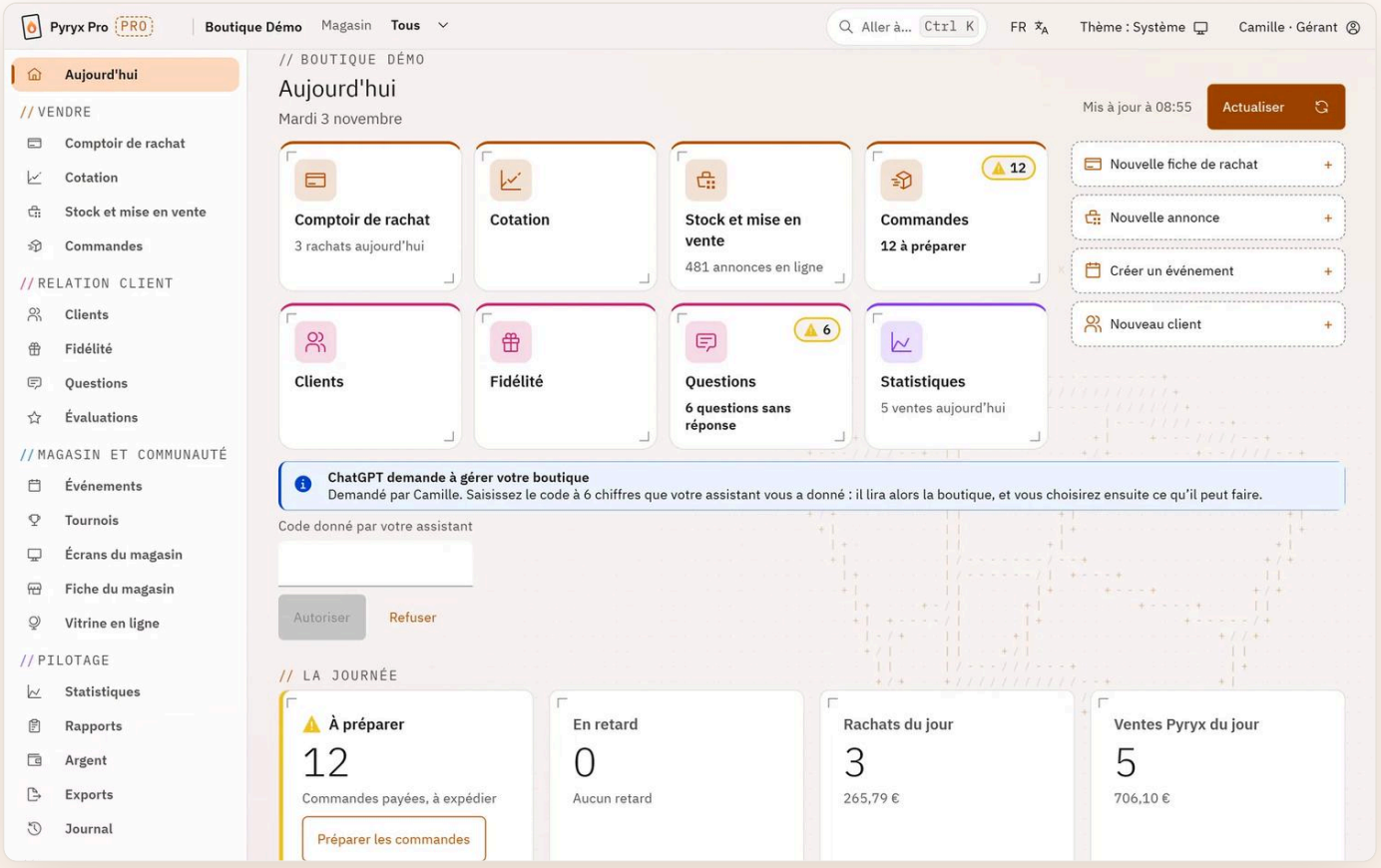
Pyryx Pro

Pyryx Pro, toutes les fonctionnalités

Le logiciel des boutiques de cartes à collectionner : racheter, coter, vendre en ligne, fidéliser, animer le magasin. Présentation complète et guide d'utilisation.



Édition de novembre 2026 · Les captures viennent de la démo de Pyryx Pro (pro.pyryx.com/demo), un magasin inventé : aucune donnée réelle n'y figure.

Sommaire

PARTIE 1 · CE QUE FAIT PYRYX PRO 5

- Pyryx Pro en une page 6
- Une journée type 7
- Le comptoir de rachat 8
- La cotation 9
- Le stock et la mise en vente 10
- Les commandes 11
- Les clients et la fidélité 12
- Questions et évaluations 13
- La fiche du magasin et la vitrine en ligne 14
- Les écrans du magasin et la tablette du comptoir 15
- Les événements et les tournois 16
- Statistiques, rapports, argent et exports 17
- L'équipe, la sécurité et les réglages 18
- L'assistant IA 19
- Les formules 20

PARTIE 2 · GUIDE D'UTILISATION 21

- Créer votre compte Pyryx Pro 22
- Ouvrir votre boutique pro, pas à pas 23
- Aujourd'hui, le tableau de bord du jour 24
- L'accueil du comptoir 25
- Rachat, étape 1 : le client 26
- Rachat, étape 2 : les cartes, en photo ou au clavier 27
- Rachat, étape 3 : les prix 28
- Rachat, étape 4 : le paiement 29
- La signature du client 30
- Le contrôle d'un responsable 31
- La fiche de rachat validée 32
- Le registre des rachats 33
- Le rapport du mois 34
- La sortie de stock 35
- Le livre de police 36
- Préparer une vente au comptoir 37
- Le bon de caisse 38
- Les réglages de la vente 39
- Chercher une carte 40

La fiche de cotation 41
Le calcul du rachat 42
L’évolution des prix et les tirages 43
Le marché détaillé Pokémon 44
Demander un rapport d’analyse IA 45
Lire un rapport d’analyse IA 46
La grille du stock 47
Aperçu d’une carte et modification de l’annonce 48
Agir sur une sélection 49
Le suivi des prix 50
Le prix automatique 51
Une nouvelle annonce 52
Les classeurs de la boutique 53
Mettre en vente depuis un classeur 54
Les produits : scellés, accessoires, lots 55
Importer un fichier de stock 56
Les étiquettes 57
Les transferts entre magasins 58
La file des commandes 59
La préparation 60
L’expédition 61
La fiche d’une commande et les messages 62
Les clients et la lecture d’un code 63
La fiche d’un client 64
Un nouveau client 65
Le parrainage 66
Mettre en place le programme 67
La vue d’ensemble et les membres 68
Créditer au comptoir 69
Les récompenses : paliers et statuts 70
Les animations 71
Le journal de la fidélité 72
Les réglages du programme 73
Les questions des clients 74
Les avis reçus 75
Le calendrier des événements 76
Créer un événement 77
Publier, suivre les inscrits, émarger 78
Les tournois du magasin 79
Conduire un tournoi 80

Joueurs, classement et impressions 81
Les écrans du magasin 82
Mettre une télé en route 83
Les diaporamas 84
Créer une diapo 85
Le planning des écrans 86
Annonce express et tables affichées 87
La tablette EDS du comptoir 88
La présentation du magasin 89
Les horaires 90
Les actualités, les liens et le contact 91
La page de la vitrine 92
La mise en avant 93
Faire connaître la vitrine 94
Les statistiques 95
Le rapport du jour 96
La cagnotte et le compte de paiement 97
Versements, relevés et factures 98
Les codes promo 99
L'export pour le comptable 100
Le journal de la boutique 101
Mes notifications 102
Les membres de l'équipe 103
Inviter quelqu'un et choisir ses droits 104
Les tablettes partagées du comptoir 105
La boutique et ses coordonnées 106
Les frais de port 107
Le barème du rachat et les prix par défaut 108
Fidélité, équipe et événements par défaut 109
La sécurité de la boutique 110
Votre assistant IA (Claude ; ChatGPT bientôt) 111
Votre formule : Base ou Pro Extended 112
Pyryx Pro sur téléphone et tablette 113

ANNEXES 114
Glossaire 115
Questions fréquentes 116

Partie 1 · Ce que fait Pyryx Pro

Une vue d’ensemble, domaine par domaine : à quoi sert chaque partie de Pyryx Pro, et ce qu’elle change dans le quotidien d’une boutique.

Pyryx Pro en une page

Pyryx Pro est l'outil de travail des boutiques de cartes à collectionner. Il réunit au même endroit ce qui se faisait jusqu'ici sur des tableurs, des carnets et plusieurs sites : le rachat au comptoir, la cotation des cartes, le stock, la vente en ligne sur pyryx.com, les clients et leur fidélité, les événements, les tournois et les écrans du magasin.

Tout part d'un même catalogue : les cartes, les extensions, les langues et les cotes de chaque jeu ouvert sur Pyryx (Magic: The Gathering, Pokémon, Lorcana, One Piece, Yu-Gi-Oh! et les autres) sont déjà dans Pro. Vous ne saisissez pas une carte : vous la choisissez, au bon tirage.

Pyryx Pro s'utilise dans un navigateur, sur ordinateur ou sur tablette, en français, en anglais ou en espagnol. Il fonctionne pour un magasin comme pour plusieurs : chaque magasin a son stock, son équipe, ses écrans et ses événements, et vos acheteurs voient une seule boutique en ligne.

- **Racheter** une collection au comptoir, en règle avec la loi, sans espèces.
- **Coter** n'importe quelle carte : tirages, marchés, évolution, rachat calculé.
- **Vendre** sur pyryx.com depuis votre stock, prix suivis automatiquement.
- **Expédier** les commandes, du bon de préparation au suivi.
- **Fidéliser** avec des points, des bons d'achat, des statuts et des animations.
- **Animer** le magasin : écrans, tournois, événements, tablette au comptoir.
- **Piloter** : statistiques, rapport du jour, argent, exports comptables.
- **Déléguer** à une équipe, avec des droits case par case et un journal de chaque geste.

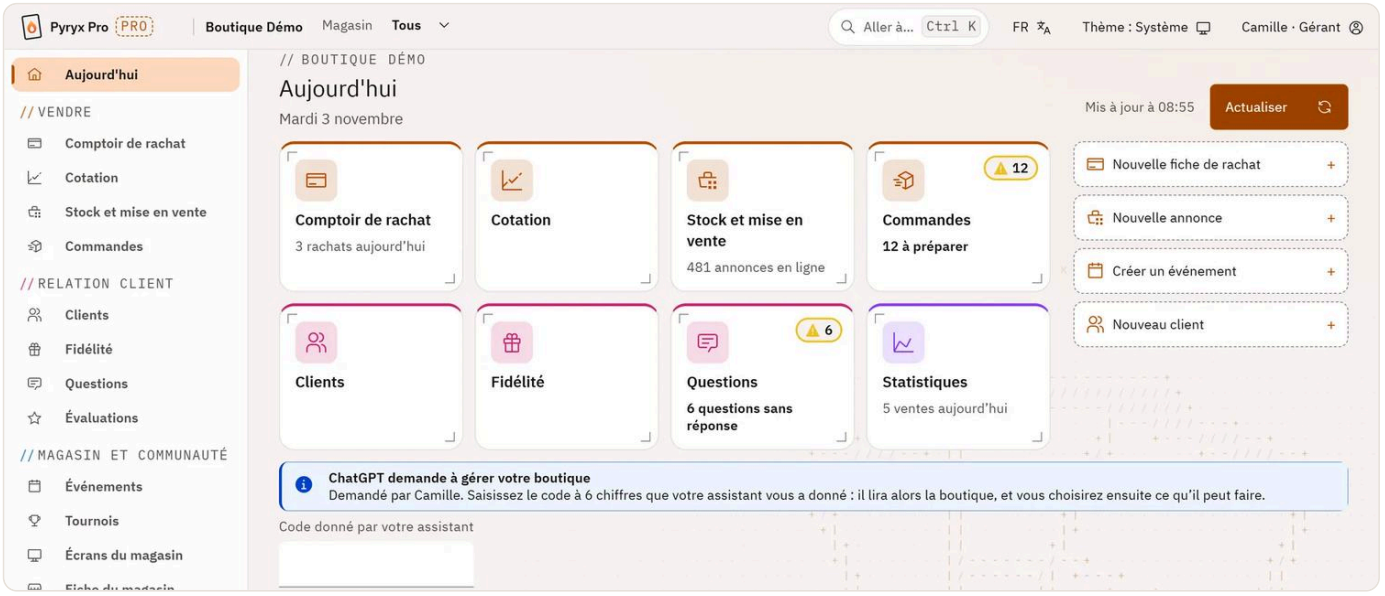
Une journée type

Le matin, l'écran **Aujourd'hui** dit en un regard ce qui attend un geste : commandes à préparer, questions d'acheteurs, avis sans réponse, rachats du jour. Chaque tuile mène directement à la tâche.

Au fil de la journée, les rachats du comptoir entrent en stock et passent en vente sur pyryx.com. Le soir, les écrans affichent le tournoi en cours, ses rondes et son classement.



Une journée en boutique avec Pyryx Pro



L'écran Aujourd'hui, la page d'accueil de Pyryx Pro : les tâches du jour, les raccourcis, la journée en chiffres.

// VENDRE

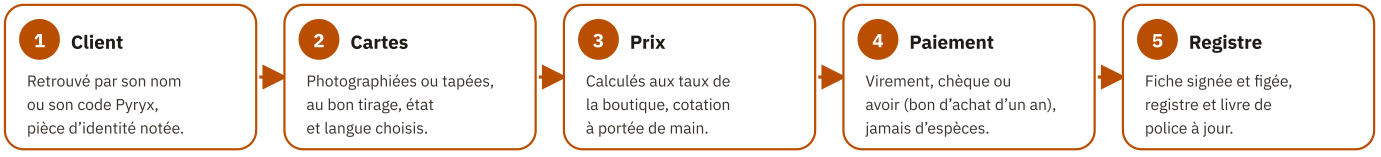
Le comptoir de rachat

Racheter une collection en quelques minutes, au bon prix, en règle avec la loi : de l'arrivée du client à l'entrée des cartes en stock.

