Una diapositiva «Horarios» retoma los horarios de la ficha de la tienda.

// PANTALLAS DE LA TIENDA

La programación de las pantallas

pro.pyryx.com/ecrans

Haz que lo que se muestra cambie solo a lo largo del día: el carrusel del día, la noche de torneo, el logotipo de la tienda o la pantalla negra al cerrar. El televisor sigue su programación a la hora de la tienda, incluso sin conexión.



El editor de una programación: los días de la semana y la franja del día.

1. Los días de la semana
2. Copiar un día
3. Guardar

LO QUE PUEDES HACER

- Programaciones con nombre, que se pueden renombrar, duplicar o eliminar; cada una indica qué pantallas la usan.
- Para cada día: «Personalizado» o «Como el lunes»; `Aplicar a…` para copiar un día.
- Una franja en tramos de 10 minutos, y el mismo día como lista de momentos.
- Para cada momento: un carrusel, una pantalla negra o el logotipo de la tienda.

PASO A PASO

1. En una tienda, abre la pestaña `Horario`, y después `Nueva programación` y `Crear`.
2. En la franja, arrastra desde la hora de inicio hasta la hora de fin (con el dedo: toca la casilla de inicio y luego la de fin).
3. Elige `Carrusel`, uno de tus carruseles, y después `Aceptar`.
4. Toca `Aplicar a…`, marca los demás días y después `Aplicar`.
5. Toca `Guardar` y después, en la pestaña `Pantallas`, elige esta programación en el menú `Muestra` de un televisor o de la tableta.

CONVIENE SABER

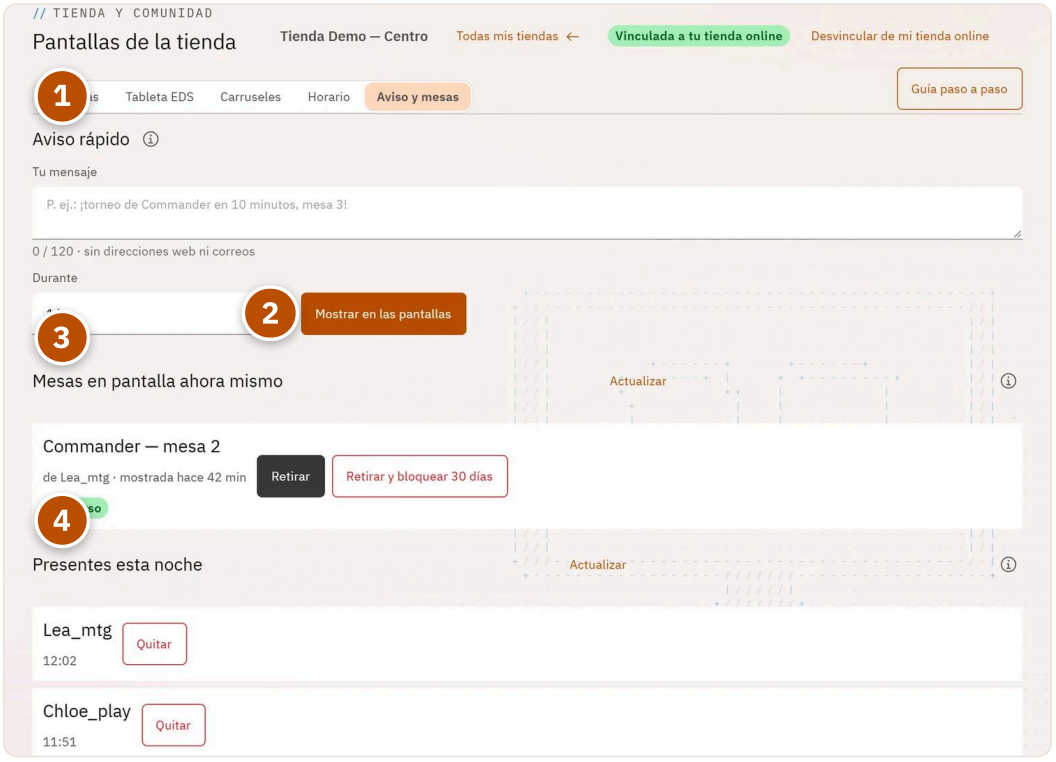
- Una programación o un carrusel: un televisor muestra uno u otro, nunca los dos.
- Un televisor demasiado antiguo muestra las programaciones en gris: actualiza Pyryx TV.
- Si sales con cambios sin guardar, siempre se te pregunta antes.

// PANTALLAS DE LA TIENDA

Aviso rápido y mesas en pantalla

pro.pyryx.com/ecrans

Un mensaje urgente en todos tus televisores en diez segundos, sin pasar por el estudio. Y el control de las partidas que tus jugadores muestran en tus pantallas.



El aviso rápido, las mesas en pantalla y los presentes de esta noche.

1. El aviso rápido
2. Mostrarlo en las pantallas
3. Las mesas en pantalla
4. Los presentes esta noche

LO QUE PUEDES HACER

- `Aviso rápido`: un mensaje corto, como rótulo en todas las pantallas de la tienda, durante el tiempo elegido.
- `Mesas en pantalla ahora mismo`: las partidas que los jugadores muestran en modo Scoreboard, con su anfitrión.
- `Retirar` una mesa, o `Retirar y bloquear 30 días` a su anfitrión.
- Para el encargado: `Presentes esta noche`, los jugadores que se han apuntado gracias a la diapositiva «Bienvenida del club».

PASO A PASO

1. En una tienda, abre la pestaña `Aviso y mesas`.
2. Escribe `Tu mensaje`, por ejemplo «¡Torneo de Commander dentro de 10 minutos, mesa 3!».
3. Elige la duración en `Durante` y toca `Mostrar en las pantallas`.
4. Para quitarlo antes, toca `Quitar`.

CONVIENE SABER

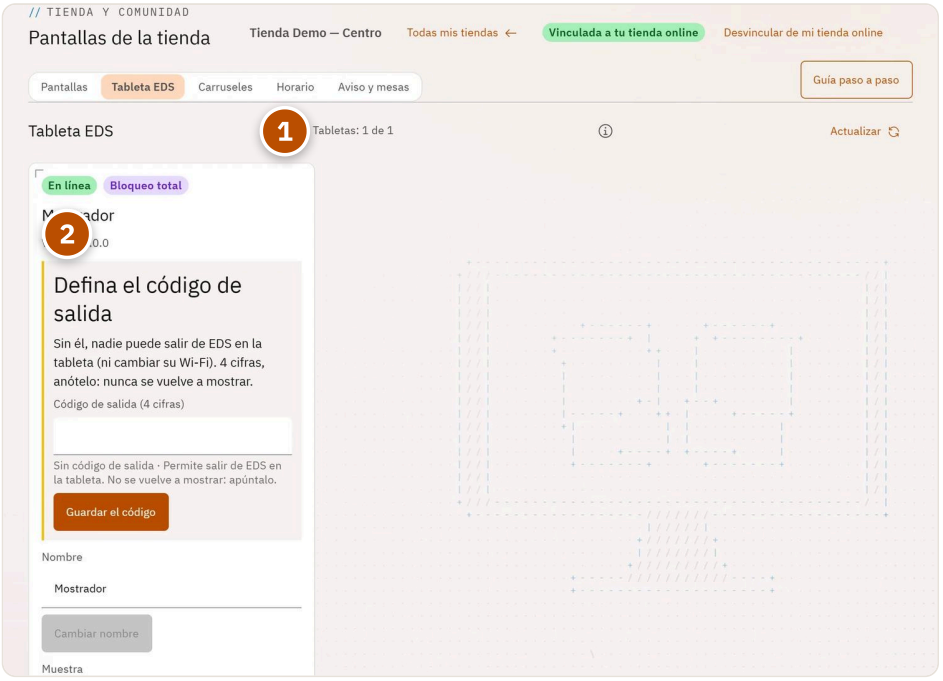
- Un solo aviso a la vez por tienda: si pones uno nuevo, sustituye al anterior.
- Nada de direcciones web ni de correos electrónicos en un aviso: en un televisor no se puede hacer clic.
- El aviso puesto por un miembro desaparece si pierde el permiso «Pantallas de la tienda».

// PANTALLAS DE LA TIENDA

La tableta EDS del mostrador

pro.pyryx.com/ecrans

La tableta EDS está en el mostrador, de cara a tu cliente. En reposo, muestra un carrusel; durante una recompra, muestra la ficha en curso y el cliente firma en ella su oferta. Se ajusta por completo a distancia.



La tableta EDS de la tienda, su estado y su carrusel.

1. El número de tabletas
2. Definir el código de salida

LO QUE PUEDES HACER

- Instalar una tableta nueva con un código QR (se instala sola y solo conserva EDS), o vincular una con su código.
- Elegir su carrusel o su programación, renombrarla, definir su código de salida.
- Seguir su estado: en línea, bloqueo, versión, actualización disponible.
- Los ajustes a distancia: brillo, horarios de encendido, volumen, redes Wi-Fi, reinicio, actualización.
- `Liberar la tableta` (vuelve a ser una tableta normal) o `Retirar` (en caso de pérdida o robo).

PASO A PASO

1. En una tienda, abre la pestaña `Tableta EDS` y después `Tengo una tableta nueva`.
2. Marca la casilla que confirma que la tableta se borrará, elige la Wi-Fi y después `Mostrar el QR de instalación`.
3. Restablece la tableta de fábrica, toca seis veces la primera pantalla y escanea el QR.
4. De vuelta en Pro, elige su `Carrusel`, introduce un `Código de salida (4 cifras)` y después `Guardar el código`.
5. Toca `Ajustes de la tableta` para ajustar la pantalla, sus horarios y la Wi-Fi.

CONVIENE SABER

- La tableta pertenece a la tienda: solo la gestiona el propietario.
- Apunta el código de salida: no se vuelve a mostrar nunca. Sin él, nadie puede salir de EDS en la tableta.
- Usa una tableta reservada al mostrador: la instalación borra todo lo que contiene.
- Plan Base: 1 tableta; Pro Extended: hasta 10 tabletas.

// FICHA DE LA TIENDA

La presentación de la tienda

pro.pyryx.com/magasin

Presentas tu tienda física en su ficha pública de Pyryx: su nombre, un lema, un texto con formato y una imagen grande. Los jugadores que buscan una tienda cerca de casa la descubren así.



La ficha de la tienda: sus secciones, su presentación y su banner.

1 Ver la ficha pública

2 Las secciones de la ficha

LO QUE PUEDES HACER

- Elegir la tienda, cuando administras varias.
- Modificar el nombre de la tienda, su lema, su descripción corta y su presentación, con un editor (negrita, cursiva, títulos, listas, cita, enlaces).
- Subir un banner, encuadrarlo, quitarlo.
- Abrir la ficha pública de la tienda.

PASO A PASO

1. Abre `Ficha de la tienda` y luego elige la tienda.
2. Rellena `Lema` (la frase corta bajo el nombre) y `Presentación`.
3. Suelta una imagen en el banner, encuádrala y valida.
4. Haz clic en `Guardar la presentación`.

CONVIENE SABER

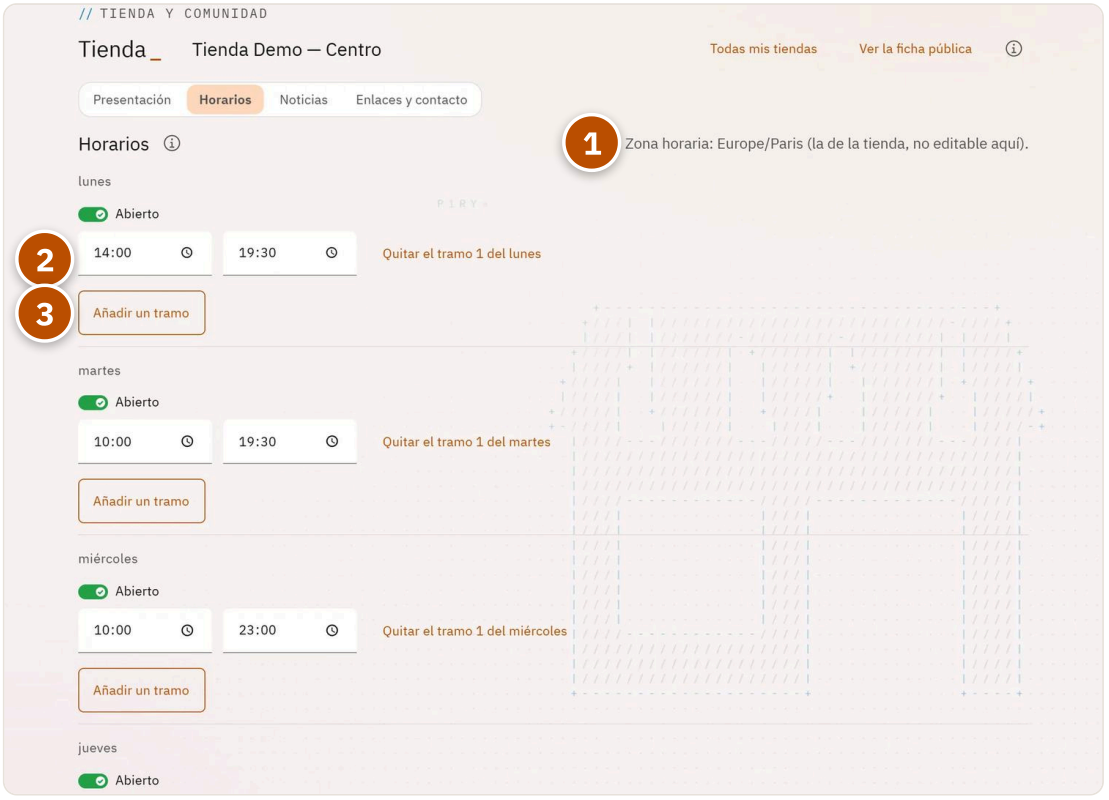
- Un cambio aparece en la ficha pública en pocos minutos.
- El banner se revisa antes de aparecer.
- Un enlace debe empezar por https:// o mailto:, y no apuntar a un mercado de la competencia.
- Solo el encargado cambia el nombre de la tienda; esta pantalla está abierta al propietario, al encargado de la tienda y a los miembros que tienen el permiso «Ficha de la tienda».

// FICHA DE LA TIENDA

Los horarios

pro.pyryx.com/magasin

Muestras horarios correctos en la ficha pública, incluidas las jornadas partidas, las noches que pasan de medianoche y los cierres excepcionales.



La semana tipo, hasta tres franjas por día, y la zona horaria de la tienda.

1. La zona horaria
2. Un día de la semana
3. Añadir una franja

LO QUE PUEDES HACER

- Abrir o cerrar cada día, con hasta tres franjas por día.
- Crear una franja que pasa de medianoche: la pantalla lo indica claramente.
- Declarar horarios desconocidos.
- Añadir periodos excepcionales (festivos, vacaciones, evento): cerrado, o franjas particulares, con una etiqueta.

PASO A PASO

1. En la ficha de la tienda, abre `Horarios`.
2. Activa `Abierto` para cada día e introduce las horas; `Añadir una franja` para una pausa a mediodía.
3. Haz clic en `Guardar los horarios`.
4. Para unas vacaciones: rellena `Desde` y `Hasta`, marca `Cerrado` y luego `Añadir el periodo`.

CONVIENE SABER

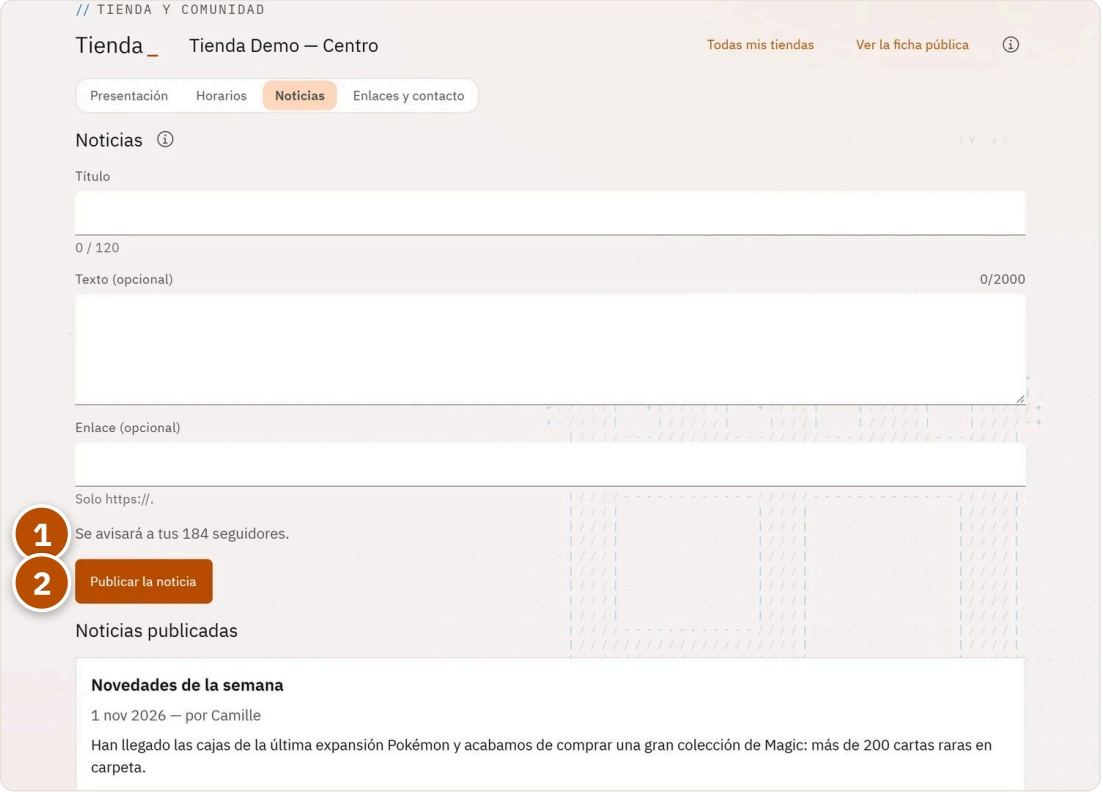
- Horarios desconocidos no significa cerrado: la ficha pública no muestra entonces ningún horario.
- La zona horaria es la de la tienda.
- Treinta periodos excepcionales próximos como máximo.

// FICHA DE LA TIENDA

Las noticias, los enlaces y el contacto

pro.pyryx.com/magasin

Publicas una noticia (una llegada de producto, un torneo, un cierre) en la ficha pública, y los seguidores de la tienda reciben un aviso. También indicas tu sitio web y tu teléfono.



Una noticia en preparación, el número de seguidores avisados y las noticias publicadas.

1. Los seguidores avisados
2. Publicar la noticia

LO QUE PUEDES HACER

- Publicar una noticia con un título, un texto y un enlace, tras una vista previa.
- Saber cuántos seguidores recibirán el aviso, y luego cuántos lo han recibido.
- Retirar una noticia.
- En «Enlaces y contacto»: indicar el sitio web y el teléfono de la tienda; mostrar en la ficha tu tienda Pyryx y tu página de creador.

PASO A PASO

1. En la ficha de la tienda, abre `Noticias`.
2. Introduce el `Título` y el texto, y revisa la vista previa.
3. Haz clic en `Publicar la noticia`.
4. En `Enlaces y contacto`, introduce `Sitio web` y `Teléfono` y luego `Guardar los datos de contacto`.

CONVIENE SABER

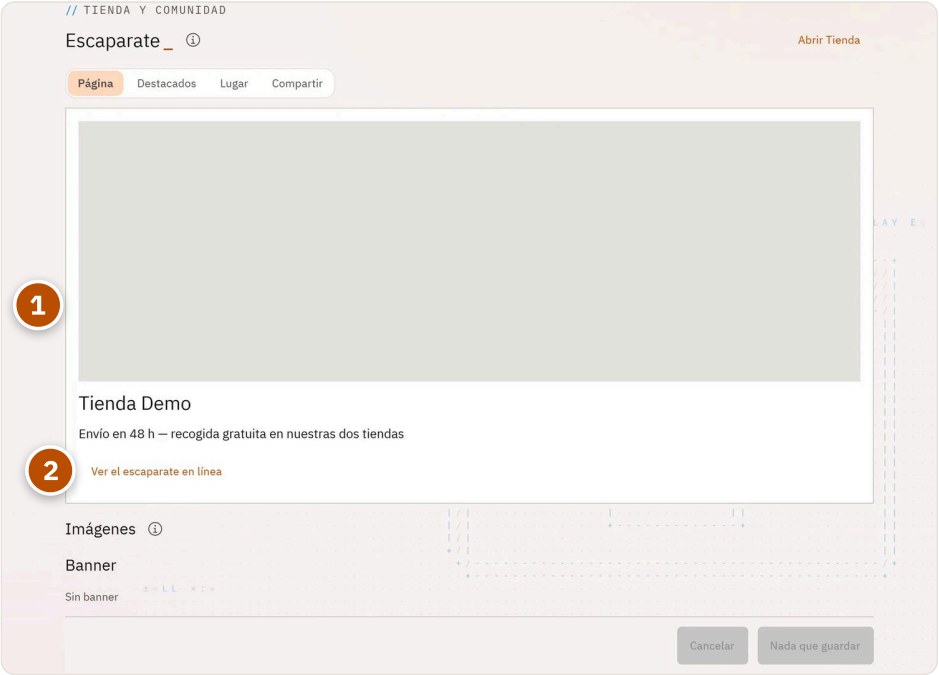
- Una noticia es texto simple, sin formato.
- Los enlaces empiezan por https://; un enlace a un mercado de la competencia se rechaza.
- Los interruptores de la tienda y de la página de creador están reservados al encargado.

// ESCAPARATE EN LÍNEA

La página del escaparate

pro.pyryx.com/vitrine

Cuidas la página de inicio de tu tienda en línea en Pyryx: su imagen, un mensaje del momento, una presentación y las condiciones de venta que el comprador lee antes de pagar.



La vista previa del escaparate, sus imágenes y su mensaje del momento.

1. La vista previa del escaparate
2. Ver el escaparate en línea

LO QUE PUEDES HACER

- Ver la vista previa del escaparate y abrirlo en línea.
- Cambiar el banner y el fondo (propietario).
- Escribir un mensaje del momento: una promoción, una llegada de producto, una ausencia.
- Redactar la presentación y las condiciones de venta: plazo y gastos de devolución, estado exigido, reembolso.
- Elegir el lugar público de la tienda: ciudad, código postal, punto exacto o redondeado, o la posición de una tienda física.

PASO A PASO

1. Abre `Escaparate en línea`.
2. Escribe el `Mensaje del momento`.
3. Completa las `Condiciones de venta y política de devolución`.
4. Haz clic en `Guardar`.
5. En `Lugar`, haz clic en `Usar la posición de la tienda` y luego `Guardar el lugar`.

CONVIENE SABER

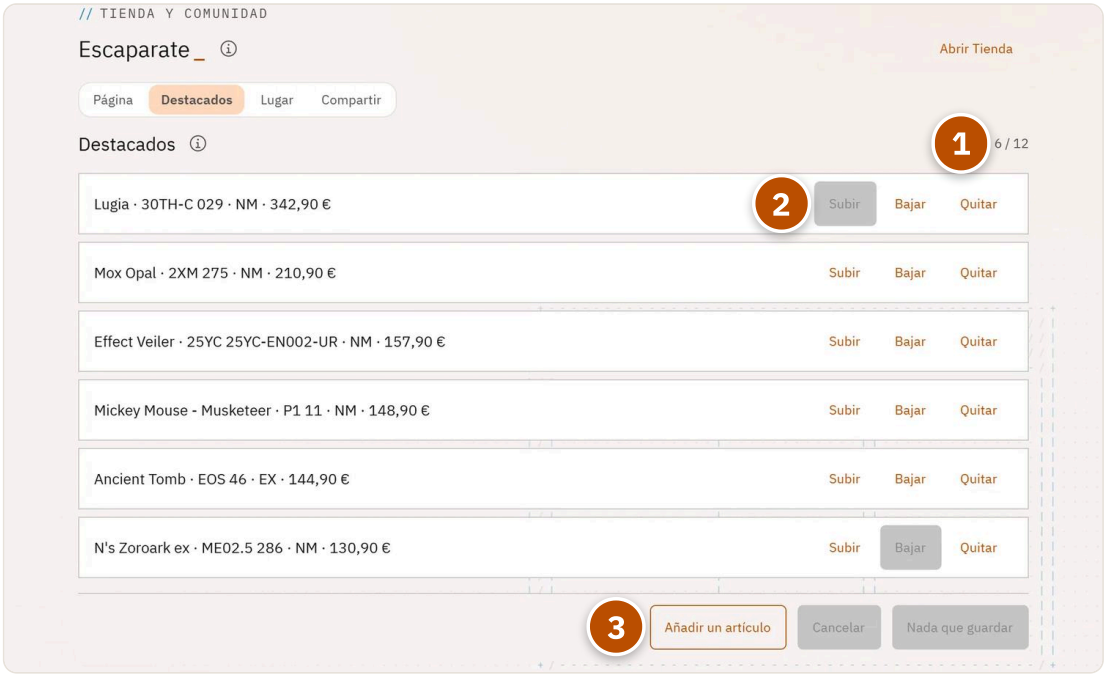
- El escaparate es tu tienda en línea; la dirección y los horarios de tu tienda física se ajustan en la ficha de la tienda.
- Una imagen se revisa antes de publicarse, y solo cambia el escaparate al guardar.
- El lugar público no es tu dirección de envío, que sigue siendo privada.
- La página y el lugar requieren el permiso «Escaparate en línea».

// ESCAPARATE EN LÍNEA

Los destacados

pro.pyryx.com/vitrine/mise-en-avant

Eliges los doce artículos que aparecen en la parte superior de tu tienda en línea: novedades, cartas estrella, productos sellados.



Los artículos destacados, en el orden del escaparate.