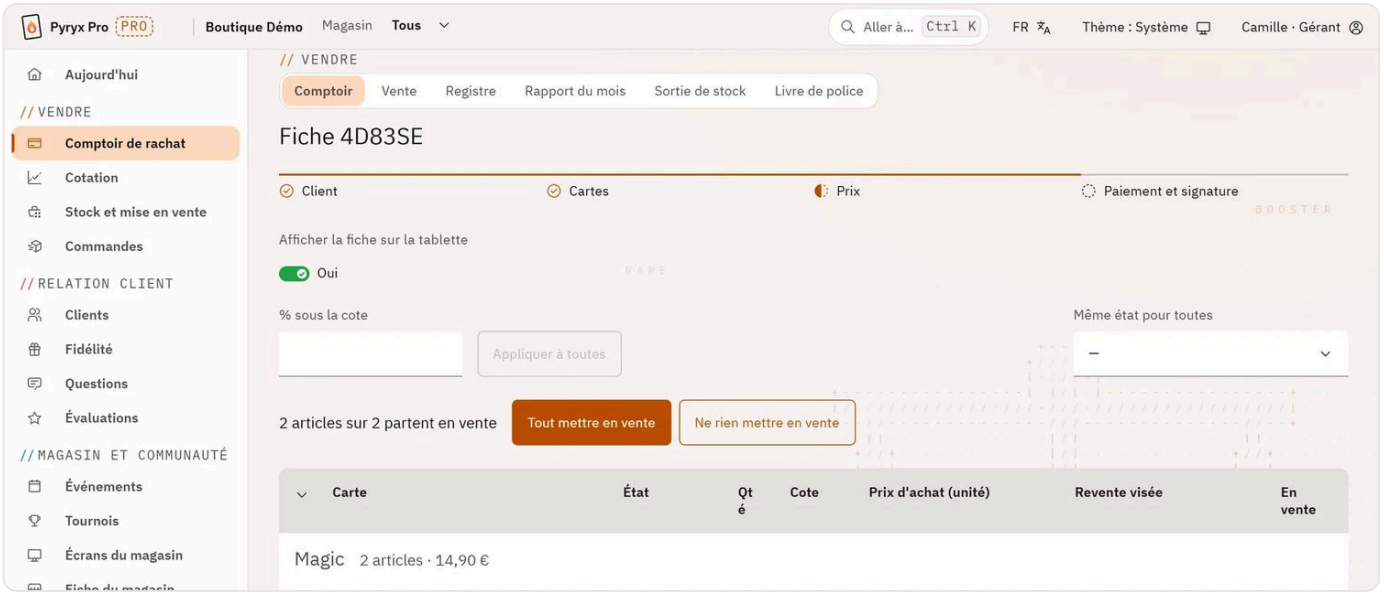
La fiche de rachat avance en quatre étapes : le client, les cartes, les prix, le paiement. Le client se retrouve par son nom ou par son code Pyryx ; les cartes se photographient ou se tapent, au bon tirage, avec leur état et leur langue ; les prix se calculent aux taux de votre boutique ; le paiement se fait par virement, par chèque ou en avoir, un bon d'achat nominatif valable un an. Jamais en espèces.

Une fiche validée est figée et numérotée, signée sur la tablette. Une erreur se corrige par une contre-fiche. Le registre se conserve au moins dix ans, et le livre de police s'exporte en PDF et en CSV.

- Rachat par photo : la reconnaissance automatique identifie les cartes d'un lot.
- Cartes gradées et produits scellés dans la même fiche.
- Contrôle d'équipe : plafond et écarts fixés par le propriétaire, approbation par un code.
- Sortie de stock et vente au comptoir : le stock reste juste entre le magasin et la vente en ligne.
- Vente au comptoir : Pro prépare le bon de caisse par taux de TVA ; l'encaissement se fait sur votre caisse certifiée.
- Rapport du mois, registre et livre de police toujours à jour.



Le parcours d'un rachat au comptoir



Une fiche de rachat à l'étape des prix : chaque carte au bon tirage, son état, sa cote et le prix proposé aux taux de la boutique.

Pas à pas dans la partie 2 : « Comptoir et rachat », « Vente au comptoir ».

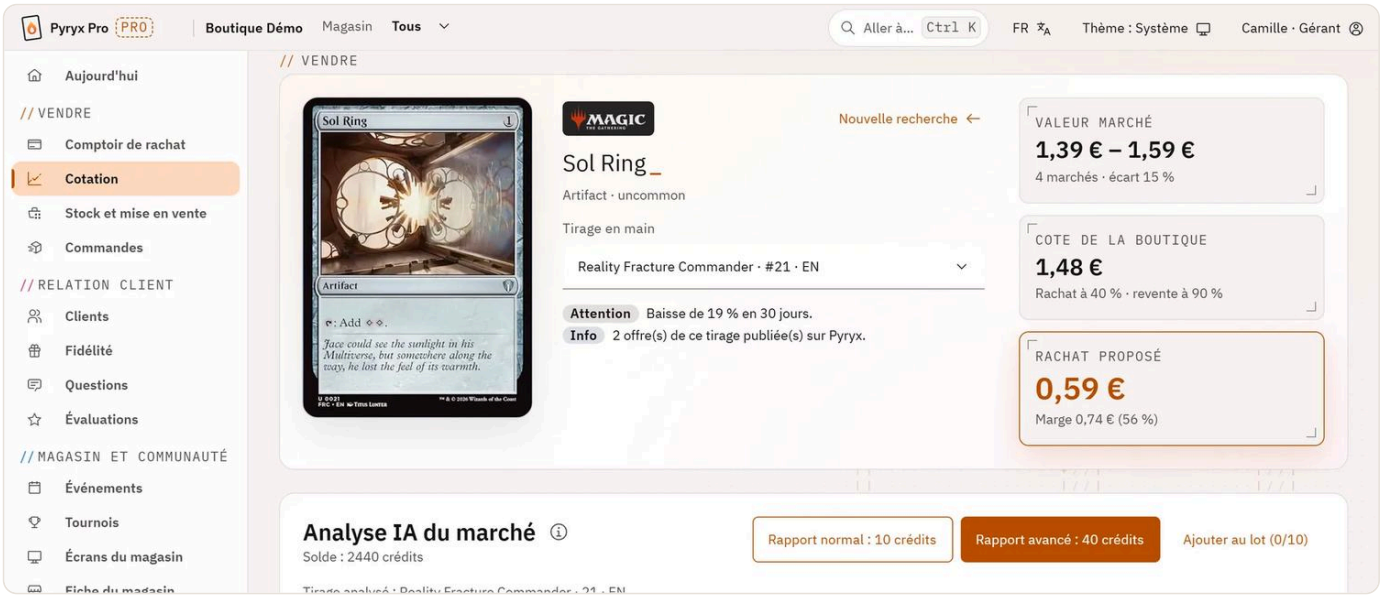
// VENDRE

La cotation

Le juste prix d'une carte, de tout jeu, en une recherche : ses tirages et ses langues, les cotes des marchés, leur évolution et le prix de rachat calculé.

La fiche de cotation rassemble tout ce qu'il faut pour décider : les tirages et leurs langues, les cotes relevées sur les marchés, la courbe de leur évolution, les signaux d'alerte et le rachat calculé avec vos taux. Elle s'ouvre aussi en fenêtre, au milieu d'un rachat, sans quitter la fiche.

Pour les cartes chères, la **cotation IA** (Pro Extended) ajoute un rapport vérifié : un prix de rachat raisonnable, une revente conseillée, et s'il vaut la peine de faire grader la carte. Un rapport qui n'aboutit pas rend ses crédits.



La fiche de cotation d'une carte : ses tirages, les cotes des marchés et leur évolution.

Pas à pas dans la partie 2 : « Cotation », « Analyses IA ».

// VENDRE

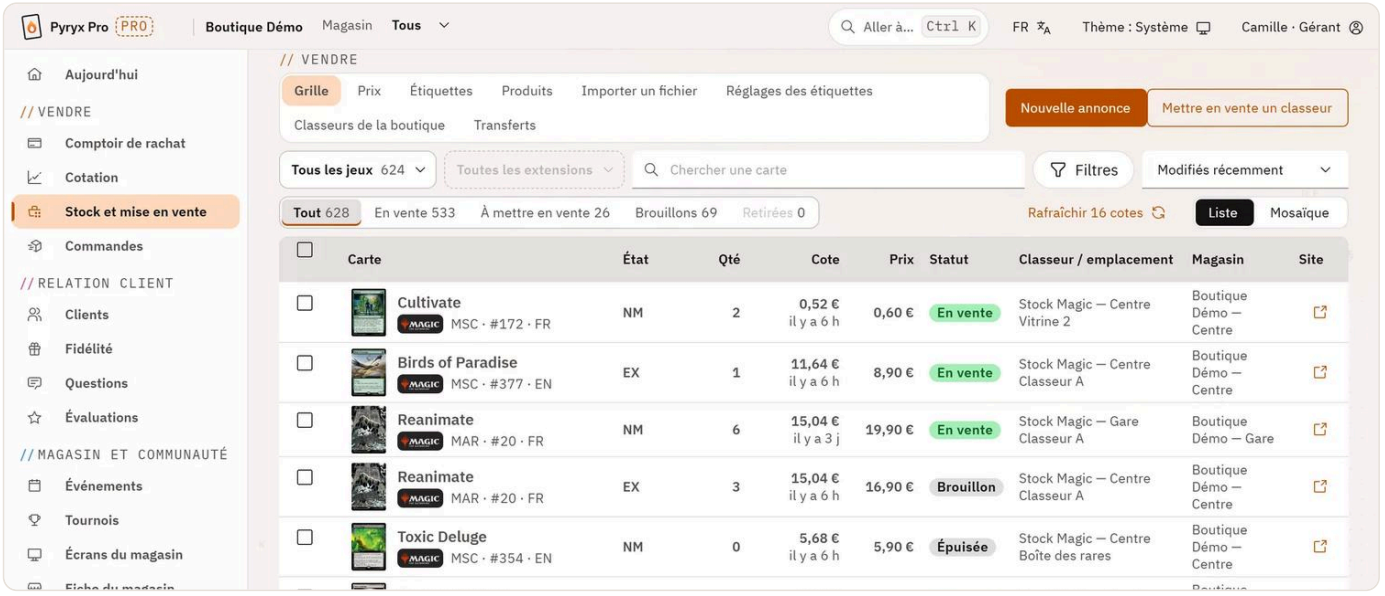
Le stock et la mise en vente

Tout le stock de la boutique, cartes et produits, au même endroit, et sa mise en vente sur pyryx.com en quelques gestes.

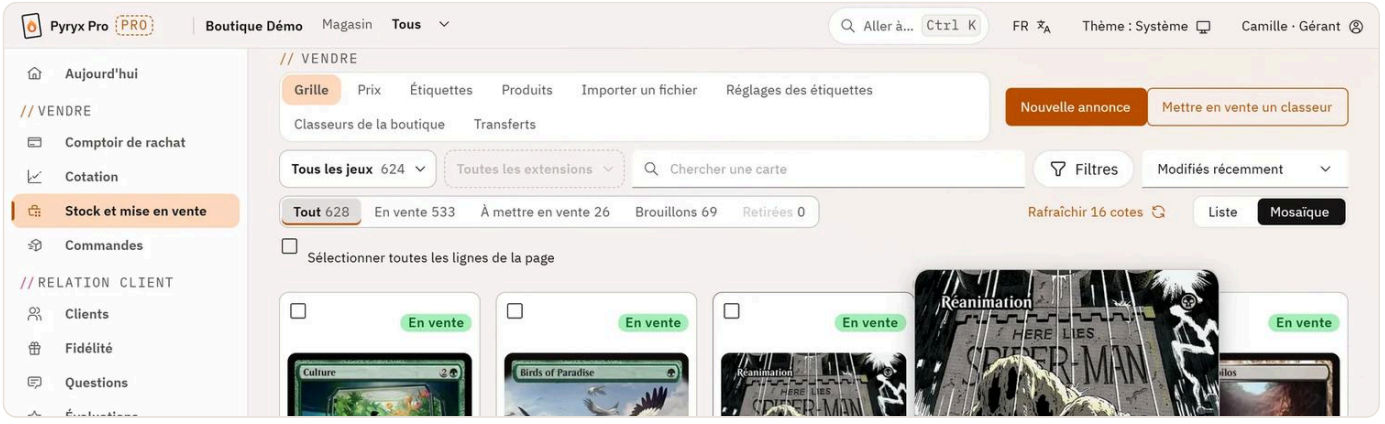
La grille du stock montre chaque carte avec son état, sa quantité, sa cote, son prix, son statut et son emplacement (classeur, vitrine, bac) dans chaque magasin. Des filtres, une vue en mosaïque et des actions sur une sélection permettent de traiter des centaines de lignes à la fois.

Les prix se suivent tout seuls : Pro signale les cartes en vente sous leur cote et celles dont la cote a bougé, et propose des règles de prix automatiques. Les étiquettes s'impriment depuis une sélection, les transferts entre magasins se tracent avec un bon, et un stock existant se reprend par l'import d'un fichier.

- Annonces : création, modification, historique et brouillons.
- Classeurs de la boutique et « mettre en vente un classeur » d'un coup.
- Produits scellés et accessoires, avec photos.
- Prix automatiques, prix appliqués à une sélection, suivi des cotes.
- Étiquettes réglables, imprimées depuis la grille.
- Transferts entre magasins, avec bon de transfert.



La grille du stock : filtres par jeu et par statut, cote et prix côte à côte, emplacement dans chaque magasin.



La même sélection en mosaïque, pour reconnaître les cartes d'un coup d'œil.

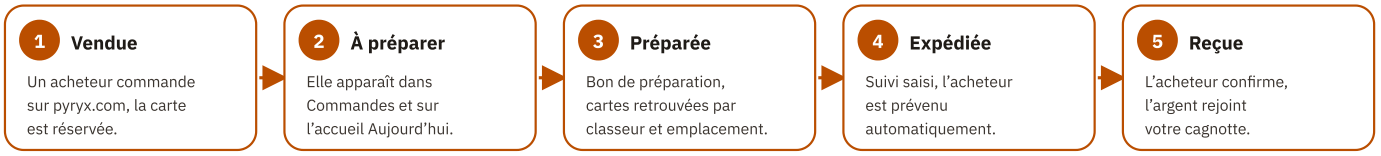
Pas à pas dans la partie 2 : « Stock et mise en vente ».

// VENDRE

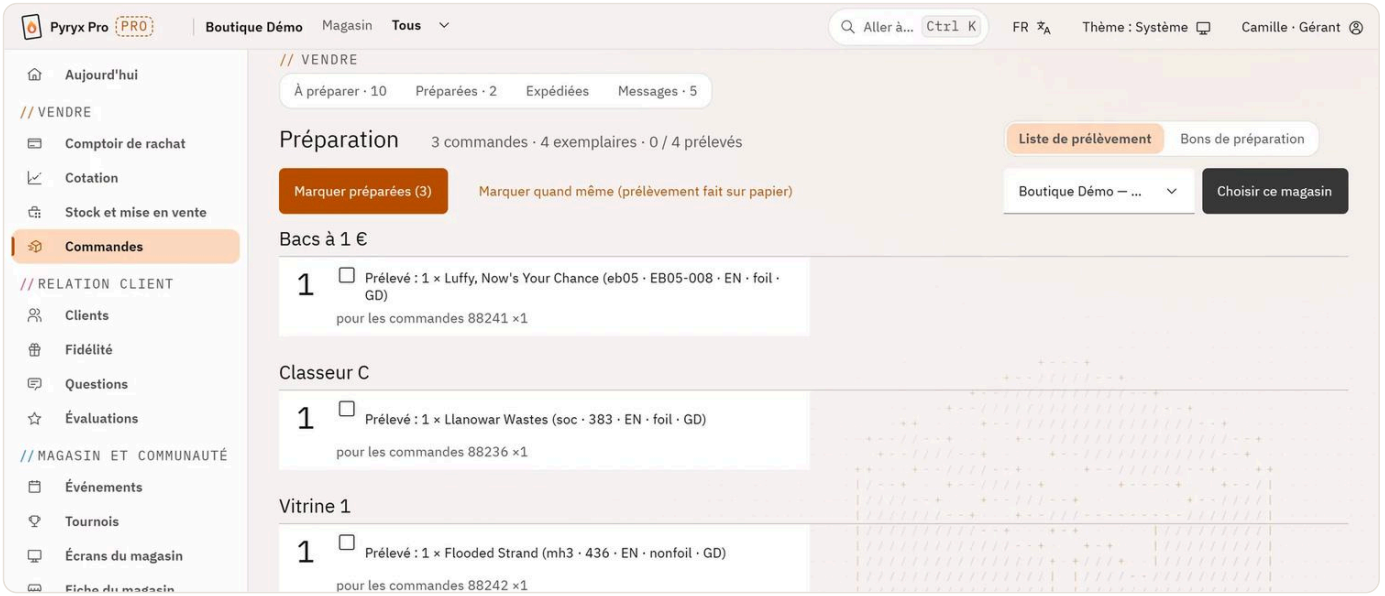
Les commandes

Les ventes en ligne arrivent dans une seule liste, et se préparent, s’expédient et se suivent sans rien oublier.