1. El número de artículos destacados
2. Cambiar el orden
3. Añadir un artículo

LO QUE PUEDES HACER

- Añadir hasta doce artículos a la venta, buscándolos entre tus anuncios.
- Ordenarlos con Subir y Bajar, o quitarlos.
- Recibir un aviso cuando un artículo ya no está a la venta.

PASO A PASO

1. Abre `Destacados`.
2. Haz clic en `Añadir un artículo`, busca el anuncio y luego `Añadir`.
3. Ordena con `Subir` y `Bajar`.
4. Haz clic en `Guardar los destacados`.

CONVIENE SABER

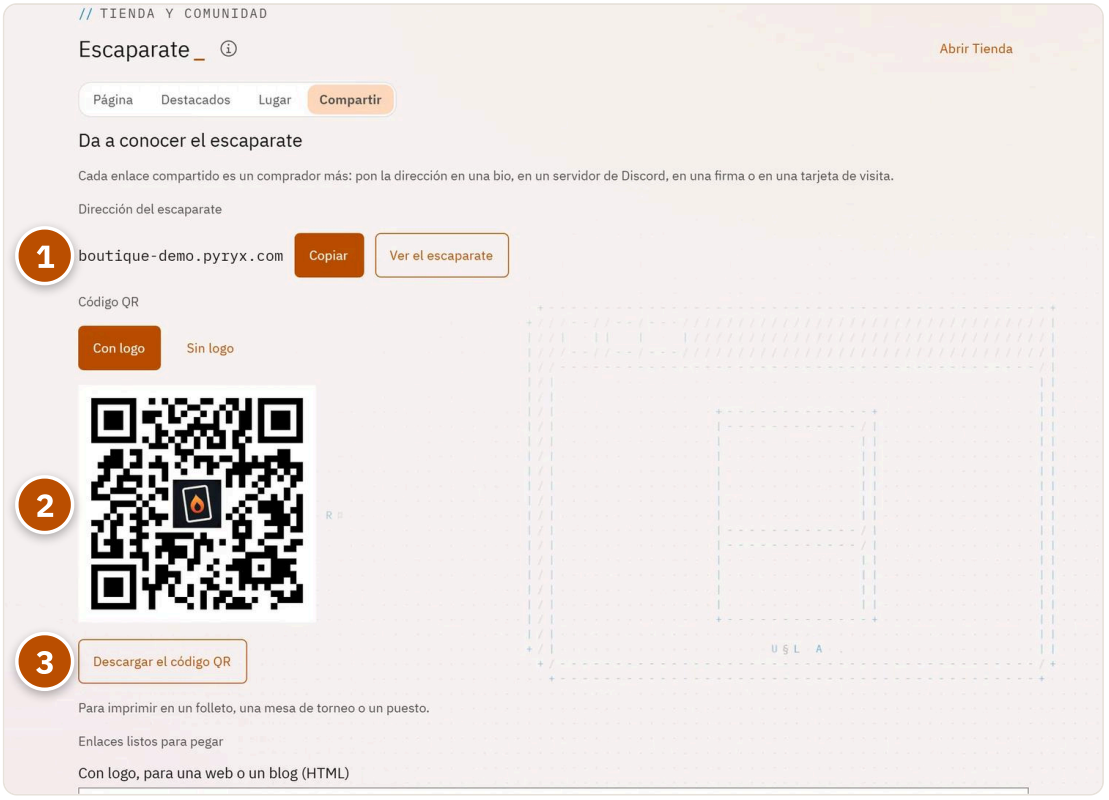
- Solo se proponen los anuncios a la venta; un artículo vendido entretanto se retira al guardar.
- Los destacados requieren el permiso «Anuncios y stock».

// ESCAPARATE EN LÍNEA

Dar a conocer el escaparate

pro.pyryx.com/vitrine/partage

Difundes la dirección de tu tienda en línea allí donde te siguen tus jugadores: bio, servidor de Discord, firma, flyer, mesa de torneo.



La dirección del escaparate, su código QR y los enlaces listos para pegar.

1. La dirección del escaparate
2. El código QR
3. Descargar el código QR

LO QUE PUEDES HACER

- Copiar la dirección del escaparate, o abrirla.
- Descargar un código QR, con o sin logo.
- Copiar un enlace listo para pegar, con logo para un sitio web o un blog, sin logo para un mensaje o una bio.

PASO A PASO

1. Abre `Compartir`.
2. Haz clic en `Copiar` junto a la dirección.
3. Elige `Con logo` y luego `Descargar el código QR`.

CONVIENE SABER

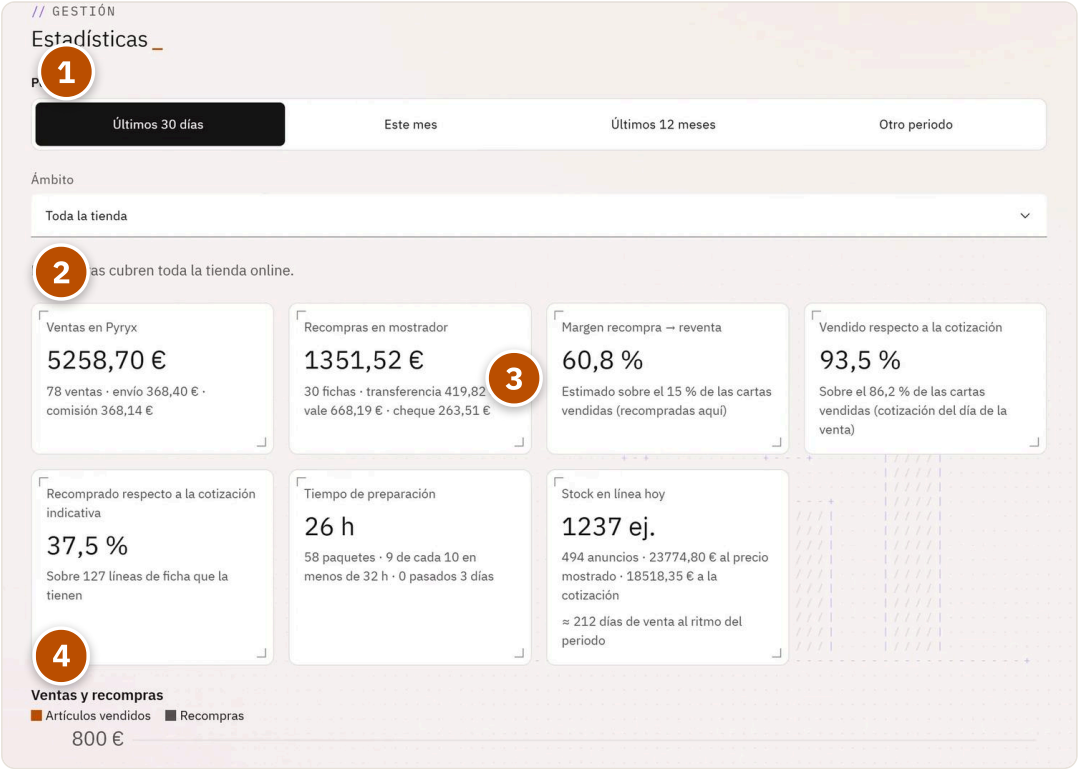
- El enlace se puede compartir en cuanto abre la tienda.

// ESTADÍSTICAS E INFORMES

Las estadísticas

pro.pyryx.com/statistiques

Las cifras de tu tienda en el periodo que elijas: ventas en línea, recompras en el mostrador, margen, plazo de preparación y stock. Lo necesario para saber cómo vas sin hoja de cálculo.



Las estadísticas de 30 días: indicadores y gráficos.

1. La elección del periodo
2. Las ventas Pyryx
3. El margen recompra → reventa
4. Las ventas y las recompras en el tiempo

LO QUE PUEDES HACER

- Un periodo: últimos 30 días, este mes, últimos 12 meses, o de una fecha a otra.
- Toda la tienda online o una sola tienda.
- Indicadores: ventas, recompras, margen estimado, precios de venta y de recompra comparados con la cotización, plazo de preparación, stock en línea y los días de venta que representa.
- Gráficos: ventas y recompras, ventas por juego, por estado, ediciones más vendidas, antigüedad de los anuncios; la tabla de las cartas más vendidas.

PASO A PASO

1. Abre `Estadísticas`.
2. Elige el periodo, por ejemplo `Últimos 12 meses`.
3. Lee los indicadores y luego baja hasta los gráficos y las cartas más vendidas.

CONVIENE SABER

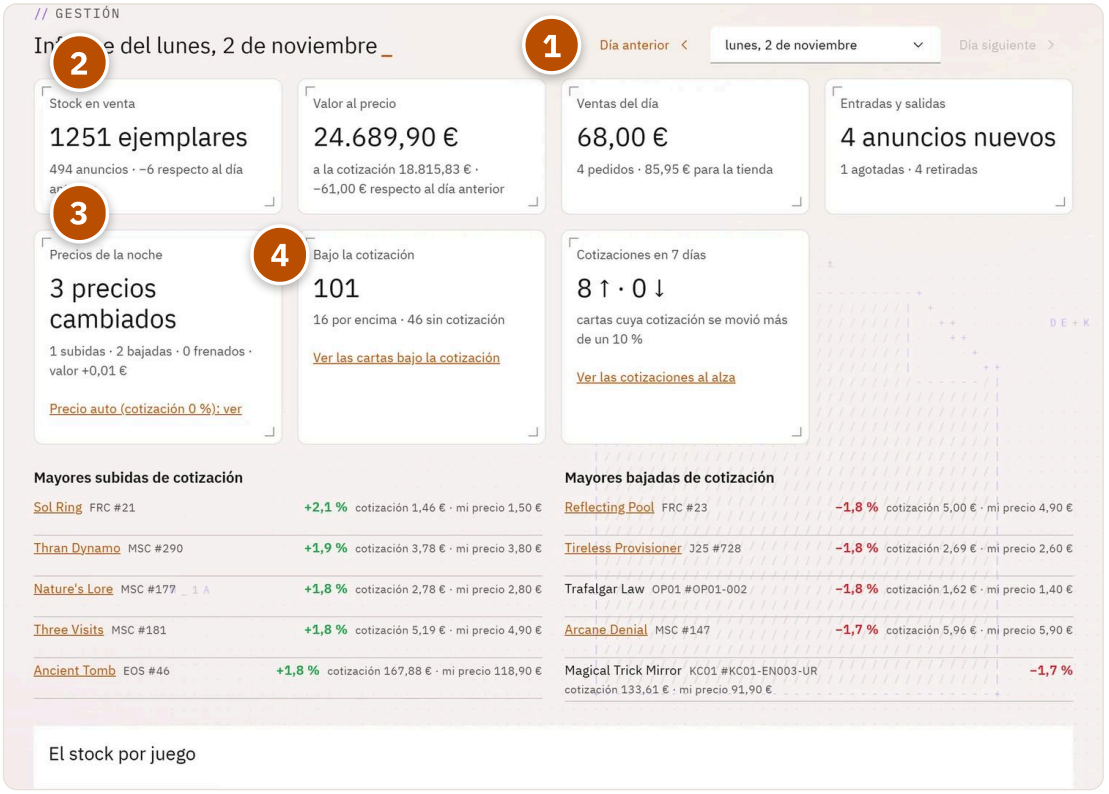
- El margen es una estimación: se basa en el coste medio de recompra de la misma carta, antes de comisión y envío.
- Hace falta el permiso «Cifras». Un miembro limitado a ciertas tiendas consulta las cifras de sus tiendas, de una en una.

// ESTADÍSTICAS E INFORMES

El informe del día

pro.pyryx.com/rapports

Cada mañana, un informe fijado durante la noche: el valor de tu stock, las ventas del día anterior y lo que se ha movido en los precios. Cada cifra lleva a la pantalla donde se actúa.



El informe del día, comparado con el día anterior.

1. Pasar al día anterior
2. El stock en venta
3. Los precios de la noche
4. Las cartas bajo la cotización

LO QUE PUEDES HACER

- Los indicadores: stock en venta, valor a precio de venta, ventas del día, entradas y salidas, precios de la noche, cartas bajo la cotización, cotizaciones que se han movido en 7 días.
- La diferencia con el día anterior para cada cifra.
- Las mayores subidas y bajadas de cotización, y el stock por juego.
- Atajos: `Ver las cartas bajo la cotización`, `Activa el precio automático`, `Ver las cotizaciones al alza`.

PASO A PASO

1. Abre `Informes`: aparece el informe del día.
2. Toca `Día anterior` o `Día siguiente` para comparar, o `Elegir el día`.
3. Toca `Ver las cartas bajo la cotización` para ajustar tus precios.