Chaque commande passée sur pyryx.com apparaît dans Commandes et sur l’accueil Aujourd’hui. Le bon de préparation retrouve les cartes par classeur et par emplacement ; l’expédition enregistre le suivi et prévient l’acheteur. Les messages des acheteurs se traitent au même endroit.



La vie d’une commande en ligne



La préparation des commandes : les cartes retrouvées par classeur et par emplacement.

Pas à pas dans la partie 2 : « Commandes ».

// RELATION CLIENT

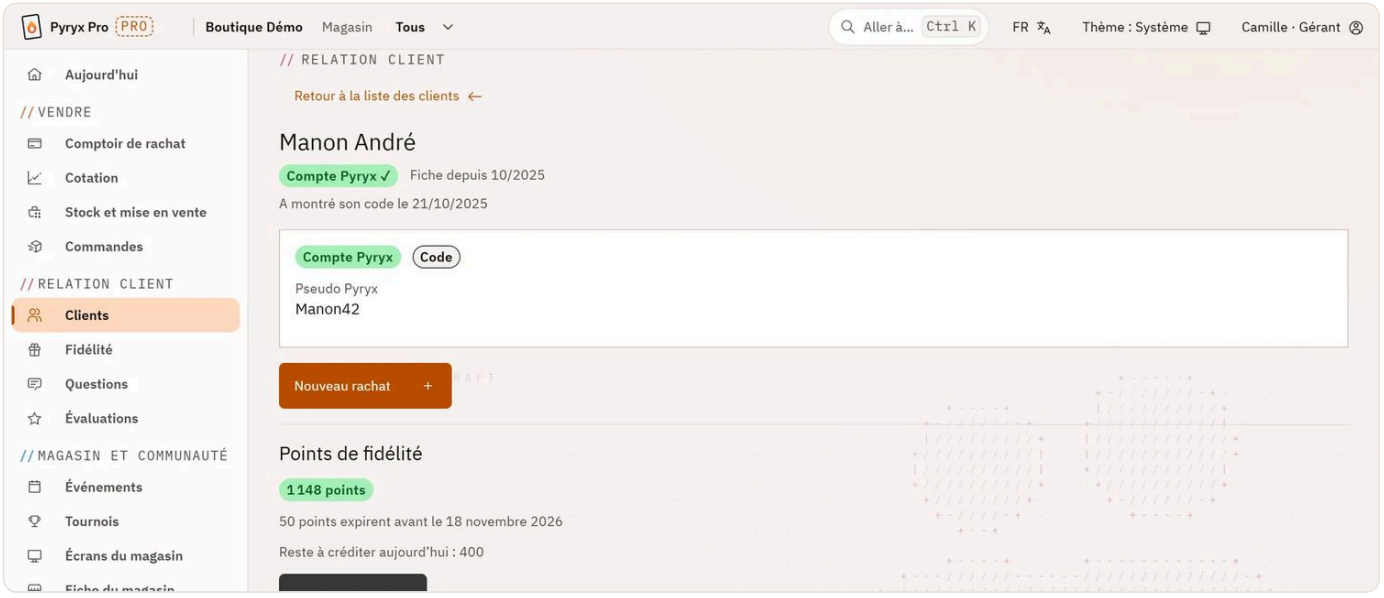
Les clients et la fidélité

Connaître ses clients, les faire revenir : une fiche par client, un programme de points et de bons d'achat, des animations qui donnent envie de passer en boutique.

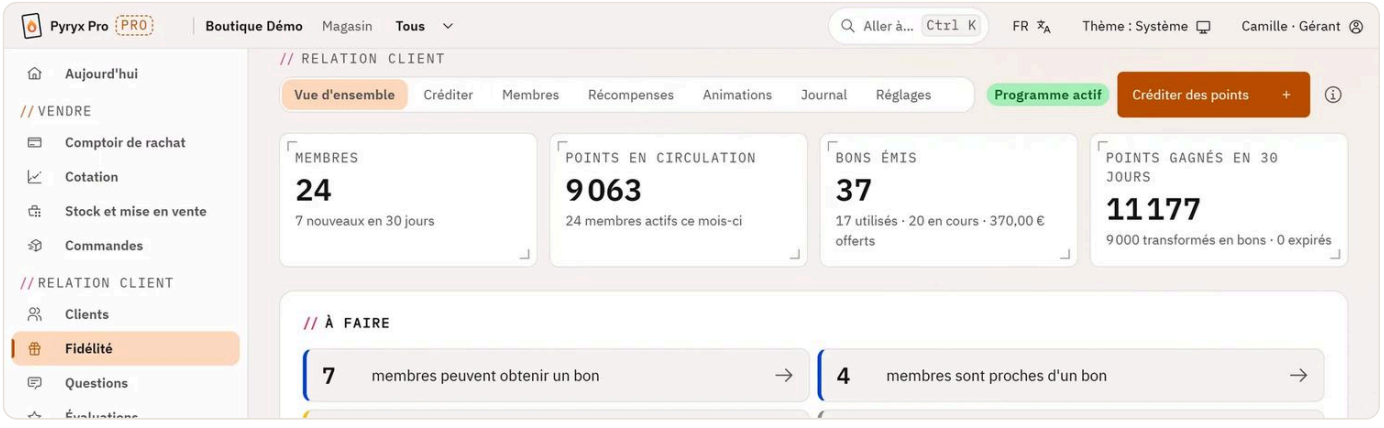
La fiche client réunit ses achats, ses rachats, ses points et son identité quand la loi l'exige pour un rachat. Le programme de fidélité se règle à votre goût : points gagnés sur les commandes et, si vous le voulez, au comptoir ; paliers de bons ; statuts Bronze, Argent et Or ; points de bienvenue, de présence et de parrainage ; opérations « points ×2 » sur quelques jours.



Le cycle de la fidélité



La fiche d'un client : ses achats, ses rachats, ses points.



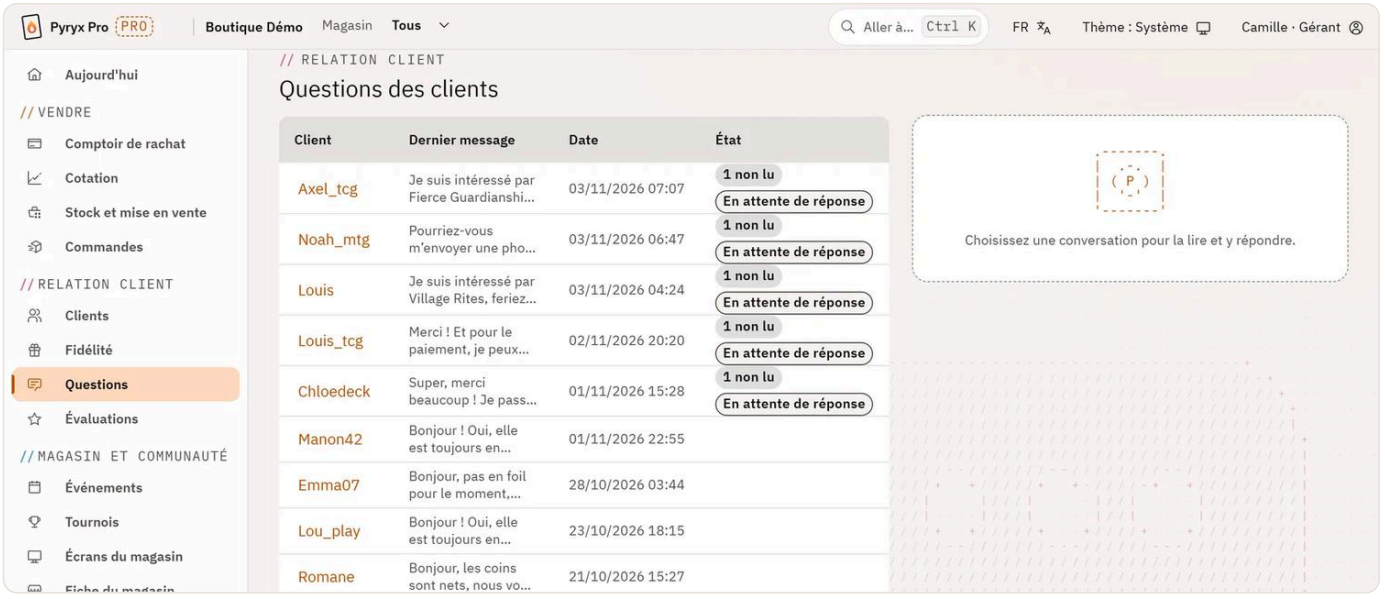
La vue d'ensemble de la fidélité : membres, points en circulation, bons émis, et ce qui demande un geste aujourd'hui.

Pas à pas dans la partie 2 : « Clients », « Fidélité ».

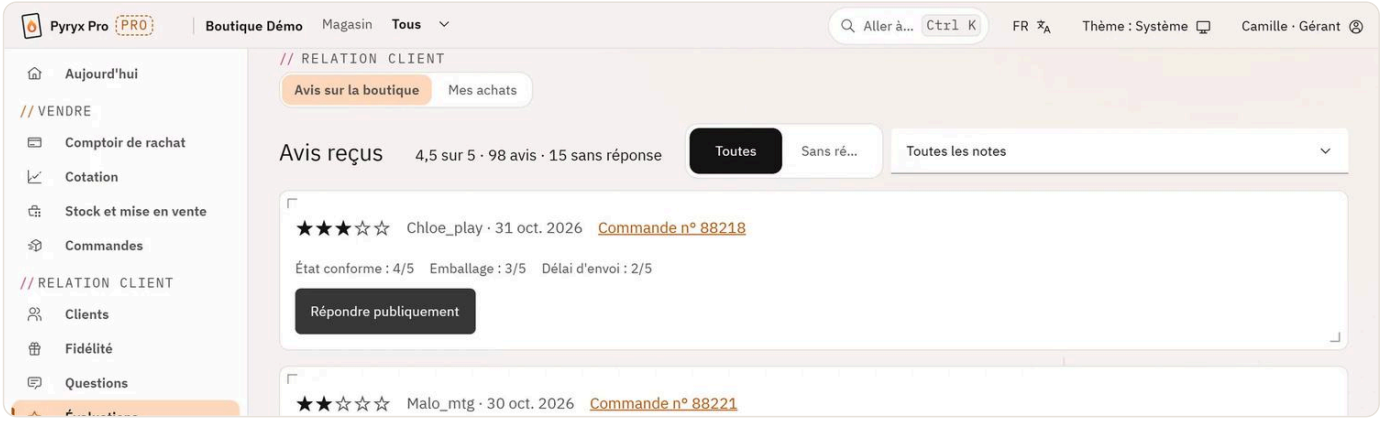
// RELATION CLIENT

Questions et évaluations

Répondre vite aux acheteurs et soigner sa réputation : les questions sur vos annonces et les avis laissés après chaque vente, au même endroit.



Les questions des acheteurs, en fil, avec ce qui attend encore une réponse.



Les évaluations reçues, et celles qui attendent votre réponse.

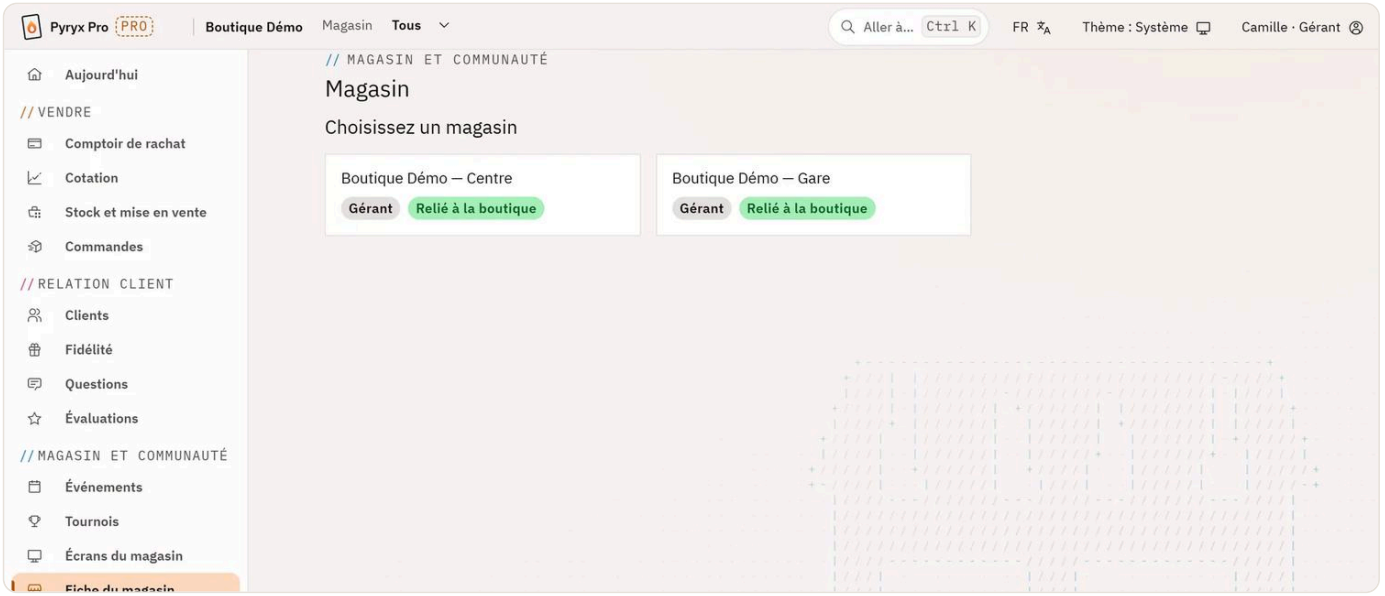
Pas à pas dans la partie 2 : « Questions », « Évaluations ».

// MAGASIN ET COMMUNAUTÉ

La fiche du magasin et la vitrine en ligne

Être trouvé et donner envie de venir : la fiche publique de chaque magasin, avec ses horaires et ses actualités, et la vitrine de la boutique sur pyryx.com.