CONVIENE SABER

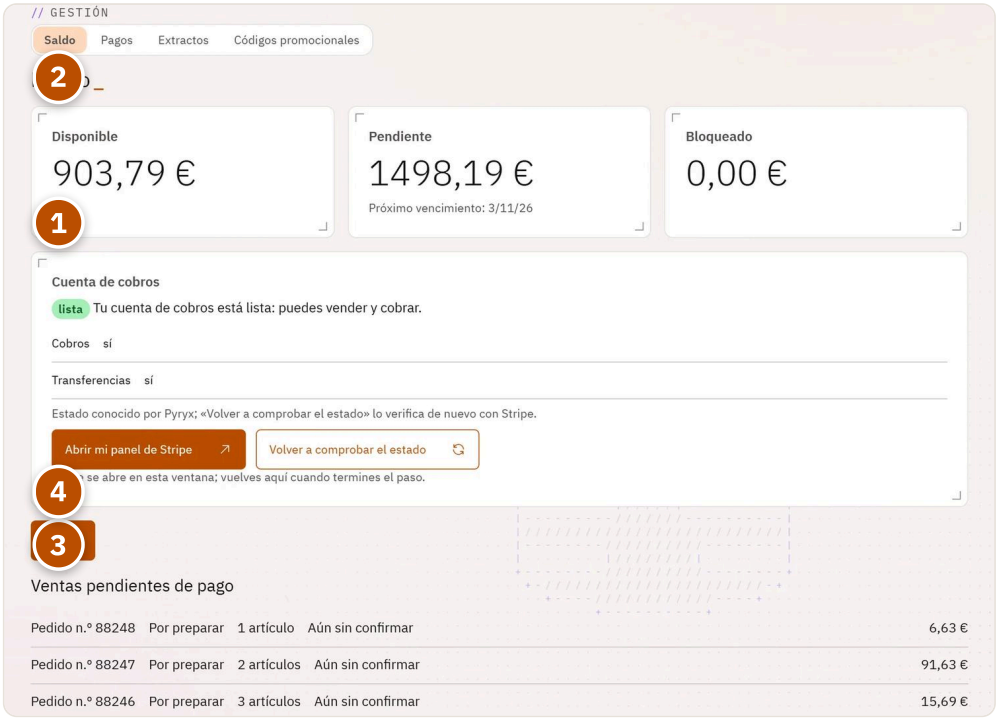
- Una tienda recién creada recibe su primer informe a la mañana siguiente.
- Los informes requieren el permiso «Cifras».

// DINERO

El saldo y la cuenta de cobros

pro.pyryx.com/argent

Mira lo que te han reportado tus ventas en línea, lo que está disponible y lo que está pendiente, y después transfiérelo a tu cuenta bancaria. La cuenta de cobros de Stripe se crea y se completa sin salir de Pro.



El saldo: la cuenta de cobros, lo disponible y las ventas pendientes.

1. La cuenta de cobros
2. El importe disponible
3. Las ventas pendientes de pago
4. Retirar

LO QUE PUEDES HACER

- El estado de la cuenta de cobros (lista, por completar, bloqueada), lo que Stripe todavía pide, y la acción que corresponde: `Crear mi cuenta de cobros`, `Completar mi registro`, `Abrir mi panel de Stripe`.
- Tres importes: `Disponible`, `Pendiente`, `Bloqueado`, y el próximo vencimiento.
- El detalle de las ventas pendientes de pago y de los importes retenidos (litigios).
- `Retirar` a tu cuenta bancaria.

PASO A PASO

1. Abre `Dinero`: aparece el `Saldo`.
2. Si hace falta, completa tu cuenta de cobros desde la tarjeta `Cuenta de cobros`.
3. Toca `Retirar` e introduce el `Importe a retirar (€)`.
4. Comprueba el resumen y toca `Confirmar el retiro`.

CONVIENE SABER

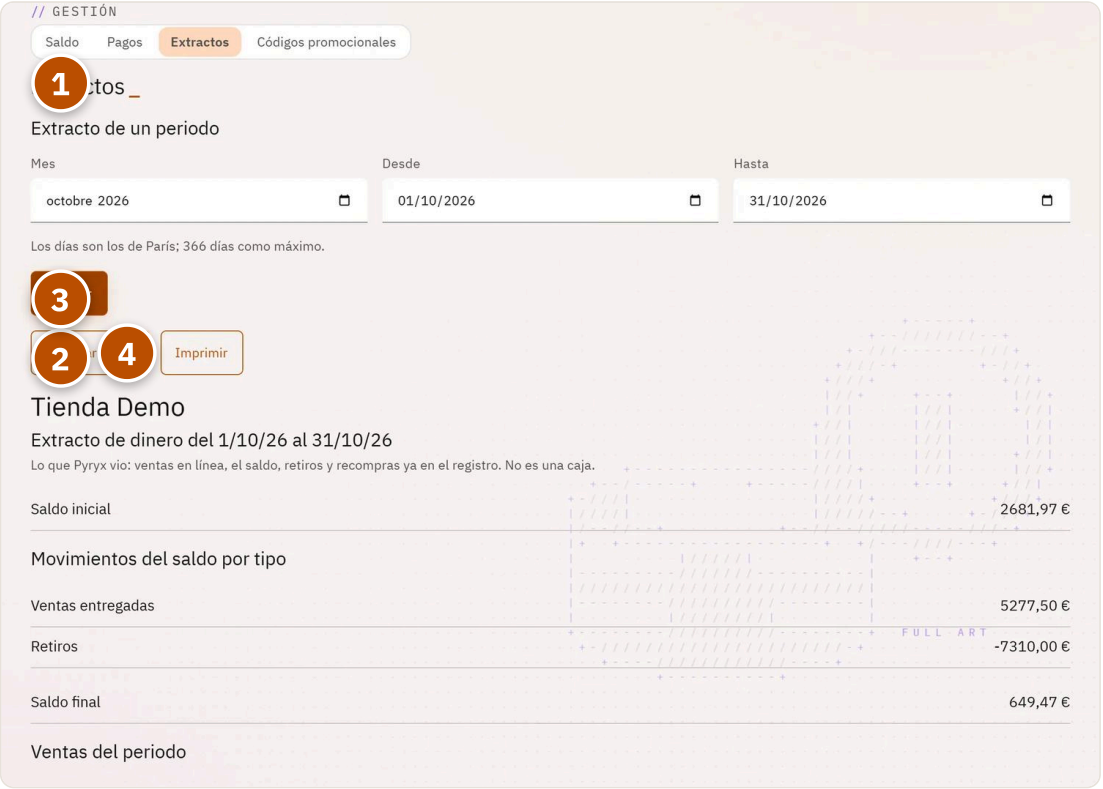
- El saldo solo contiene el dinero de las ventas en línea. Las ventas hechas en el mostrador se cobran en la caja certificada de tu tienda y no aparecen aquí.
- Un retiro y la apertura del panel de Stripe requieren un código de verificación en dos pasos reciente.
- El dinero está reservado al propietario de la tienda, sean cuales sean los permisos de los miembros.

// DINERO

Pagos, extractos y facturas

pro.pyryx.com/argent/releves

Todos los documentos para tu contabilidad: el historial de pagos, un extracto imprimible por periodo, tus facturas de comisión mensuales y el resumen DAC7 (la declaración de ventas que la plataforma transmite a Hacienda).



El extracto de un periodo, listo para imprimir o exportar.

1. El extracto de un periodo
2. La cabecera del extracto
3. La exportación para hoja de cálculo
4. La impresión

LO QUE PUEDES HACER

- `Pagos`: ventas abonadas, retiros y otros movimientos, con su estado y la referencia de Stripe.
- `Extractos`: saldo al inicio y al final, movimientos por tipo, ventas del periodo, recompras ya en el registro, retiros.
- `Exportar (CSV)` e `Imprimir` el extracto.
- Las facturas de comisión, una por cada mes cerrado, para abrir e imprimir.
- El `Resumen DAC7`: tus ventas del año, por trimestre.

PASO A PASO

1. En `Dinero`, abre `Extractos`.
2. Elige un `Mes`, o unas fechas `Desde` y `Hasta`, y toca `Mostrar`.
3. Toca `Imprimir` o `Exportar (CSV)`.
4. Más abajo, abre una factura de comisión con `Ver`, o elige un `Año` para el DAC7.

CONVIENE SABER

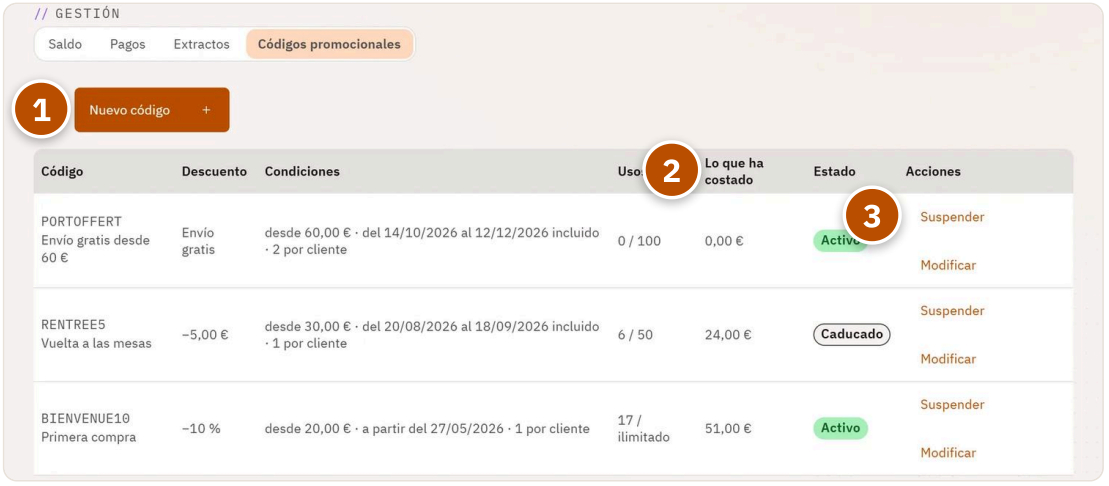
- El extracto y el DAC7 requieren un código de verificación en dos pasos reciente.
- La comisión es un precio final: no se factura IVA sobre ella, y ya está descontada de tus pagos.
- Ninguna cifra se recalcula en pantalla: todo viene de las cuentas de la plataforma.

// DINERO

Los códigos promocionales

pro.pyryx.com/argent/codes

Crea descuentos para tu tienda online y mira lo que cada código te ha costado de verdad, para decidir si lo dejas activo.



Los códigos promocionales de la tienda y su coste real.

1. Crear un código
2. Lo que ha costado cada código
3. Suspender un código

LO QUE PUEDES HACER

- Tres tipos de descuento: porcentaje, importe fijo, envío gratis.
- Condiciones: pedido mínimo, número total de usos, usos por cliente, fechas de validez, texto que ve el comprador.
- Para cada código: sus usos, lo que ha costado y su estado (activo, suspendido, caducado, agotado…).
- `Suspender`, `Reactivar`, `Modificar` (prolongar o limitar).

PASO A PASO

1. En `Dinero`, abre `Códigos promocionales` y toca `Nuevo código`.
2. Introduce el `Código`, elige el `Tipo de descuento` y el `Descuento`.
3. Si hace falta, añade un mínimo, un límite de usos y unas fechas.
4. Toca `Crear el código`.

CONVIENE SABER

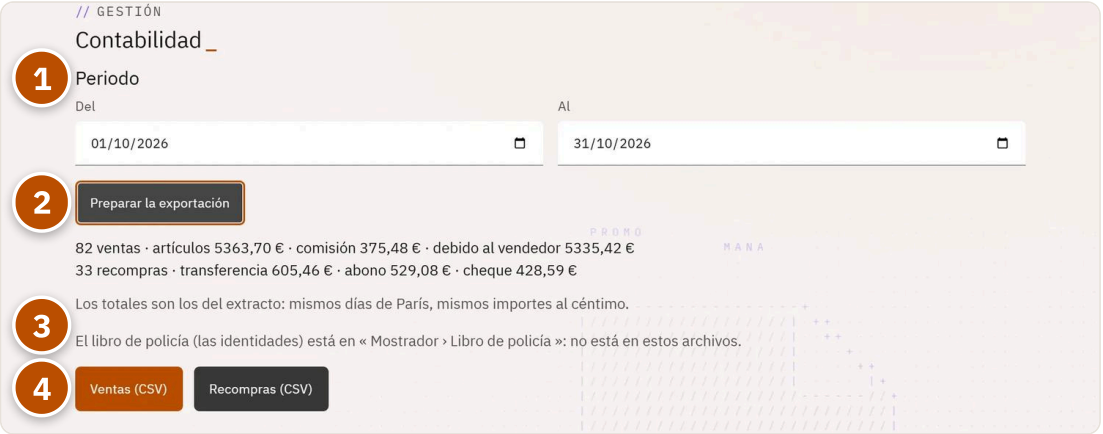
- El descuento corre de tu cuenta, pero la comisión se calcula sobre el precio rebajado: no pagas comisión por lo que regalas.
- Sin límite, un código compartido en un foro cuesta tanto como grande sea el foro.
- Ni el código ni su valor se pueden cambiar después: para eso, crea otro código.

// EXPORTACIONES CONTABLES

La exportación para el gestor

pro.pyryx.com/exports

Las ventas y las recompras de un periodo, en dos archivos CSV que se abren en Excel: lo necesario para pasar tu actividad a tu gestor de un solo gesto.



La exportación contable preparada para el mes pasado.

1. El periodo
2. Preparar la exportación
3. El resumen del periodo
4. El archivo de ventas

LO QUE PUEDES HACER

- Un periodo, por defecto el mes anterior.
- Un resumen: número de ventas, artículos, comisión, importe adeudado; número de recompras y su forma de pago.
- Dos archivos: `Ventas (CSV)` y `Recompras (CSV)`.

PASO A PASO

1. Abre `Exportaciones`.
2. Elige el periodo `Del` … `Al`.
3. Toca `Preparar la exportación` e introduce tu código si Pro te lo pide.
4. Descarga `Ventas (CSV)` y después `Recompras (CSV)`.

CONVIENE SABER

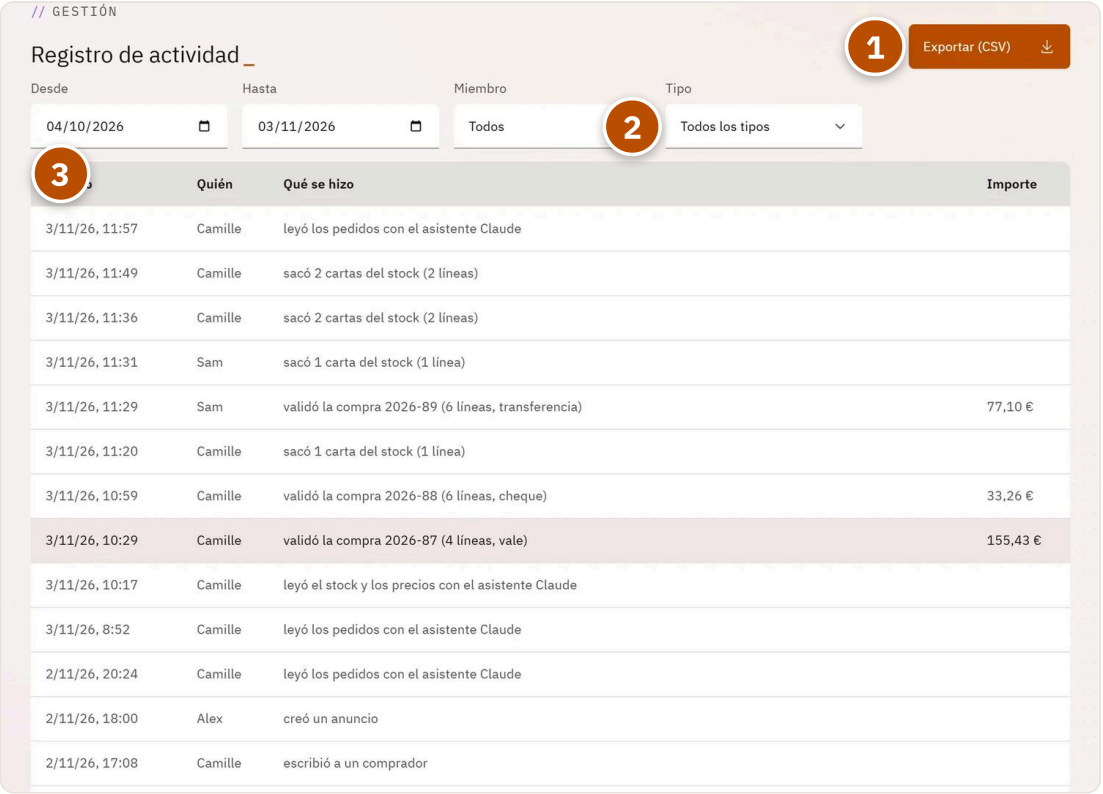
- Hacen falta los permisos «Exportación» y «Cifras», y un código de verificación en dos pasos reciente.
- Los totales son exactamente los del extracto de dinero.
- El libro de policía (las identidades de los vendedores) no está en estos archivos: se encuentra en `Mostrador › Libro de policía`.

// REGISTRO DE ACTIVIDAD

El registro de actividad de la tienda

pro.pyryx.com/journal

Sabe quién hizo qué y cuándo: recompras, salidas de stock, precios, pedidos, ajustes, acciones del equipo y de los asistentes de IA. Útil para entender una diferencia de stock o seguir el trabajo del equipo.



El registro de actividad: cada acción de la tienda, quién la hizo y cuándo.

1. Exportar el registro
2. Filtrar por tipo de acción
3. Una línea del registro

LO QUE PUEDES HACER

- Los filtros «Desde» y «Hasta» (los 30 últimos días al principio), «Miembro» (para el propietario) y «Tipo» (recompras, stock, anuncios, pedidos, dinero, equipo, asistentes...).
- La tabla: cuándo, quién, lo que se hizo, y el importe si lo hay.
- `Mostrar más` para remontarse más atrás.
- `Exportar (CSV)` para el propietario, hasta 10 000 líneas.

PASO A PASO

1. Abre «Registro de actividad» en el menú.
2. Ajusta `Desde` y `Hasta` y luego elige un `Tipo` y, si hace falta, un `Miembro`.
3. Toca `Exportar (CSV)` para guardar constancia.

CONVIENE SABER

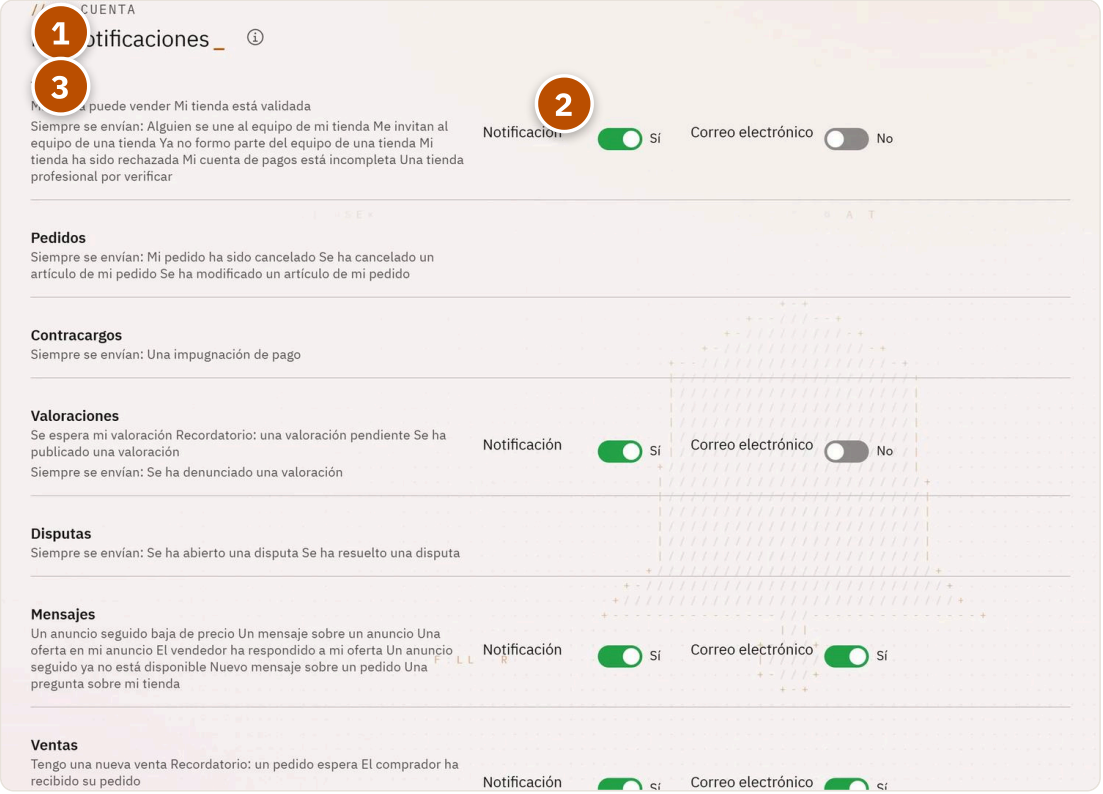
- Desde el registro de actividad no se escribe nada: solo se lee.
- Un miembro del equipo solo ve sus propias líneas; el propietario lo ve todo.
- Las acciones de los asistentes de IA quedan inscritas igual que las de las personas.

// NOTIFICACIONES

Mis notificaciones

pro.pyryx.com/notifications

Eliges lo que recibes sobre tu tienda, por correo electrónico y en la aplicación, familia por familia. Te quedas con lo esencial sin verte desbordado.



Las familias de notificaciones, cada una por correo electrónico y en la aplicación.

1. Una familia de notificaciones
2. Un interruptor
3. Lo que se envía siempre

LO QUE PUEDES HACER

- Ajustar, para las ventas, pedidos, mensajes, valoraciones, disputas, contracargos, pagos y la tienda, el correo electrónico y la notificación.
- Recibirlo todo o no recibir nada con un clic.
- Ver los mensajes que se envían siempre.

PASO A PASO

1. Abre el menú de tu cuenta, arriba a la derecha, y luego `Mis notificaciones`.
2. Activa o desactiva el interruptor de una familia, para el correo electrónico o para la notificación.

CONVIENE SABER

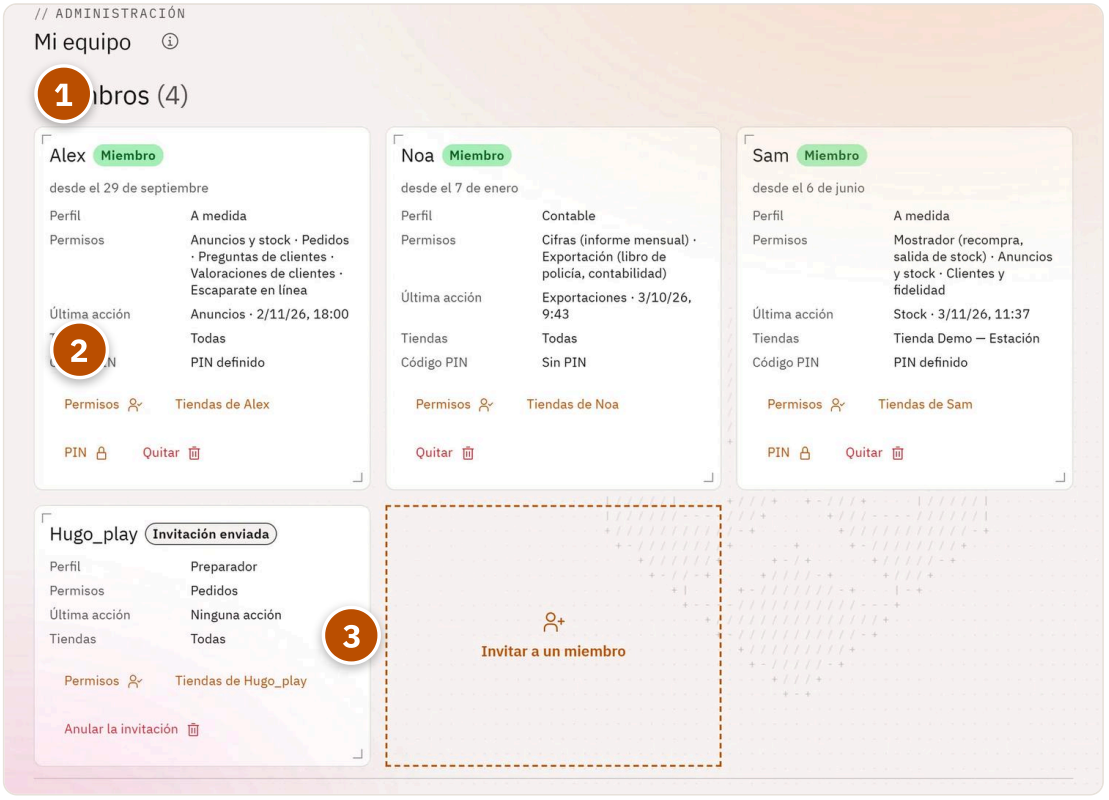
- Estos ajustes son los de tu cuenta: también valen en pyryx.com.
- Los mensajes obligatorios, como una disputa o un pago fallido, se envían siempre.
- Un ajuste detallado hecho en pyryx.com aparece como «Parcial».

// EQUIPO

Los miembros del equipo

pro.pyryx.com/equipe

Cada empleado tiene su propia cuenta y solo ve lo que le confías. Ves su perfil, sus permisos y su última acción de un vistazo.



Los miembros del equipo, su perfil y sus permisos.

1. Un miembro y sus permisos
2. Las acciones sobre este miembro
3. Invitar a un miembro

LO QUE PUEDES HACER

- Una ficha por persona: su perfil, sus permisos explicados con claridad, su última acción y si tiene un código PIN.
- Botones visibles: `Permisos`, `PIN`, `Quitar` (o `Anular la invitación`).
- Limitar a un miembro a ciertas tiendas (`Tiendas de …`).
- Los ajustes del equipo: los archivadores de la tienda accesibles a los miembros, y el plazo de bloqueo de la pantalla.

PASO A PASO

1. Abre `Equipo`.
2. En la ficha de un miembro, toca `Permisos`.
3. Elige un `Perfil` y ajusta las casillas.
4. Toca `Guardar`.