La fiche du magasin porte sa présentation, ses horaires, ses fermetures exceptionnelles, sa bannière, ses liens et ses actualités. La vitrine en ligne met en avant vos cartes et vos produits, indique le lieu du magasin et se partage d'un lien.



La fiche du magasin : présentation, horaires, actualités.

Pas à pas dans la partie 2 : « Fiche du magasin », « Vitrine en ligne ».

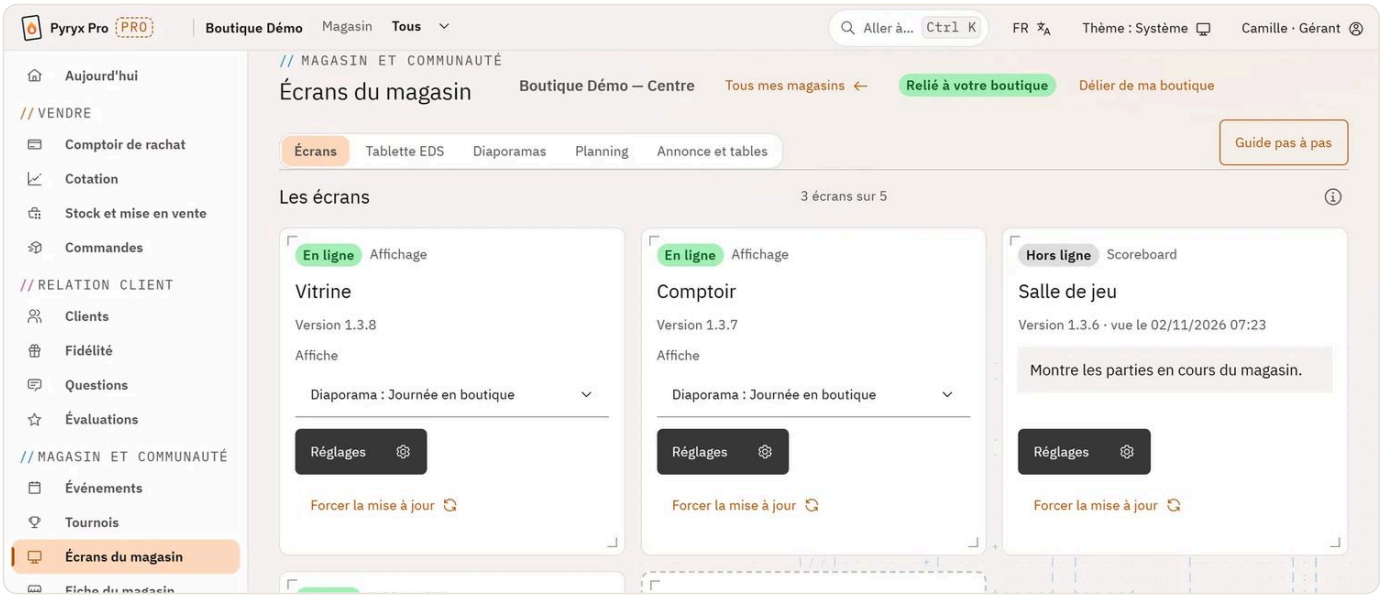
// MAGASIN ET COMMUNAUTÉ

Les écrans du magasin et la tablette du comptoir

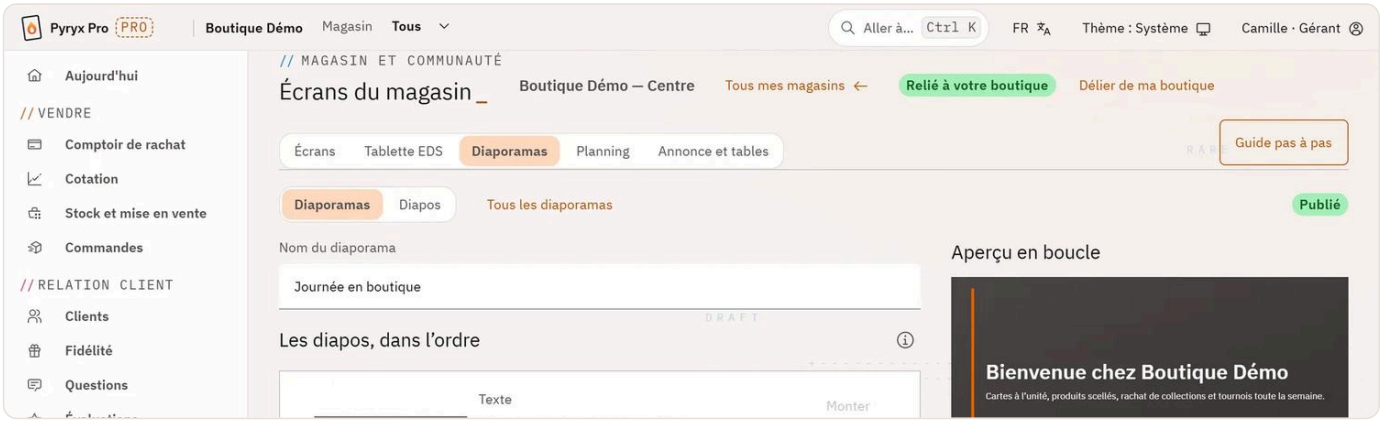
Faire vivre le magasin sur les télés et au comptoir : diaporamas, annonces, tournoi en cours, et une tablette tournée vers le client.

Chaque télé du magasin (Pyryx TV sur Android TV, Google TV ou Fire TV) se branche avec un code, se règle à distance et passe des diaporamas : produits en vente avec un QR code, nouveautés, horaires, tournoi en cours, classement du mois, vidéo. Un planning par journées change l'affichage tout seul ; une annonce express s'affiche partout en un geste.

La tablette du comptoir (EDS) est tournée vers le client : installée par un QR code, verrouillée en borne, réglée à distance. Au repos, elle passe le diaporama ; pendant un rachat, elle montre la fiche en cours au client.



Les écrans d'un magasin : chaque télé, ce qu'elle affiche, et la tablette du comptoir.



Le studio des diaporamas : des diapos de douze genres, publiées quand vous le décidez.

Pas à pas dans la partie 2 : « Écrans et animations ».

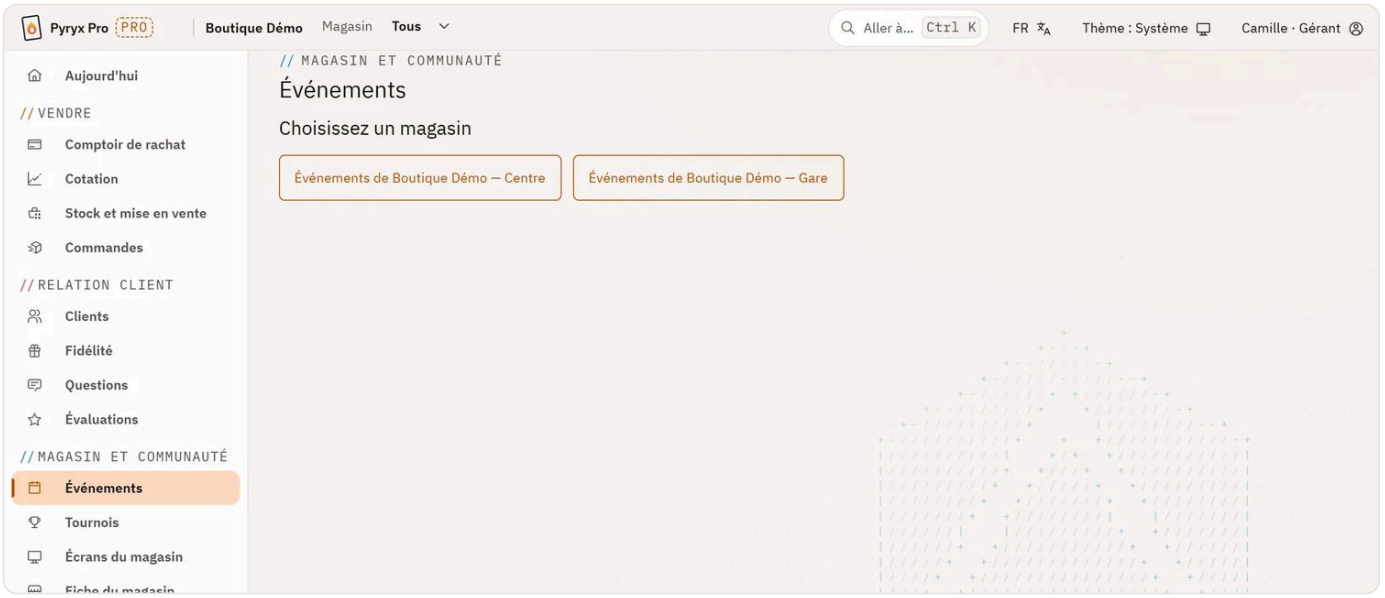
// MAGASIN ET COMMUNAUTÉ

Les événements et les tournois

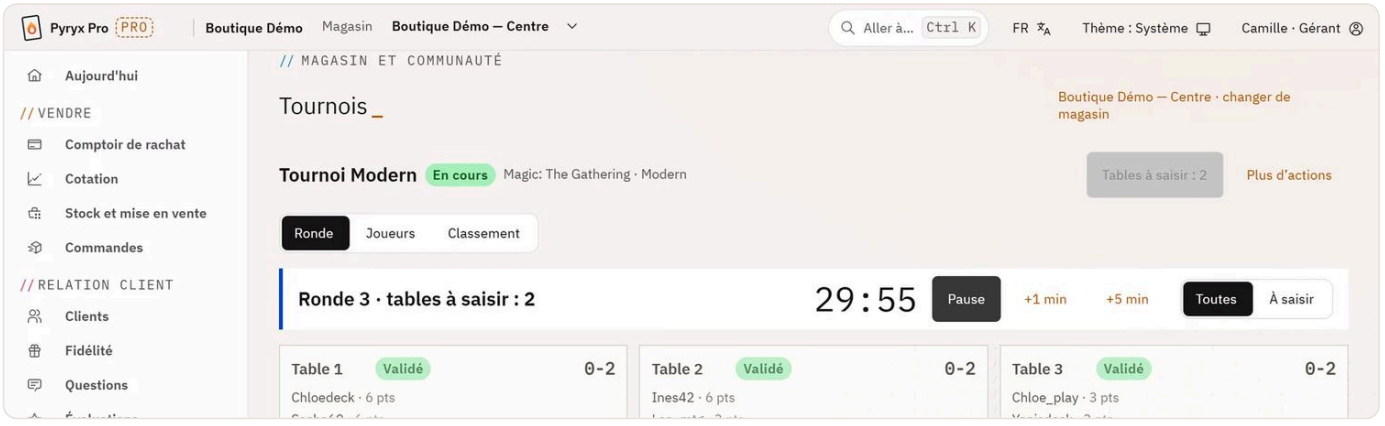
Remplir le magasin le soir et le week-end : des événements publiés en un geste, des tournois menés de l'inscription au classement.

Un événement se prépare en brouillon puis se publie d'un geste sur la fiche du magasin, les écrans et les actualités. Les inscriptions sont gratuites ou payées en ligne, avec liste d'attente pour les inscriptions gratuites ; une annulation rembourse automatiquement, et l'émargement s'imprime.

Les tournois sont préréglés pour chaque jeu : appariements et classement calculés dans Pro, chronomètre, résultats saisis table par table ou déclarés par les joueurs, feuilles de match imprimées.



Les événements du magasin : à venir, passés, annulés, brouillons.



La console d'un tournoi en cours : la ronde, les tables, le classement.

Pas à pas dans la partie 2 : « Événements », « Tournois ».

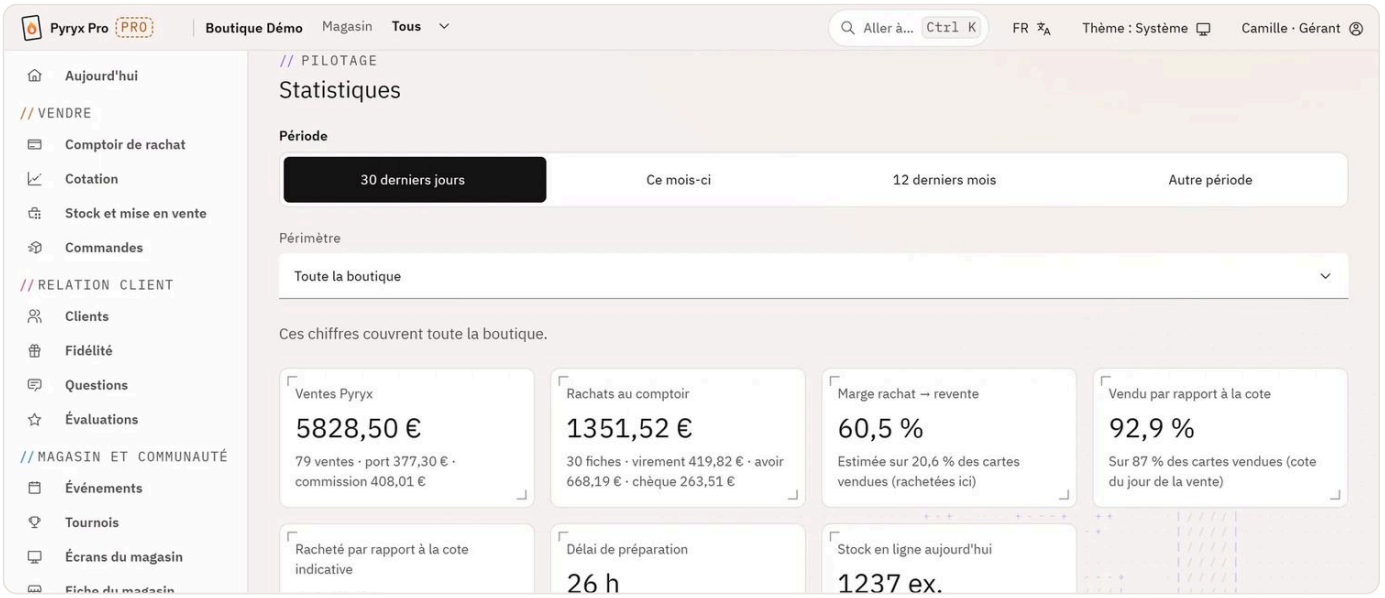
// PILOTAGE

Statistiques, rapports, argent et exports

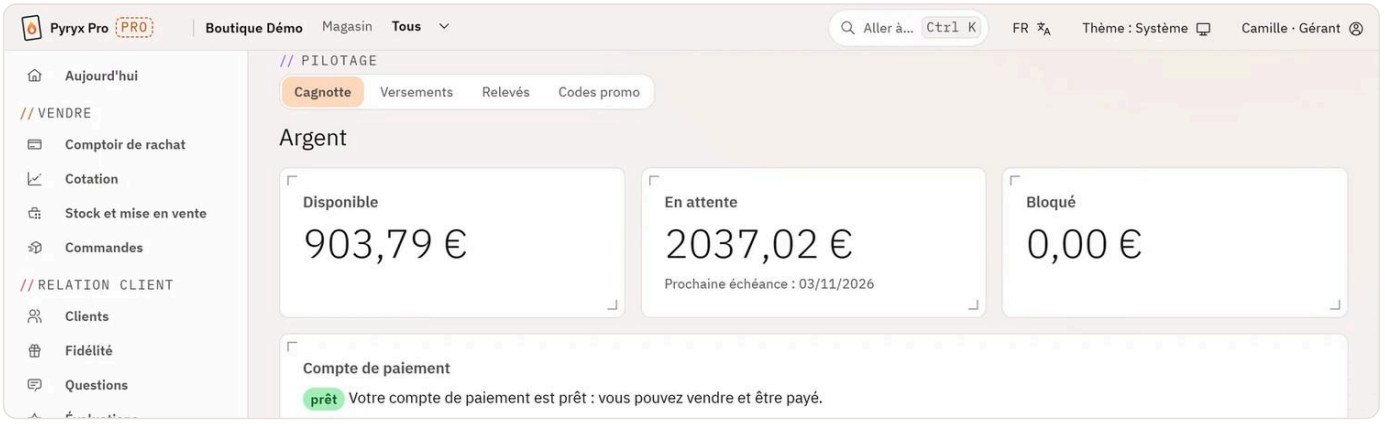
Savoir où en est la boutique et garder des comptes propres : les chiffres par période, un rapport figé chaque nuit, l'argent des ventes en ligne et les exports pour le comptable.