CONVIENE SABER

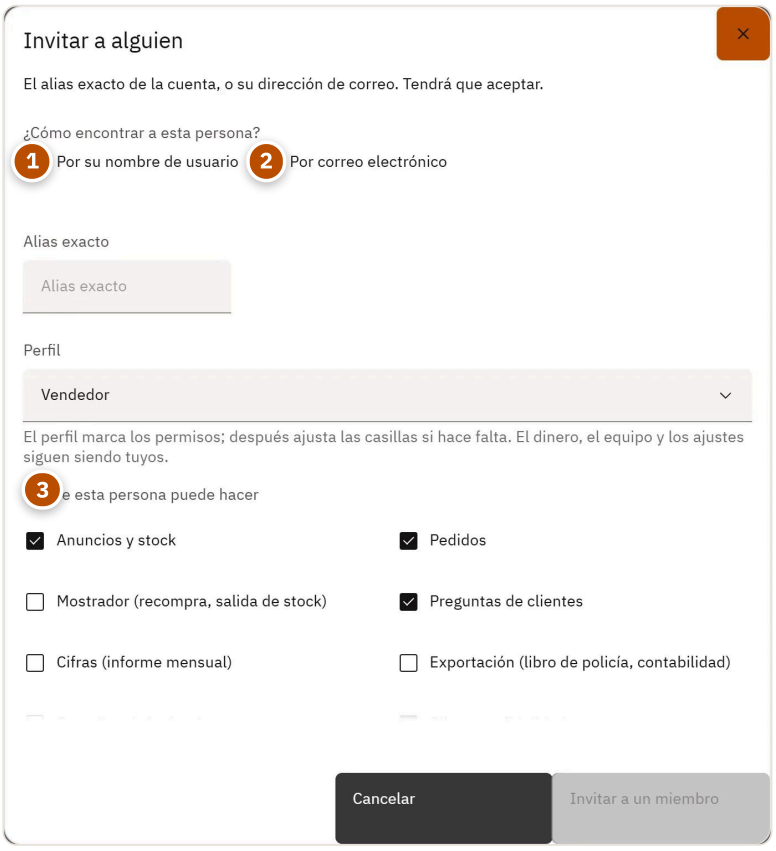
- El dinero, el equipo y los ajustes siempre quedan en manos del propietario.
- Un miembro retirado pierde el acceso en su siguiente acción; el registro conserva lo que hizo.
- Un código PIN olvidado se borra aquí: el miembro elige uno nuevo en su siguiente inicio de sesión.

// EQUIPO

Invitar a alguien y elegir sus permisos

pro.pyryx.com/equipe

Invita a un empleado por su nombre de usuario o su correo electrónico y dale exactamente los permisos de su puesto: un perfil marca las casillas por ti, y luego tú ajustas.



La ventana de invitación: encontrar a la persona y después marcar sus permisos.

1. Por su nombre de usuario
2. Por correo electrónico
3. Los permisos que marcar

LO QUE PUEDES HACER

- Encontrar a la persona por su nombre de usuario exacto o por su dirección de correo electrónico.
- Seis perfiles ya preparados: Encargado de tienda, Vendedor, Mostrador, Preparador, Contable, Animador.
- Permisos casilla por casilla: anuncios y stock, pedidos, mostrador, ventas en mostrador, preguntas, cifras, exportación, pantallas, clientes y fidelidad, ficha de la tienda, traspasos, eventos, valoraciones, cancelaciones, escaparate...
- Códigos de equipo: una persona se une al equipo introduciendo el código, sin que tengas que buscar su nombre de usuario.

PASO A PASO

1. En `Equipo`, toca `Invitar a un miembro`.
2. Elige `Por su nombre de usuario` (o `Por correo electrónico`) e introdúcelo.
3. Elige un `Perfil` y ajusta las casillas.
4. Confirma la invitación al pie de la ventana: la persona tiene que aceptarla.

CONVIENE SABER

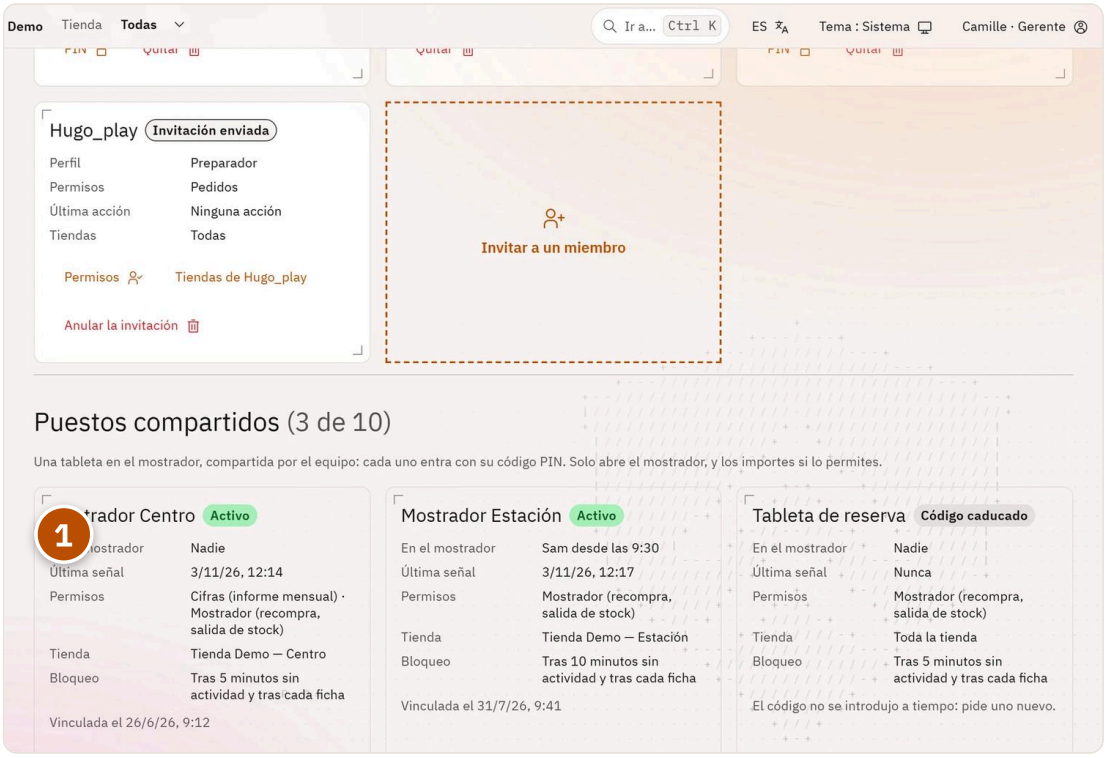
- Por correo electrónico, Pro responde siempre igual, exista o no una cuenta: nadie puede usarlo para adivinar cuentas.
- El perfil propuesto por defecto se ajusta en `Ajustes › Equipo`.
- Un código de equipo sirve una sola vez y caduca al cabo de una semana.

// EQUIPO

Las tabletas compartidas del mostrador

pro.pyryx.com/equipe

Una tableta en el mostrador, compartida por todo el equipo: cada uno entra con su código PIN. Solo abre el mostrador, y tú mantienes el control a distancia.



Los puestos compartidos: quién está en el mostrador, y desde cuándo.

1 Los puestos compartidos

LO QUE PUEDES HACER

- Para cada puesto: su estado, quién está en el mostrador y desde cuándo, su última señal de actividad, sus permisos, su tienda.
- `Ajustes`: el bloqueo tras unos minutos sin actividad, o después de cada ficha.
- `Bloquear ahora`, `Desbloquear` (demasiados PIN erróneos), `Revocar`.
- Desbloquear a un miembro bloqueado en el mostrador.

PASO A PASO

1. En `Equipo`, sección `Puestos compartidos`, toca `Vincular una tableta`.
2. Introduce el `Nombre del puesto`, lo que permite la tableta y la `Tienda`, y después `Obtener el código`.
3. En la tableta, abre pro.pyryx.com/poste e introduce tú mismo el código.

CONVIENE SABER

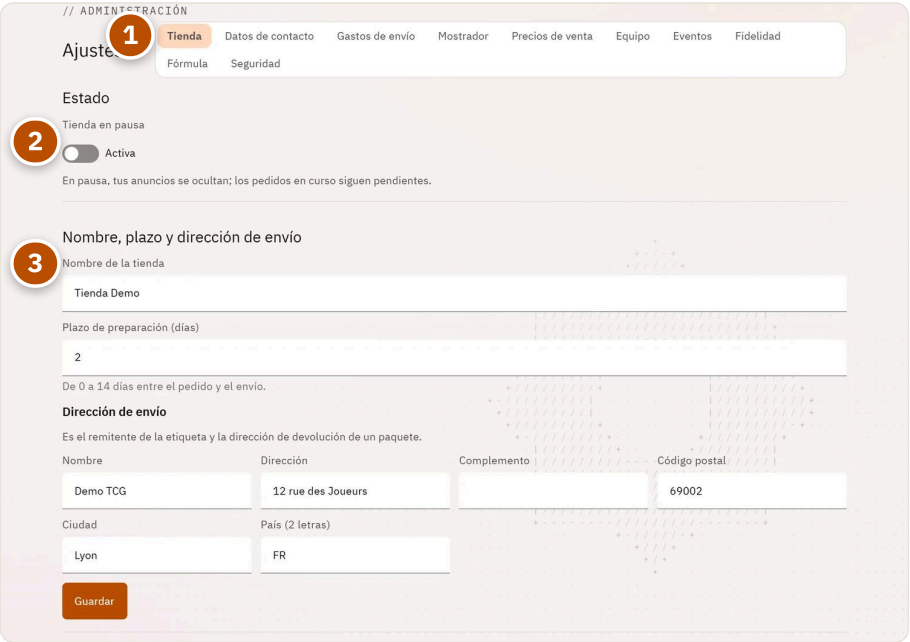
- El código de vinculación solo se muestra una vez: no lo leas en voz alta.
- Crear un código de vinculación y desbloquear una tableta requieren tu código de verificación en dos pasos.
- Una tableta vinculada por error se revoca de un solo gesto («¿No era tu tableta?»).

// AJUSTES

La tienda y sus datos de contacto

pro.pyryx.com/reglages/boutique

Pon la tienda en pausa durante tus vacaciones, con una reapertura programada, y mantén al día su nombre, su plazo de preparación, su dirección de envío y sus datos de contacto públicos.



Los ajustes de la tienda: la pausa, el nombre y la identidad legal.

1. Las secciones de los ajustes
2. Poner la tienda en pausa
3. El nombre de la tienda

LO QUE PUEDES HACER

- `Tienda en pausa` y una `Fecha de regreso` opcional: Pyryx reabre la tienda hacia las 8:00 de ese día.
- El nombre de la tienda, el plazo de preparación y la dirección de envío.
- Solo lectura: la identidad legal (razón social, SIRET, IVA), la comisión y el estado de la cuenta de cobros.
- Sección `Datos de contacto`: la dirección legal, el correo electrónico y el teléfono de atención al cliente publicados en el escaparate, y la información privada del titular.

PASO A PASO

1. Abre `Ajustes`: aparece la sección `Tienda`.
2. Activa `Tienda en pausa` y confirma con `Poner en pausa`.
3. Toca `Programar una fecha de regreso` y elige el día.

CONVIENE SABER

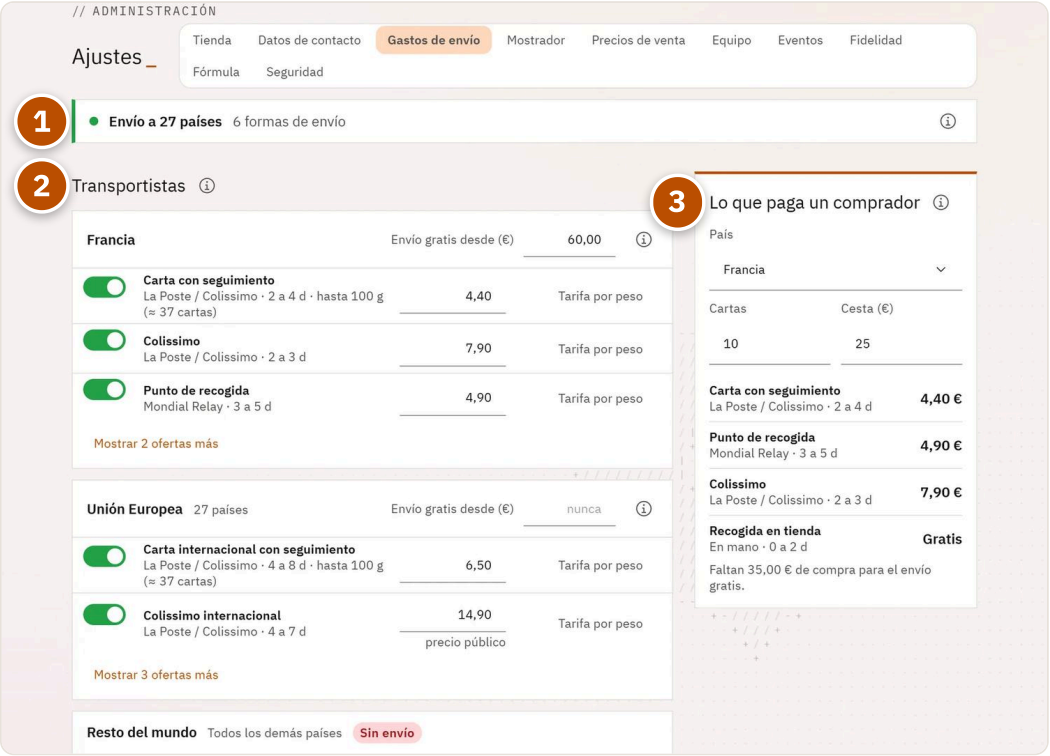
- En pausa, tus anuncios quedan ocultos, pero los pedidos en curso siguen pendientes de entrega.
- La reapertura comprueba los mismos puntos que si reabrieras tú: cuenta de cobros lista, gastos de envío configurados, un anuncio publicado.
- Los datos de contacto publicados son obligatorios para un vendedor profesional: se pueden corregir, nunca borrar.
- Los ajustes están reservados al propietario de la tienda.

// AJUSTES

Los gastos de envío

pro.pyryx.com/reglages/port

Una sola pregunta: ¿cuánto paga un comprador para que se lo envíen? Un comprador solo ve tu tienda si envías a su país: sin tarifa para él, no se vende nada.



Los gastos de envío: el estado de los envíos, los transportistas y la vista del comprador.

1. El estado de los envíos
2. Los transportistas
3. Lo que paga un comprador

LO QUE PUEDES HACER

- Una línea de estado: a cuántos países envías, y de cuántas formas.
- `Transportistas`: marcar las ofertas de la plataforma y corregir su precio ahí mismo, tarifa por peso incluida.
- El envío gratis a partir de un importe de cesta, por zona.
- `Tabla propia`: tus propias zonas, modalidades y precios, para lo que el catálogo no cubre.
- `Lo que paga un comprador`: el envío calculado para un país, un número de cartas y una cesta.

PASO A PASO

1. Abre `Ajustes › Gastos de envío`.
2. En `Transportistas`, marca las ofertas que propones y ajusta su precio.
3. Si quieres, indica `Envío gratis desde (€)`.
4. Comprueba el resultado en `Lo que paga un comprador`.

CONVIENE SABER

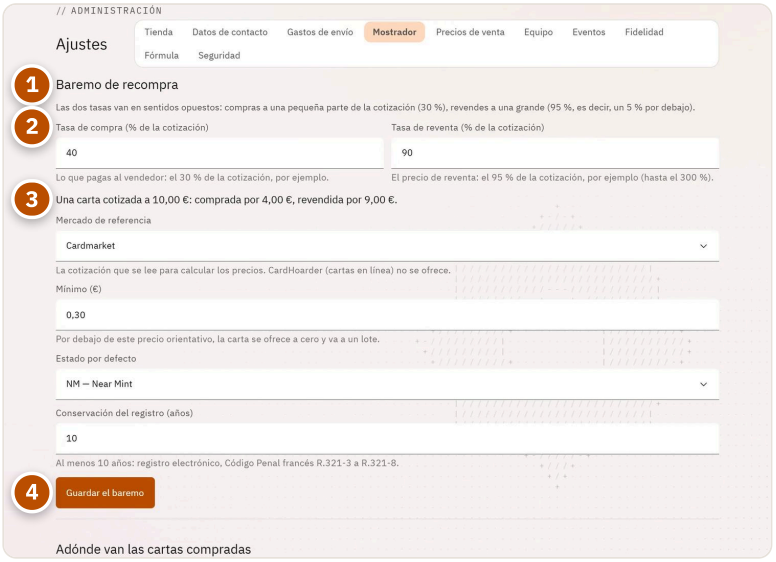
- Un umbral de envío gratis reduce tu comisión.
- En la tabla propia, una casilla vacía no significa «gratis»: significa «no envío ahí».
- Sin seguimiento, no podrás probar nada ante una reclamación bancaria.

// AJUSTES

El baremo de recompra y los precios por defecto

pro.pyryx.com/reglages/comptoir

Fija de una vez por todas tus reglas de recompra, lo que tus empleados pueden hacer solos, y las fórmulas de precio propuestas por defecto en el stock.



El baremo de recompra, con su ejemplo calculado en directo.

1. El baremo de recompra
2. La tasa de compra
3. El ejemplo calculado
4. Guardar el baremo

LO QUE PUEDES HACER

- La tasa de compra y la tasa de reventa (en % de la cotización), el mercado de referencia, el mínimo, el estado por defecto y la duración de conservación del registro.
- Un ejemplo en directo: «Una carta cotizada a …: recomprada a …, revendida a …».
- Adónde van las cartas recompradas: el archivador de venta y el archivador de stock de cada juego.
- El equipo en la recompra: puesta en venta por los empleados, validación por un responsable por encima de tus umbrales, código del responsable.
- Sección `Precios de venta`: la fórmula de precio y la regla de seguimiento propuestas por defecto en los lotes del stock.

PASO A PASO

1. Abre `Ajustes › Mostrador`.
2. Introduce la `Tasa de compra (% de la cotización)` y la `Tasa de reventa (% de la cotización)`; el ejemplo se actualiza.
3. Toca `Guardar el baremo`.
4. Más abajo, activa si hace falta la validación por un responsable y después `Definir el código`.

CONVIENE SABER

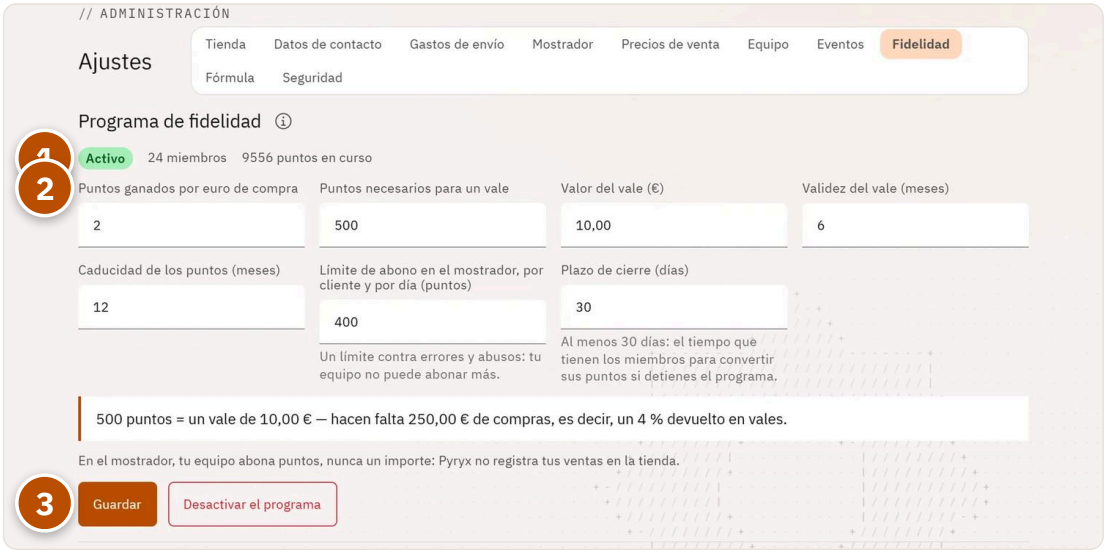
- La tasa de compra es baja (por ejemplo, el 30 % de la cotización) y la tasa de reventa, cercana a la cotización (95 %).
- La lista de datos exigidos al vendedor es una cuestión de asesoramiento jurídico: la fija Pyryx.
- Los precios por defecto no cambian nada por sí solos: rellenan de antemano los lotes, y ningún precio cambia antes de que lo valides.

// AJUSTES

Fidelidad, equipo y eventos por defecto

pro.pyryx.com/reglages/fidelite

Lanza un programa de fidelidad con tus condiciones: tus clientes ganan puntos y los convierten ellos mismos en vales de descuento de tu tienda. Ajusta también el perfil propuesto en las invitaciones y los valores de un evento nuevo.



El programa de fidelidad: su estado y sus tasas.

1. El estado del programa
2. Los puntos ganados por euro
3. Activar el programa

LO QUE PUEDES HACER

- Las tasas: puntos por euro, puntos necesarios para un vale, valor y validez del vale, caducidad de los puntos.
- El límite de puntos abonados en el mostrador por cliente y por día.
- Una vista previa de la tasa realmente devuelta en vales.
- Sección `Equipo` : el perfil propuesto en cada invitación.
- Sección `Eventos` : el plazo de cancelación y las casillas marcadas por defecto para un evento nuevo.

PASO A PASO

1. Abre `Ajustes › Fidelidad` y ajusta las tasas.
2. Toca `Activar el programa` .
3. Vuelve a leer las reglas que verán tus clientes, marca `He leído las reglas que verán mis clientes` y después `Activar` .

CONVIENE SABER

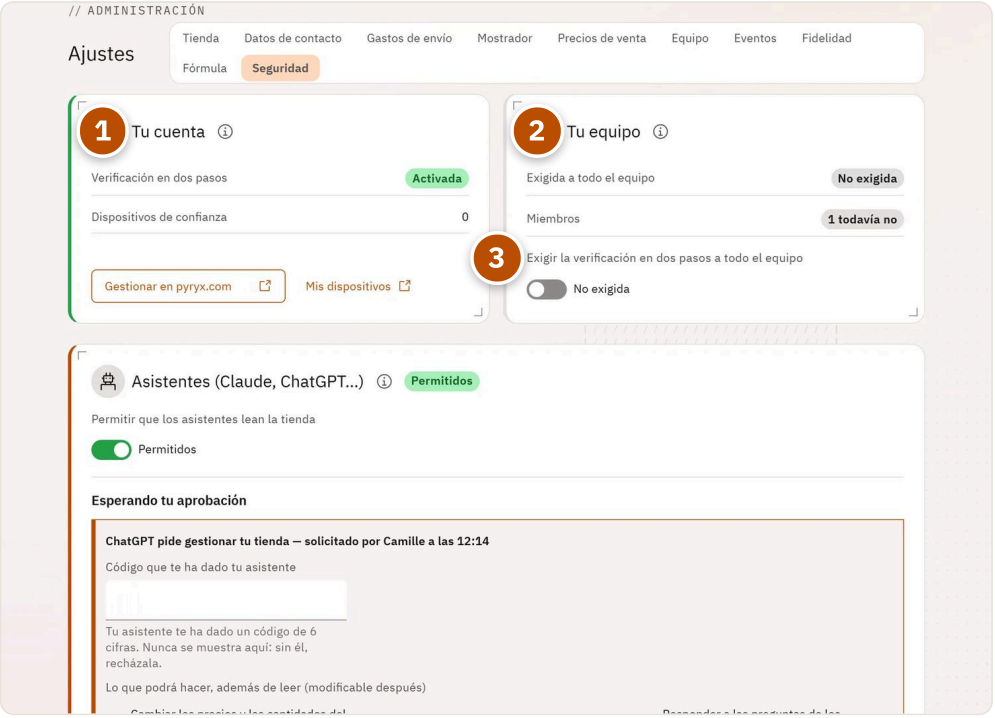
- El programa está desactivado por defecto.
- En el mostrador, tu equipo abona puntos, nunca un importe: el cobro de la venta sigue en tu caja certificada.
- Si detienes el programa, tus miembros conservan un plazo para convertir sus puntos.

// SEGURIDAD Y ASISTENTES

La seguridad de la tienda

pro.pyryx.com/reglages/securite

Tu tienda está protegida por la verificación en dos pasos: un código de 6 cifras de tu aplicación de autenticación, al iniciar sesión y antes de cada acción sensible. Puedes exigirla a todo el equipo.



La seguridad: tu cuenta y tu equipo de un vistazo.

1. Tu cuenta
2. Tu equipo
3. Exigir la verificación en dos pasos al equipo

LO QUE PUEDES HACER

- La tarjeta `Tu cuenta`: tu verificación en dos pasos y tus dispositivos de confianza.
- La tarjeta `Tu equipo`: cuántos miembros todavía no la han activado.
- El interruptor `Exigir la verificación en dos pasos a todo el equipo`.
- El bloqueo de pantalla: cada uno elige su código PIN en `Mi PIN` (menú de la cuenta); la pantalla se bloquea tras una pausa, sin cerrar nunca tu sesión.

PASO A PASO

1. En el primer inicio de sesión, escanea el código QR con tu aplicación de autenticación e introduce el código de 6 cifras.
2. En tu dispositivo habitual, responde `Confiar` a «¿Confiar en este dispositivo?»: no se te volverá a pedir el código durante 30 días.
3. Para el equipo: `Ajustes › Seguridad`, activa `Exigir la verificación en dos pasos a todo el equipo` y después `Exigirla`.