Les statistiques montrent les ventes, les rachats, la marge estimée, le délai de préparation et le stock, sur la période de votre choix. Chaque nuit, un rapport du jour est figé : valeur du stock, prix changés, cartes en vente sous leur cote.

L'argent des ventes en ligne arrive dans une cagnotte, reversée sur votre compte bancaire par le compte de paiement Stripe, complété sans quitter Pro. Versements, relevés imprimables, factures de commission et récapitulatif fiscal sont à portée de clic, et les exports CSV partent chez le comptable.



Les statistiques de la boutique, par période.



L'argent : la cagnotte, les versements, les relevés et les codes promo.

Pas à pas dans la partie 2 : « Statistiques et rapports », « Argent », « Exports comptables », « Journal ».

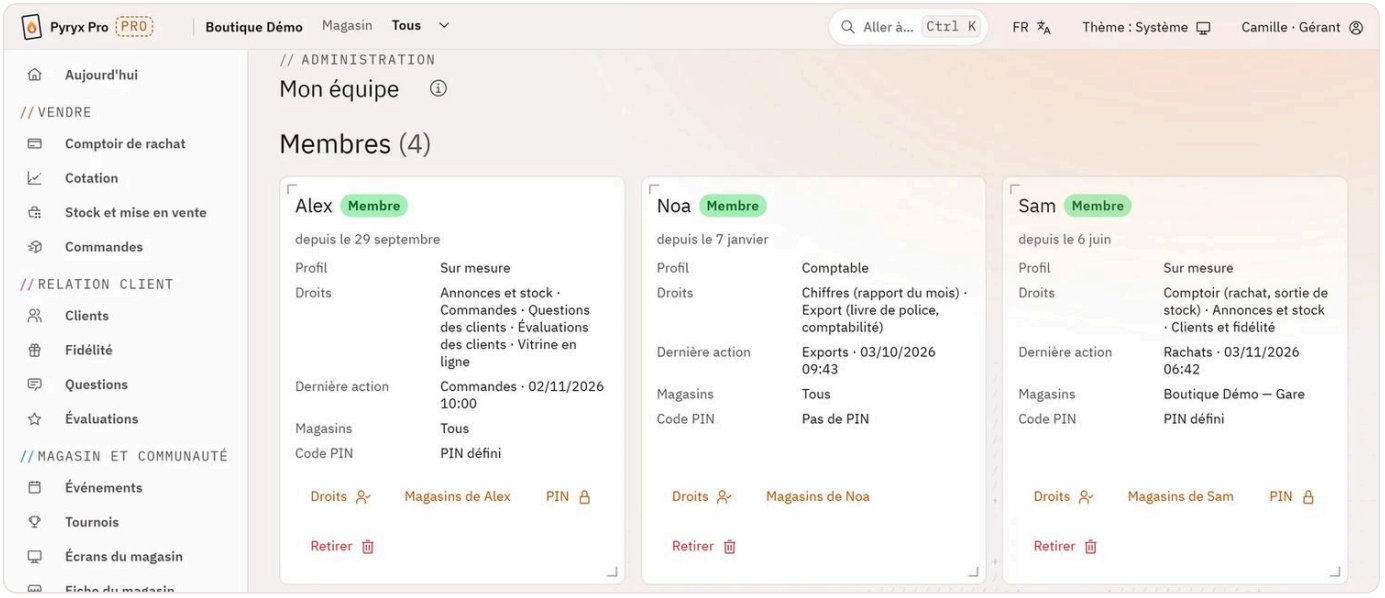
// ADMINISTRATION

L’équipe, la sécurité et les réglages

Confier la boutique sans la perdre de vue : un compte par employé, des droits précis, un journal de chaque geste, et des réglages qui suivent vos règles.

Chaque employé a son compte et ses droits, case par case, magasin par magasin. Au comptoir, une tablette partagée suffit : chacun s’y identifie par son code PIN. Le propriétaire protège son compte par une double authentification, exigible aussi pour toute l’équipe ; les gestes sensibles (argent, exports) demandent un code récent, et l’écran se verrouille après une inactivité.

Les réglages tiennent vos règles : pause de la boutique avec réouverture programmée, coordonnées légales, frais de port, barème du rachat, prix par défaut, fidélité, valeurs par défaut des événements. Le journal garde la trace de chaque geste, de chaque membre et de chaque assistant.



L’équipe : les membres et leurs droits, les tablettes partagées, les codes d’équipe.

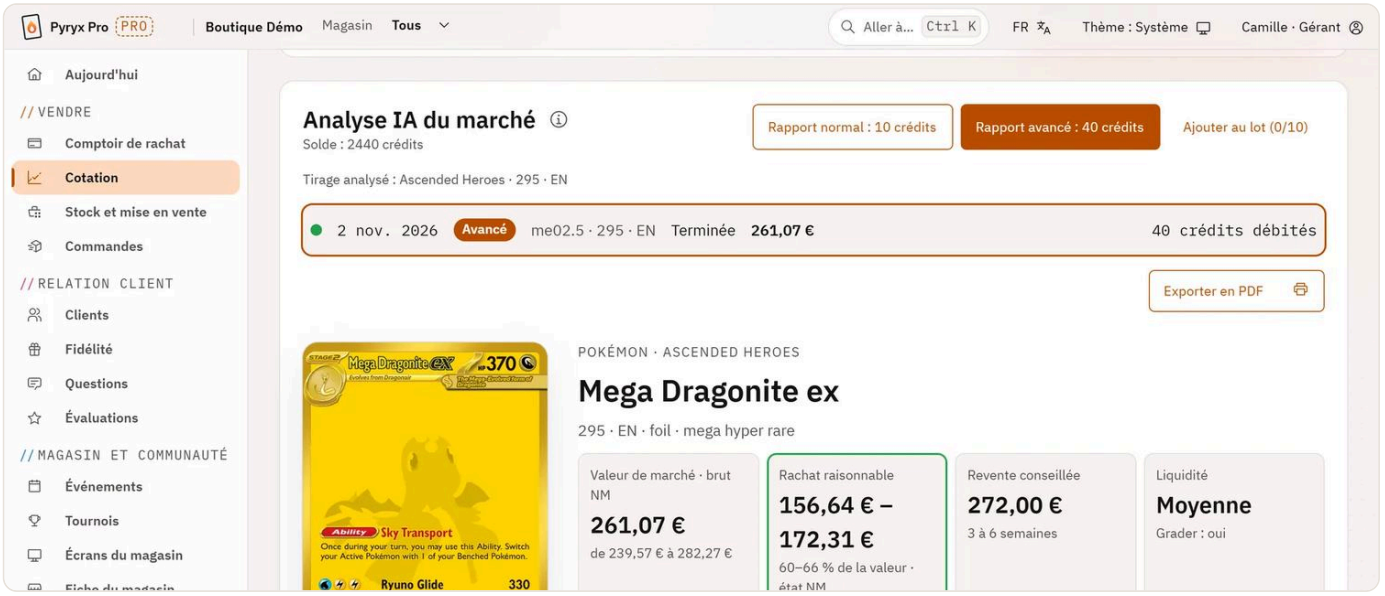
Pas à pas dans la partie 2 : « Équipe », « Réglages », « Sécurité et assistants ».

// ADMINISTRATION

L’assistant IA

Confier des tâches précises à un assistant IA, Claude aujourd’hui, ChatGPT bientôt, branché sur votre boutique (Pro Extended) : changer un prix, préparer une commande, répondre à un acheteur, créer un tournoi.

L’assistant se branche par un code que vous autorisez dans Pro. Vous choisissez un par un les gestes qu’il peut faire, et chacun est inscrit au journal, comme s’il était un membre de l’équipe. La cotation IA et les rapports d’analyse font partie de Pro Extended.



Un rapport d’analyse IA : rachat raisonnable, revente conseillée, intérêt de la gradation.

Pas à pas dans la partie 2 : « Analyses IA », « Sécurité et assistants ».

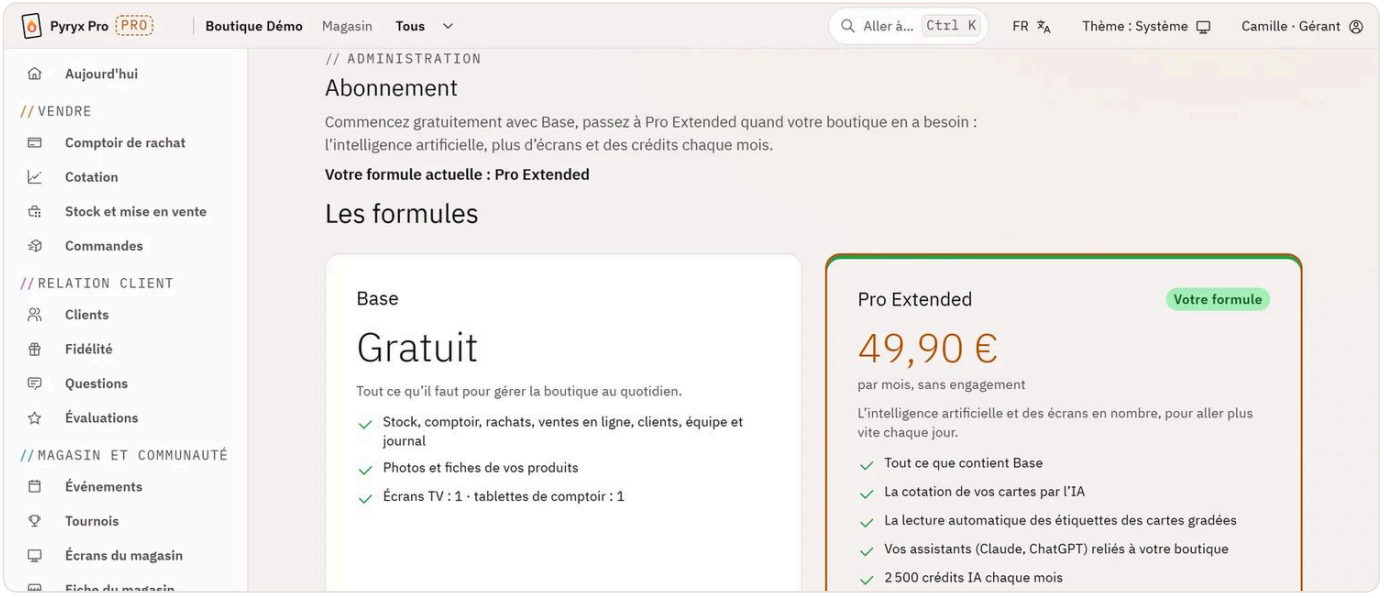
Les formules

Deux formules : Base, gratuite, avec tout Pyryx Pro ; Pro Extended, pour l’IA et plus d’écrans.

	Base	Pro Extended
Prix	Gratuite	49,90 € par mois
Comptoir, cotation, stock, commandes, clients, fidélité, événements, tournois, équipe, statistiques	Compris	Compris
Écrans du magasin (Pyryx TV)	1 écran	20 écrans
Tablettes du comptoir (EDS)	1 tablette	10 tablettes
Cotation IA et rapports d’analyse	—	Compris
Assistants IA (Claude ; ChatGPT bientôt)	—	Compris
Lecture automatique des étiquettes des cartes gradées	—	Compris
Crédits IA	—	2 500 par mois (rapport : 10 crédits ; rapport avancé : 40)

Les prix et les limites sont ceux affichés sur la page des tarifs de Pyryx Pro au moment de cette édition ; c’est elle qui fait foi.

La plateforme prend une commission sur les ventes en ligne, affichée avant chaque vente.



Partie 2 · Guide d’utilisation

Une fiche par écran : à quoi il sert, la capture annotée, ce que vous pouvez y faire, le pas à pas et ce qu’il faut savoir. Les libellés des boutons sont écrits comme à l’écran.

// DÉMARRER SA BOUTIQUE

Créer votre compte Pyryx Pro

pro.pyryx.com/inscription

Créez le compte qui ouvrira votre boutique professionnelle. Si vous avez déjà un compte sur pyryx.com, il fonctionne ici : inutile d'en créer un autre.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- `Continuer avec mon compte pyryx.com` ou `Me connecter`.
- Créer un compte avec Google, Apple ou GitHub.
- Ou avec une adresse e-mail et un mot de passe d'au moins 8 caractères.

PAS À PAS

1. Ouvrez pro.pyryx.com/inscription.
2. Déjà client de pyryx.com : touchez `Continuer avec mon compte pyryx.com`.
3. Sinon, choisissez un fournisseur, ou remplissez `Adresse e-mail`, `Mot de passe`, `Confirmer le mot de passe`, puis `Créer mon compte`.
4. Ouvrez le lien reçu par e-mail sur le même appareil : vous arrivez à l'étape suivante.

BON À SAVOIR

- Le même compte sert sur pyryx.com et dans Pyryx Pro.
- Pas reçu l'e-mail ? Vérifiez les indésirables, ou recommencez avec une autre adresse.

// DÉMARRER SA BOUTIQUE

Ouvrir votre boutique pro, pas à pas

pro.pyryx.com/demarrer

L'ouverture vous guide en cinq étapes, sans rien oublier de ce que la loi et l'encaissement exigent. Tant qu'elle n'est pas finie, le reste de Pyryx Pro reste fermé.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- 1. Votre compte. 2. La double authentification (un code à usage unique sur votre téléphone, obligatoire). 3. Votre boutique. 4. Le compte de paiement Stripe. 5. La validation.
- Votre boutique, en quatre écrans : la boutique (nom, adresse de votre vitrine, conditions des vendeurs), l'entreprise (pays, raison sociale, SIRET, TVA, régime de TVA), les coordonnées, la vérification.
- Le formulaire de Stripe affiché dans la page, et ce que Stripe attend encore.
- La validation suivie toute seule, puis `Entrer dans Pyryx Pro`.
- `J'ai un code ou une invitation` pour qui rejoint l'équipe d'une boutique.

PAS À PAS

1. Activez la double authentification avec votre application d'authentification.
2. Remplissez « Votre boutique » écran par écran avec `Continuer`, puis `Créer ma boutique`.
3. Remplissez le formulaire de Stripe.
4. Attendez la validation (en général quelques minutes, parfois un jour ouvré), puis touchez `Entrer dans Pyryx Pro`.

BON À SAVOIR

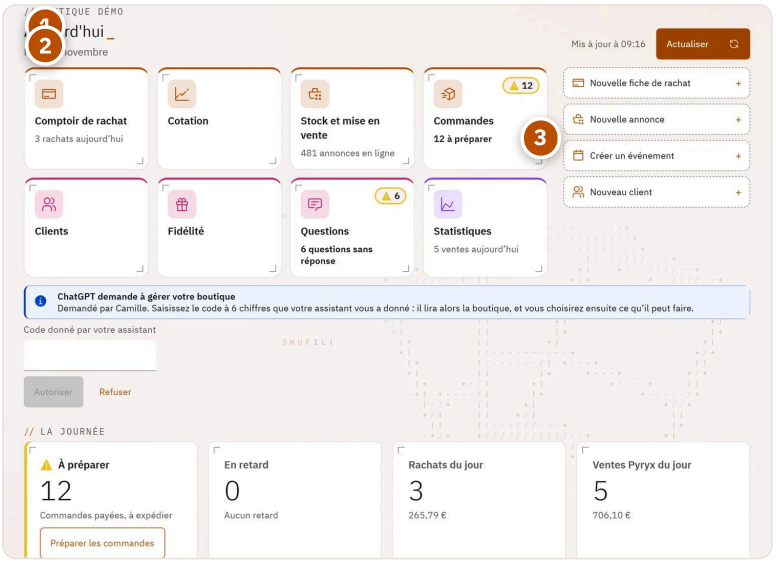
- Trois régimes de TVA au choix : franchise en base, régime de la marge (biens d'occasion), TVA normale.
- Le nom de la boutique se change ensuite ; son SIRET, non.
- L'e-mail du service client est publié sur votre vitrine, comme la loi l'exige.
- La boutique s'ouvre dès que Stripe valide le compte ; Pyryx peut encore vérifier l'identité de l'entreprise.

// AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, le tableau de bord du jour

pro.pyryx.com

C'est le premier écran de Pyryx Pro. Il se lit en trois secondes : ce qui attend un geste (commandes à expédier, retards, questions, messages, avis) et ce qui s'est passé dans la journée. Chaque tuile mène droit à l'action.



L'écran « Aujourd'hui » de la boutique de démonstration.

1. Le titre et l'heure de la dernière mise à jour
2. L'accès rapide à vos fonctions
3. Les raccourcis pour créer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les grandes portes « Accès rapide » vers vos fonctions principales, chacune avec sa ligne du jour (rachats, annonces en ligne, écrans allumés) et un badge quand un geste est dû.
- Les raccourcis « Créer » : nouvelle fiche de rachat, nouvelle annonce, nouvel événement, nouveau client.
- Les tuiles de « La journée » : À préparer, En retard, Rachats du jour, Ventes Pyryx du jour, Questions sans réponse, Messages non lus, Avis sans réponse, Annonces en ligne, Écrans du magasin.
- Une mise à jour automatique chaque minute tant que l'écran est ouvert, et le bouton `Actualiser`.
- Des alertes quand il le faut : invitation d'une équipe, demande d'un assistant IA à gérer la boutique, dernière étape du compte de paiement.

PAS À PAS

1. Ouvrez Pyryx Pro : l'écran « Aujourd'hui » s'affiche.
2. Lisez d'abord les tuiles signalées par un filet de couleur : elles attendent un geste.
3. Touchez le bouton de la tuile, par exemple `Préparer les commandes` ou `Répondre`.
4. Pour commencer une tâche, touchez un raccourci de « Créer », par exemple `Nouvelle fiche de rachat`.

BON À SAVOIR

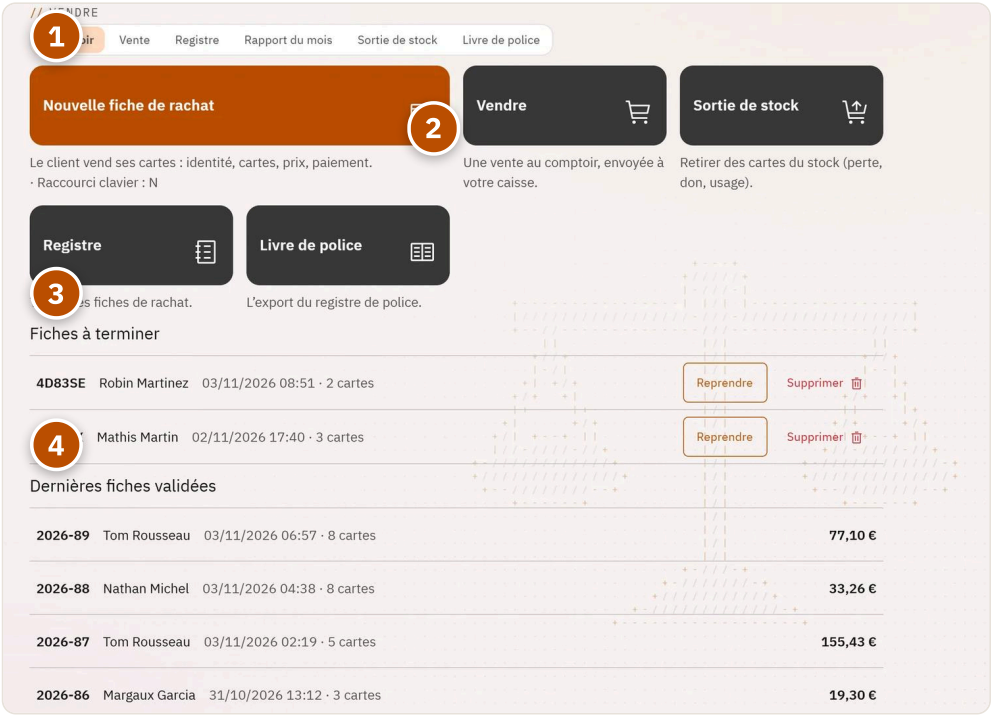
- Chaque membre de l'équipe ne voit que les tuiles de son rôle. Un montant qu'il n'a pas le droit de voir s'affiche « Montant masqué », jamais « 0,00 € ».
- Si la connexion tombe, les chiffres restent affichés avec l'heure de leur dernière lecture.
- Ce qui demande un geste est toujours écrit en toutes lettres (« À expédier en priorité »), pas seulement signalé par une couleur.

// COMPTOIR ET RACHAT

L’accueil du comptoir

pro.pyryx.com/comptoir

Le poste de travail de l’employé au comptoir, sur tablette ou sur ordinateur. Une grande touche pour racheter, les autres gestes du comptoir à côté, puis les fiches commencées à finir et les dernières fiches validées.



L’accueil du comptoir : la grande touche du rachat et les fiches en cours.

1. La touche pour démarrer un rachat
2. Les autres gestes du comptoir
3. Les fiches commencées à terminer
4. Les dernières fiches validées

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La touche principale `Nouvelle fiche de rachat`, aussi au clavier avec la touche N.
- Les touches `Vendre`, `Sortie de stock`, `Registre` et `Livre de police`.
- « Fiches à terminer » : les fiches commencées, avec `Reprendre` et `Supprimer`.
- « Dernières fiches validées », et `Voir tout le registre`.
- Pour le propriétaire : la liste des fiches de l’équipe qui attendent son approbation, avec `Approuver`.

PAS À PAS

1. Touchez `Nouvelle fiche de rachat` (ou la touche N).
2. Pour finir une fiche commencée, touchez `Reprendre` sur sa ligne.
3. Pour relire une fiche validée, touchez sa ligne dans « Dernières fiches validées ».

BON À SAVOIR

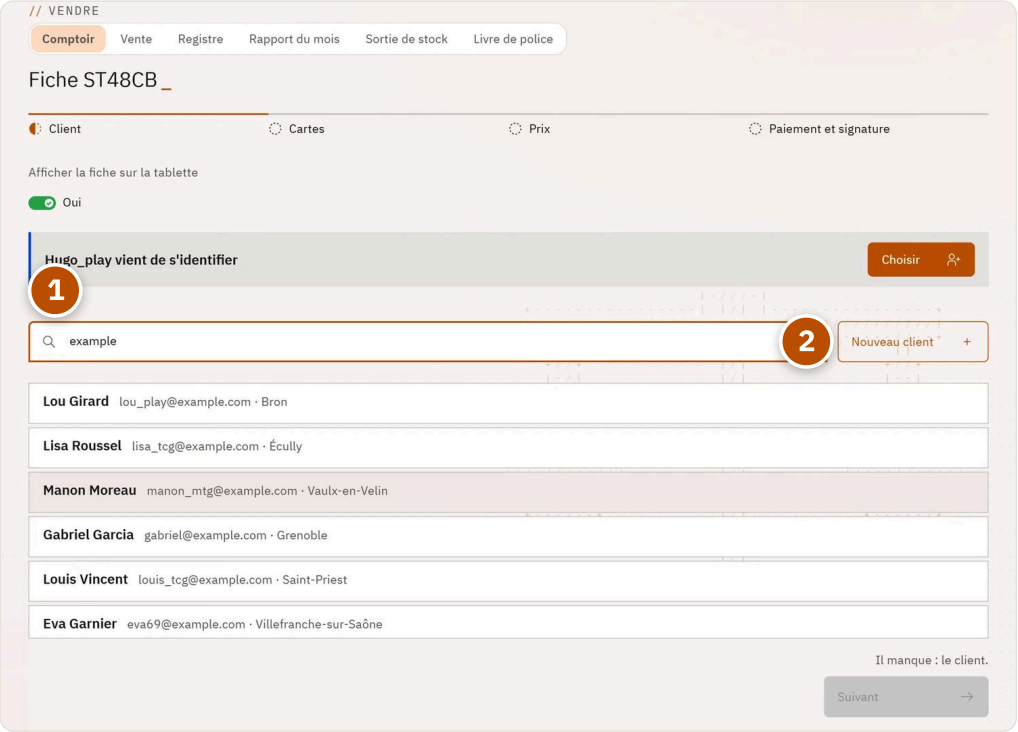
- Supprimer une fiche commencée efface aussi ses lignes et ses photos. Rien n’a été payé ni inscrit au registre.
- Un employé ne voit que ses propres fiches ; le propriétaire voit tout.
- Les onglets dépendent des droits donnés dans l’écran Équipe : « Comptoir » pour le rachat, « Ventes au comptoir » pour la vente, « Export » pour le livre de police.

// COMPTOIR ET RACHAT

Rachat, étape 1 : le client

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Rattachez chaque rachat à un vrai client de la boutique, sans tout retaper quand il est déjà connu. L'écran ne demande ensuite que ce qui manque au registre, relevé sur sa pièce d'identité.



L'étape du client : la recherche, le code Pyryx ou un nouveau client.

1. Chercher un client de la boutique
2. Créer un nouveau client

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Chercher un client de la boutique par son nom ou son e-mail.
- Lire le code Pyryx que le client montre sur son téléphone (8 caractères, valable 10 minutes) : sa fiche se remplit seule.
- Créer un nouveau client, avec ou sans adresse e-mail.
- Relever uniquement les champs manquants : lieu de naissance, pièce présentée, numéro, date et autorité de délivrance.
- Avec la tablette client de la boutique : choisir le client qui vient de scanner son QR, ou lui faire remplir son identité lui-même.

PAS À PAS

1. Tapez le nom ou l'e-mail dans `Chercher un client (e-mail ou nom)` et touchez le bon client.
2. Ou tapez son code dans `Ou le code Pyryx du client`, puis `Utiliser ce code`.
3. Ou touchez `Nouveau client`, remplissez la fiche, puis `Créer le client et l'utiliser`.
4. Complétez les champs demandés sous « À relever sur sa pièce d'identité : ».
5. Touchez `Suivant`.

BON À SAVOIR

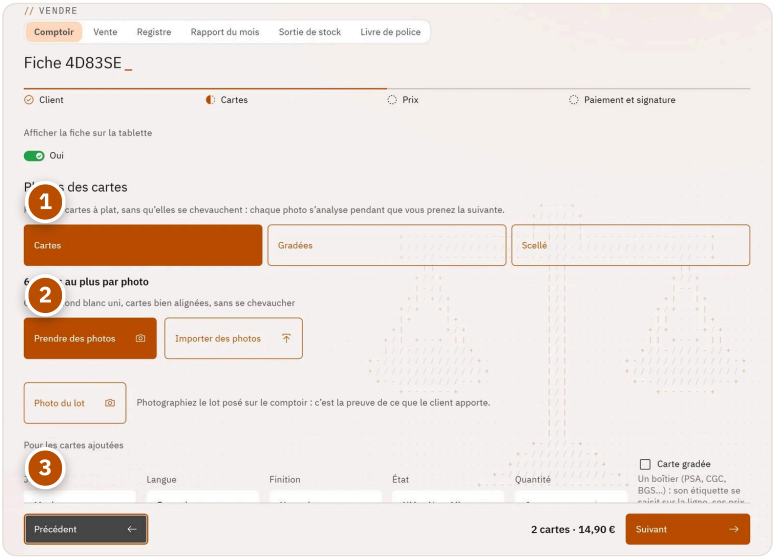
- La fiche n'est créée qu'au premier geste utile : ouvrir l'écran puis repartir ne laisse pas de fiche vide.
- Un client créé avec un e-mail reçoit son compte Pyryx et un message de bienvenue ; sans e-mail, la boutique garde sa fiche, sans fidélité en ligne.
- L'identité du vendeur n'est gardée que dans la fiche, jamais dans le navigateur de la tablette.

// COMPTOIR ET RACHAT

Rachat, étape 2 : les cartes, en photo ou au clavier

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Constituez la liste des cartes rachetées vite et au bon tirage, car le tirage décide du prix. Photographiez les cartes à plat : chaque photo s'analyse pendant que vous prenez la suivante. Ou tapez-les dans un seul champ.



L'étape des cartes : la prise de vue en tête, puis les cartes de la fiche.

1. Ce que vous photographiez
2. Prendre ou importer des photos
3. Les réglages du lot

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La prise de vue : « Cartes » (6 au plus par photo), « Gradées » (2 boîtiers au plus, étiquette en haut), « Scellé » (1 produit par photo).
- `Prendre des photos` en rafale, ou `Importer des photos` ; chaque photo affiche son état (« en file », « analyse… », « 5 cartes »).
- Une carte douteuse devient « Carte à identifier » : on touche la bonne parmi celles proposées.
- Le champ « Carte » : le nom de la carte, ou son édition et son numéro imprimés en bas de la carte, puis Entrée.
- Les réglages du lot : jeu, langue, finition, état et quantité.
- Les produits scellés et accessoires, du catalogue ou créés par la boutique ; les cartes gradées avec organisme, note et certificat.
- La photo du lot posé sur le comptoir, et le classeur de destination de chaque jeu.