CONVIENE SABER

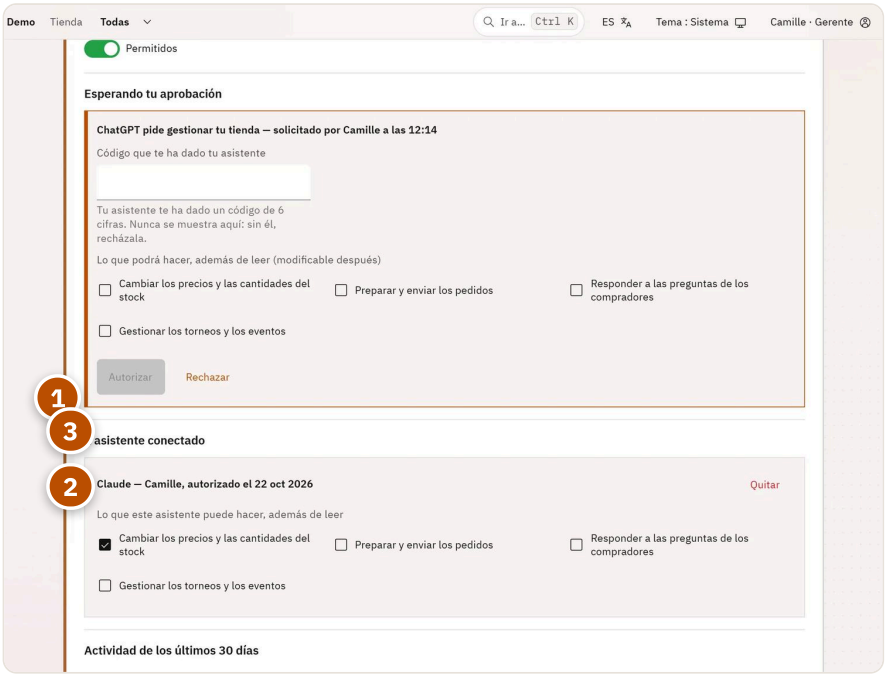
- Se vuelve a pedir un código reciente para las acciones sensibles: retirar dinero, mostrar un extracto, exportar la contabilidad, abrir el panel de Stripe, suscribirse a Pro Extended.
- Vincular una tienda y vincular una tableta piden el código incluso en un dispositivo de confianza.
- No confíes en un ordenador público o compartido.
- Sin tu teléfono, `Usar otra cuenta` siempre te permite salir de la pantalla del código.
- Cada acción, de cada miembro y de cada asistente, queda anotada en el registro.

// SEGURIDAD Y ASISTENTES

Tu asistente de IA (Claude; ChatGPT pronto)

pro.pyryx.com/reglages/securite

Habla con tu tienda como con un empleado, con el teclado o con la voz: «¿Cuántos pedidos hay que preparar hoy?», «Pon el Sol Ring a 4,50 €». Tú decides, acción por acción, lo que puede hacer.



Los asistentes: una solicitud de acceso que validar, y las acciones confiadas.

1. La solicitud de acceso pendiente
2. Autorizar con el código
3. Las acciones confiadas al asistente

LO QUE PUEDES HACER

- Autorizar o cortar la lectura de la tienda por los asistentes.
- Validar una solicitud de acceso con el código que te da el asistente, o rechazarla.
- Para cada asistente, marcar lo que puede hacer además de leer: cambiar los precios y las cantidades, preparar y enviar los pedidos, responder a los compradores, gestionar los torneos y los eventos.
- Ver la actividad de los últimos 30 días, y retirar un asistente.
- Una guía para conectar Claude; ChatGPT llegará pronto.

PASO A PASO

1. En Claude, añade el conector Pyryx (o toca `Añadir Pyryx a Claude con un clic` en la guía).
2. Inicia sesión con tu cuenta Pyryx y di: «Abre mi tienda Pyryx». El asistente te da un código de 6 cifras.
3. En `Hoy` (o en `Ajustes › Seguridad`), introduce ese código en `Código que te ha dado tu asistente` y toca `Autorizar`.
4. Marca lo que puede hacer además de leer.

CONVIENE SABER

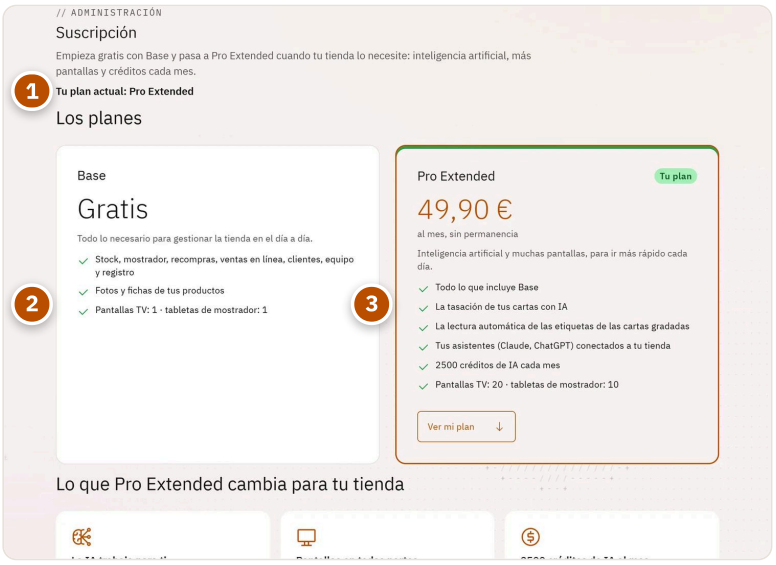
- Los asistentes forman parte de Pro Extended.
- El asistente te lee cada acción antes de hacerla: responde «sí» para confirmar. Todo queda anotado en el registro.
- Nunca el dinero, el mostrador, los clientes ni el equipo: eso se queda en Pro.
- El código solo existe en la conversación de tu asistente: nadie más puede hacerse autorizar en tu lugar.

// PLANES

Tu plan: Base o Pro Extended

pro.pyryx.com/abonnement

Empieza gratis con Base y pasa a Pro Extended cuando tu tienda lo necesite: la inteligencia artificial, más pantallas y créditos de IA cada mes. Sin permanencia.



Los dos planes uno al lado del otro, con el tuyo señalado.

1. Tu plan actual
2. El plan Base
3. El plan Pro Extended

LO QUE PUEDES HACER

- Base, gratuita: todos los módulos de Pyryx Pro (mostrador y recompra por foto, tasación, stock, pedidos, clientes, eventos, torneos, pantallas…), 1 pantalla de tienda, 1 tableta EDS, sin IA.
- Pro Extended, 49,90 € al mes: todo lo de Base, más la tasación de las cartas por IA, la lectura automática de las etiquetas de las cartas gradadas, los asistentes de IA, hasta 20 pantallas y 10 tabletas, y 2500 créditos de IA al mes.
- Un informe de análisis con IA cuesta 10 créditos, un informe avanzado 40.
- `Mi fórmula`: de dónde viene tu plan (suscripción, oferta), el uso de las pantallas y las tabletas, el saldo de créditos, las últimas facturas, `Gestionar la suscripción` y `Tengo un bono`.
- `Comparar todo, línea por línea`: la tabla completa de los dos planes.

PASO A PASO

1. Abre `Suscripción` en el menú.
2. En la tarjeta Pro Extended, toca `Pasar a Pro Extended`.
3. Marca la casilla de aceptación, toca `Pasar a Pro Extended` y paga en Stripe.
4. De vuelta en Pro, el plan se activa en unos segundos.

CONVIENE SABER

- Cancela cuando quieras desde `Gestionar la suscripción`: el plan sigue activo hasta el final del periodo pagado y después la tienda vuelve a Base.
- Créditos agotados: las funciones de IA esperan la recarga del mes siguiente, y todo lo demás sigue funcionando con normalidad.
- Al volver a Base, no se elimina nada: las pantallas más antiguas siguen mostrando contenido y las demás muestran «Fuera de la fórmula».
- Solo el propietario cambia de plan. La aplicación móvil solo muestra el estado del plan.

// APLICACIÓN MÓVIL

Pyryx Pro en el teléfono y la tableta

pro.pyryx.com

Pyryx Pro ya se puede usar hoy en el navegador del teléfono y de la tableta, y se puede añadir a la pantalla de inicio como una aplicación. Las aplicaciones para Android y iPhone/iPad llegarán pronto.

LO QUE PUEDES HACER

- Las mismas pantallas que en el ordenador, adaptadas al teléfono.
- El inicio de sesión con Google, Apple o un enlace recibido por correo electrónico, que te devuelve directamente a Pro.
- En Android, el botón Atrás cierra primero la ventana abierta y después vuelve a la página anterior.
- Pro también se puede añadir a la pantalla de inicio desde el navegador.

PASO A PASO

1. Abre pro.pyryx.com en el navegador del teléfono y después «Añadir a pantalla de inicio».
2. Inicia sesión con la cuenta de tu tienda.
3. Introduce tu código de verificación en dos pasos.

CONVIENE SABER

- En las aplicaciones no se podrá gestionar la suscripción: mostrarán el estado de tu plan, y el resto se hará desde el navegador.
- Desde el navegador, el registro en Stripe se abre directamente en Pro.

Anexos

Glosario

Archivador
Un conjunto de cartas en Pyryx; el stock de la tienda está formado por archivadores. La ubicación (caja, vitrina…) indica dónde está la carta.

Contraficha
La ficha que anula una ficha de recompra validada: una ficha validada nunca se modifica.

Cotización
El precio de referencia de una carta, registrado en los mercados; Pro lo sigue para cada impresión.

Créditos
La unidad con la que se pagan los servicios de IA de Pro Extended; un informe que no se completa los devuelve.

EDS
La tableta del mostrador orientada hacia el cliente (Easy Display System).

Escaparate en línea
La página de tu tienda en pyryx.com, con tus artículos destacados.

Ficha de recompra
El documento de una compra a un cliente: cliente, cartas, precios, pago, firma; entra en el registro.

Impresión
Una versión concreta de una carta: edición, número, idioma, acabado.

Libro de policía
El registro legal de los objetos comprados a particulares, exportable en PDF y en CSV.

Nivel
Un número de puntos que da derecho a un vale en el programa de fidelización.

Puesto compartido
Una tableta común del mostrador, en la que cada miembro se identifica con su código PIN.

Pyryx TV
La aplicación de las teles de la tienda (Android TV, Google TV, Fire TV).

Saldo
El dinero de tus ventas en línea, pendiente de transferirse a tu cuenta bancaria.

Saldo a favor
Pago de una compra en forma de bono de compra nominativo, válido un año en tu tienda en línea.

Preguntas frecuentes

¿Pyryx Pro sustituye a mi caja?

No. Pro prepara las ventas del mostrador en pantalla (artículos, descuentos, vale de caja por tipo de IVA) y mantiene el stock exacto; el cobro se hace en la caja certificada que ya tienes.

¿Qué equipo necesito?

Un ordenador o una tableta con un navegador reciente. Una webcam para fotografiar las cartas en el mostrador, una impresora para las etiquetas y una tele para las pantallas de la tienda, si quieres esas herramientas.

¿Qué juegos se admiten?

Los juegos abiertos en Pyryx: sus cartas, sus ediciones, sus idiomas y sus cotizaciones ya están en Pyryx Pro.

¿Cómo recupero mi stock actual?

Importa un archivo CSV o Excel: Pyryx Pro reconoce las cartas y prepara tus anuncios. También puedes ir añadiendo las cartas a medida que las compras.

¿Mis empleados necesitan una cuenta?

Sí, cada uno tiene su cuenta Pyryx y su rol: solo ve lo que tú le confías. En el mostrador basta con una tableta compartida, en la que cada uno se identifica con su código PIN.

¿Cómo se protegen mis datos?

La verificación en dos pasos se exige al propietario al iniciar sesión y para las acciones sensibles, y puede exigirse a todo el equipo; la pantalla se bloquea tras un periodo de inactividad, y cada acción queda inscrita en el registro de actividad.

Tengo varias tiendas: ¿es posible?

Sí. Cada tienda tiene su stock, su equipo, sus pantallas y sus eventos; tus compradores ven una sola tienda en línea.

¿Dónde se venden mis cartas?

En pyryx.com, la plataforma de compraventa de cartas coleccionables. Tus anuncios aparecen allí en cuanto los pones a la venta.

¿Cuánto cuesta?

Dos planes: Base, gratuito, y Pro Extended, a 49,90 € al mes, con créditos de IA y más pantallas. La plataforma también cobra una comisión sobre tus ventas en línea, que se muestra antes de cada venta.

¿Puedo probarlo antes de registrarme?

Sí: la demo abre el verdadero Pyryx Pro en una tienda inventada, sin cuenta, en pro.pyryx.com/demo. Nada de lo que hagas en ella se guarda.

¿En qué idiomas?

Francés, inglés y español, a elección de cada miembro del equipo.

¿Qué es el asistente de IA?

Con Pro Extended puedes conectar Claude a Pyryx Pro (ChatGPT llegará próximamente) y confiarle acciones concretas: cambiar un precio, preparar un pedido, responder a un comprador, crear un torneo. Tú eliges cada acción, y todo queda inscrito en el registro de actividad.

Prueba Pyryx Pro sin cuenta: **pro.pyryx.com/demo** · Abre tu tienda: **pro.pyryx.com/inscription**