PAS À PAS

1. Réglez une fois `Jeu`, `Langue` et `État` pour le lot.
2. Choisissez la sorte, touchez `Prendre des photos`, photographiez par paquets de 6 cartes au plus, puis `Terminer`.
3. Corrigez les cartes « à identifier » en touchant la bonne carte.
4. Pour une carte à la main, tapez son nom ou « édition numéro » dans `Carte`, puis Entrée.
5. Choisissez le `Classeur de destination` de chaque jeu, puis `Suivant`.

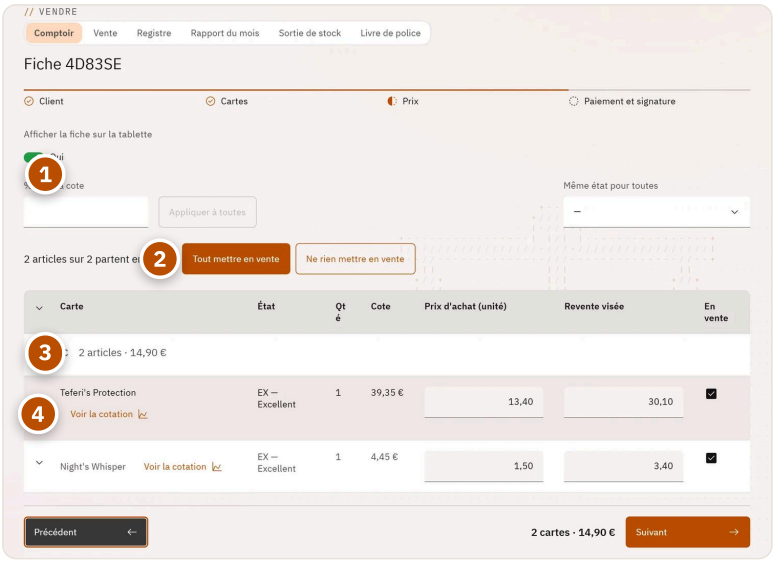
BON À SAVOIR

- Le rachat par photo est compris dans la formule Base, gratuite.
- La lecture automatique des étiquettes des cartes gradées est réservée à Pro Extended ; la saisie à la main reste toujours possible.
- Une carte avec une mention (signée, altérée, erreur d'impression, tampon) ne part pas en vente d'elle-même : vous la mettez en vente depuis le stock.
- Les photos passent une vérification automatique : la fiche ne se valide pas tant qu'une photo attend son verdict.

Rachat, étape 3 : les prix

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Fixez le prix payé pour chaque carte en voyant sa cote, la revente visée et la marge. Décidez au même endroit ce qui sera mis en vente dès la validation.



L'étape des prix : cote, prix d'achat, revente visée et mise en vente.

1. Appliquer une remise sous la cote à toutes les lignes
2. Tout mettre en vente d'un geste
3. Une ligne et son prix d'achat
4. Voir la cotation de la carte

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une ligne par article : état, quantité, cote, prix d'achat à l'unité, revente visée.
- « % sous la cote » et `Appliquer à toutes`, « Même état pour toutes ».
- Les totaux par jeu pour une fiche mixte, et le total en grand.
- Les détails à déplier : source de la cote, offre face à la cote, marge attendue, reconnaissance par photo.
- La colonne « En vente », `Tout mettre en vente` ou `Ne rien mettre en vente`.
- `Voir la cotation` : la fiche de cotation complète de la carte dans une fenêtre, sans quitter le rachat.
- `Cotation IA complémentaire` sur les cartes de 100 € et plus (Pro Extended).

PAS À PAS

1. Vérifiez les prix proposés : la cote multipliée par votre taux de rachat.
2. Pour un lot, tapez par exemple 30 dans `% sous la cote`, puis `Appliquer à toutes`.
3. Remplissez chaque case « À saisir » (tapez 0 € si c'est voulu).
4. Décochez « En vente » pour ce que vous gardez, puis touchez `Suivant`.

BON À SAVOIR

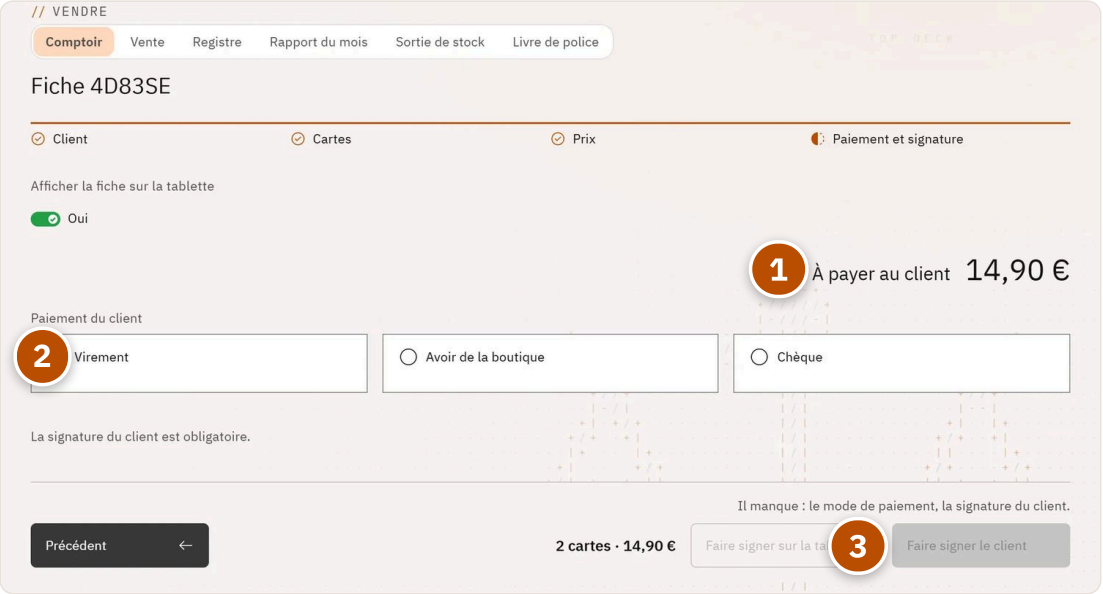
- Une case de prix vide bloque la fiche : aucun prix n'est jamais choisi à votre place.
- Les cartes gradées et les produits n'ont pas de cote : leur achat et leur revente se tapent. Pour une gradée, la cote de la carte nue est donnée comme simple repère.
- Seul le propriétaire met en ligne à la validation, sauf si vous l'autorisez aux employés qui ont le droit Annonces et stock (Réglages, Comptoir).
- Sans prix de revente, aucune annonce n'est créée ; sans classeur, la carte reste au registre sans entrer au stock.

// COMPTOIR ET RACHAT

Rachat, étape 4 : le paiement

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

Réglez le vendeur d'une façon traçable. Le montant à payer est affiché en grand, et le mode de paiement est inscrit sur la fiche.



L'étape du paiement : le montant, les trois modes et la signature.

1. Le montant à payer au client
2. Les modes de paiement
3. Faire signer le client

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- « À payer au client » en grand.
- Trois modes : `Virement` (seul le mode est noté, aucune coordonnée bancaire), `Avoir de la boutique` (un bon d'achat nominatif valable un an sur votre boutique en ligne), `Chèque` (avec son numéro).
- `Faire signer le client`, puis `Valider la fiche`.
- Avec la tablette client : `Faire signer sur la tablette`.

PAS À PAS

1. Choisissez `Virement`, `Avoir de la boutique` ou `Chèque` (tapez alors le `Numéro du chèque`).
2. Touchez `Faire signer le client` et tournez la tablette vers le vendeur.
3. Une fois signé, touchez `Valider la fiche`.

BON À SAVOIR

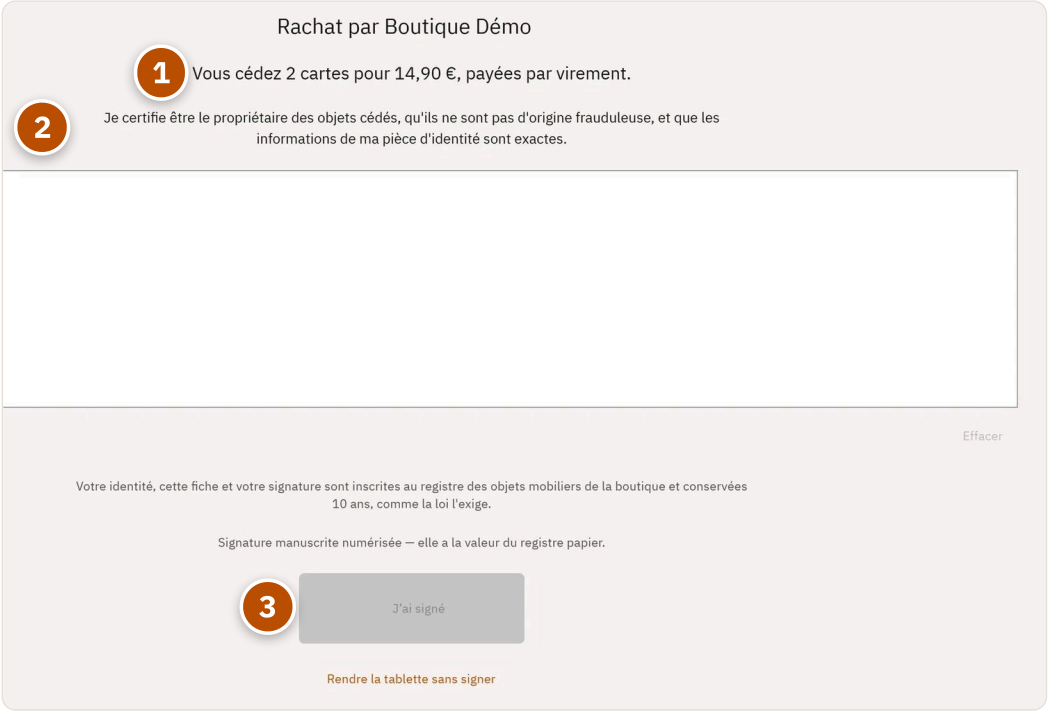
- Jamais d'espèces : seuls le virement, l'avoir et le chèque sont acceptés.
- L'avoir vaut exactement le total acheté ; le client le dépense en une ou plusieurs commandes en ligne.
- Après validation, la fiche reçoit son numéro de registre et ne se modifie plus.
- Si un seuil fixé par le propriétaire est dépassé, la validation attend l'accord d'un responsable.

// COMPTOIR ET RACHAT

La signature du client

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/nouvelle

La tablette se tourne vers le vendeur : il ne voit que ce qu'il cède, ce qu'il reçoit et comment, puis il signe au doigt. Sa signature fait de la fiche une pièce du registre.



Ce que voit le vendeur au moment de signer.

1. Ce que le client cède et reçoit
2. La phrase de certification
3. Valider la signature

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Un écran réservé au client, sans menu ni fiche dessous.
- Le résumé : « Vous cédez N cartes pour X €, payées par … ».
- La phrase « Je certifie être le propriétaire des objets cédés… » et la mention de conservation du registre pendant 10 ans.
- La zone de signature, `J'ai signé` ou `Rendre la tablette sans signer`.
- `Reprendre la main`, protégé par le code PIN de l'employé s'il en a un.

PAS À PAS

1. Le client lit le résumé et la phrase de certification.
2. Il signe au doigt dans la zone, puis touche `J'ai signé`.
3. L'employé touche `Reprendre la main` et tape son code PIN si l'écran le demande.

BON À SAVOIR

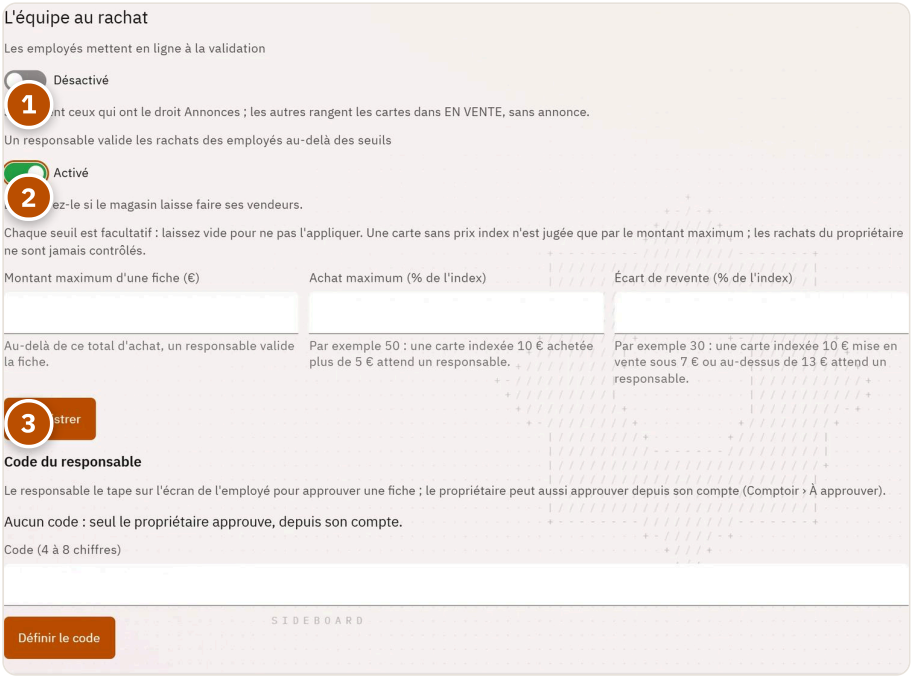
- Toute modification après la signature (identité, prix, état, quantité, paiement) la fait tomber : le client signe toujours ce qui part au registre.
- La tablette reste verrouillée même si l'on recharge la page : le client ne peut pas repartir dans l'application.
- Une fiche reprise le lendemain se fait signer à nouveau.

// COMPTOIR ET RACHAT

Le contrôle d’un responsable

pro.pyryx.com/reglages/comptoir

Laissez l’équipe racheter seule tout en gardant la main sur les gros montants et les prix anormaux. Au-delà de vos seuils, la fiche d’un employé attend l’accord d’un responsable.



Les réglages de l’équipe au rachat : contrôle, seuils et code du responsable.

1. Activer le contrôle
2. Les seuils de la boutique
3. Le code du responsable

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Activer « Un responsable valide les rachats des employés au-delà des seuils ».
- Trois seuils facultatifs : le montant maximum d’une fiche, l’achat maximum en pourcentage de la cote, l’écart de revente.
- Un « Code du responsable » de 4 à 8 chiffres, tapé par le responsable sur l’écran de l’employé.
- Ou l’approbation depuis le compte du propriétaire, dans l’accueil du comptoir.
- L’option « Les employés mettent en ligne à la validation », pour ceux qui ont le droit Annonces et stock.

PAS À PAS

1. Ouvrez Réglages, Comptoir, bloc « L’équipe au rachat ».
2. Activez le contrôle, remplissez les seuils voulus, puis touchez `Enregistrer`.
3. Définissez le `Code du responsable`.
4. Au comptoir, quand la fenêtre « Un responsable doit approuver cette fiche » s’ouvre, le responsable tape son code puis `Approuver avec le code`.

BON À SAVOIR

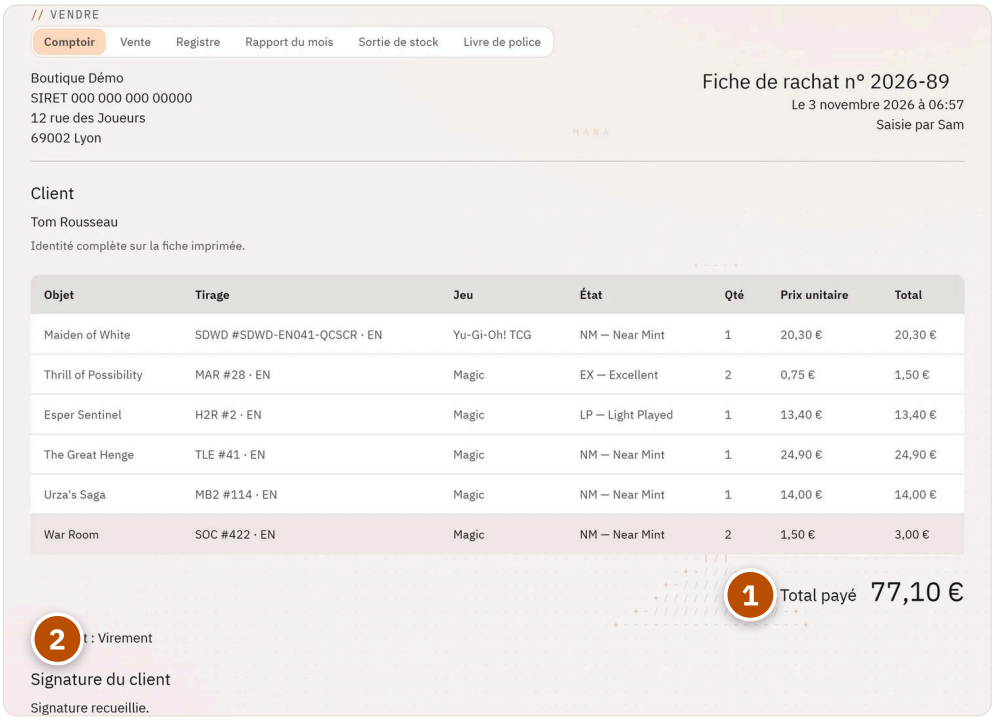
- La fenêtre dit pourquoi la fiche est retenue, ligne par ligne.
- Les rachats du propriétaire ne sont jamais contrôlés.
- Cinq codes faux bloquent les codes 15 minutes ; le propriétaire peut toujours approuver depuis son compte.
- Modifier la fiche après l’accord le fait perdre : il faut le redemander.

// COMPTOIR ET RACHAT

La fiche de rachat validée

pro.pyryx.com/comptoir/fiche/…

La pièce du registre, telle qu'un contrôle la demandera, imprimable en A4. C'est aussi le seul moyen propre de corriger une erreur : la contre-fiche.



Une fiche validée : la pièce du registre, prête à imprimer.

1. Le total payé et le mode de paiement
2. La signature du vendeur

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- L'en-tête légal de la boutique (raison sociale, SIRET, TVA, adresse), le numéro de registre et la date.
- L'identité du vendeur, les objets (tirage, jeu, état, quantité, prix), le total payé, le mode de paiement et la signature.
- `Imprimer` en A4, ou enregistrer en PDF depuis la boîte d'impression.
- Les photos du lot, le bon d'achat de l'avoir et son solde.
- Le bilan : annonces publiées, cartes restées hors vente ou hors stock, et pourquoi.
- `Annuler la fiche`, pour le propriétaire.

PAS À PAS

1. Ouvrez la fiche depuis « Dernières fiches validées » ou depuis le registre.
2. Touchez `Imprimer` pour une version papier ou PDF.
3. Pour annuler : `Annuler la fiche`, tapez le `Motif (obligatoire)`, puis `Écrire la contre-fiche`.

BON À SAVOIR

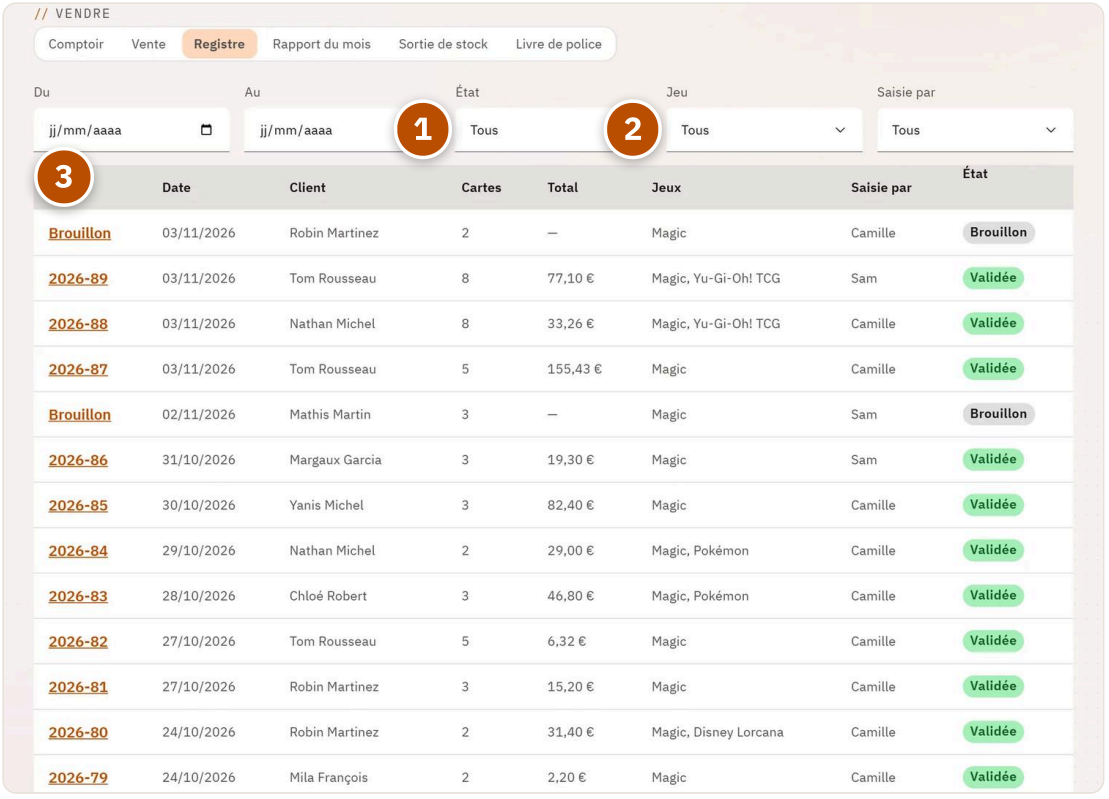
- Une fiche validée ne se modifie plus. L'annulation n'efface rien : une contre-fiche numérotée l'annule, avec son motif et son auteur, et chacune renvoie à l'autre.
- L'annulation ne reprend pas le stock.
- L'avoir est un bon nominatif : le client le dépense sur votre boutique en ligne avec son compte Pyryx.

// COMPTOIR ET RACHAT

Le registre des rachats

pro.pyryx.com/comptoir/registre

Retrouvez n'importe quelle fiche, finie ou non, par période, état, jeu ou employé. Une ligne ouvre la fiche ; une fiche commencée s'ouvre pour être terminée.



Le registre : toutes les fiches de rachat de la boutique.

1. Les filtres de période et d'état
2. Le filtre par jeu
3. Une fiche du registre

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les filtres « Du », « Au », « État » (brouillon, validée, annulée, contre-fiche), « Jeu » et « Saisie par » (propriétaire).
- Les colonnes : numéro, date, client, cartes, total, jeux, saisie par, état.
- 25 fiches par page, avec le nombre total de fiches.

PAS À PAS

1. Choisissez la période avec `Du` et `Au`.
2. Filtrez par `État` ou par `Jeu` si besoin.
3. Touchez une ligne pour ouvrir la fiche.

BON À SAVOIR

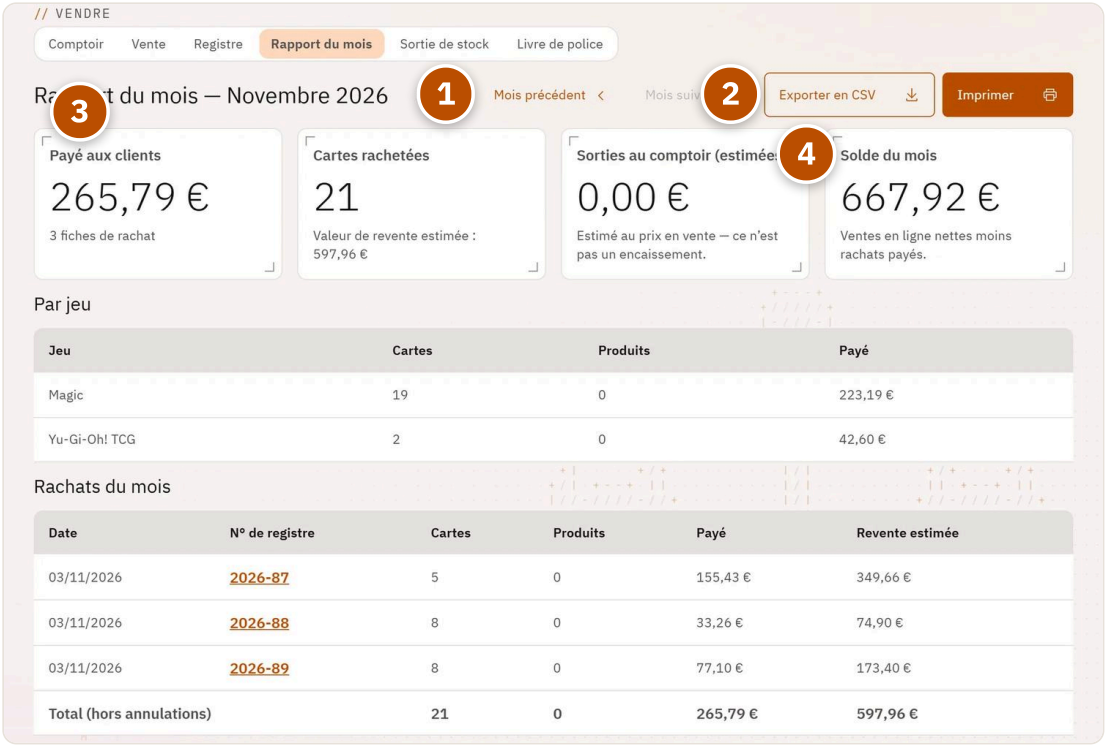
- Un employé ne voit que les fiches qu'il a saisies ; le propriétaire lit le registre complet.

// COMPTOIR ET RACHAT

Le rapport du mois

pro.pyryx.com/comptoir/rapport

Les entrées, les sorties et l'argent du mois, en nombres et en montants, pour votre suivi et pour votre comptable. Aucune carte ni aucune personne n'y figure.



Le rapport du mois : ce que la boutique a payé et rapporté.

1. Changer de mois
2. Exporter pour le comptable
3. Le total payé aux clients
4. Le solde du mois

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les grands nombres : payé aux clients, cartes rachetées, sorties au comptoir (estimées), solde du mois.
- Les rachats du mois en tableau, avec le total hors annulations.
- Le coût par jeu.
- `Mois précédent` et `Mois suivant`, `Imprimer`, `Exporter en CSV` (lisible par Excel).

PAS À PAS

1. Ouvrez « Rapport du mois » dans le comptoir.
2. Changez de mois avec `Mois précédent`.
3. Touchez `Imprimer` ou `Exporter en CSV`.

BON À SAVOIR

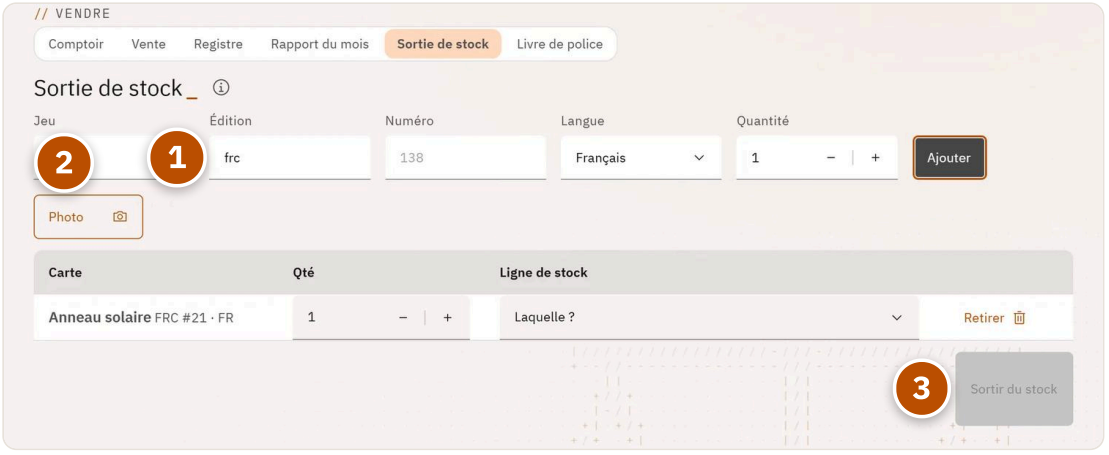
- Le rapport demande les droits « Comptoir » et « Chiffres ».
- Les ventes au comptoir sont estimées au prix affiché : ce n'est pas un encaissement, elles restent hors du solde.

// COMPTOIR ET RACHAT

La sortie de stock

pro.pyryx.com/comptoir/sortie

Retirez du stock, et donc de la vente en ligne, une carte vendue au comptoir, perdue, donnée ou utilisée. Votre boutique en ligne ne vend jamais une carte qui n'est plus là.



La sortie de stock : une carte vendue au comptoir quitte aussi la vente en ligne.

1. L'édition et le numéro de la carte
2. Photographier les cartes
3. Sortir du stock

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Ajouter une carte par son édition et son numéro, sa langue et sa quantité.
- Ou la photographier : chaque carte reconnue rejoint la liste.
- La carte est cherchée dans tous vos classeurs ; s'il y a plusieurs exemplaires possibles, l'écran demande « Laquelle ? ».
- `Sortir du stock` vérifie d'abord : si une carte manque, rien ne sort et c'est dit ligne par ligne.

PAS À PAS

1. Tapez l'`Édition` et le `Numéro` lus en bas de la carte, puis `Ajouter` (ou touchez `Photo`).
2. Répondez à « Laquelle ? » si plusieurs exemplaires correspondent.
3. Touchez `Sortir du stock`.

BON À SAVOIR

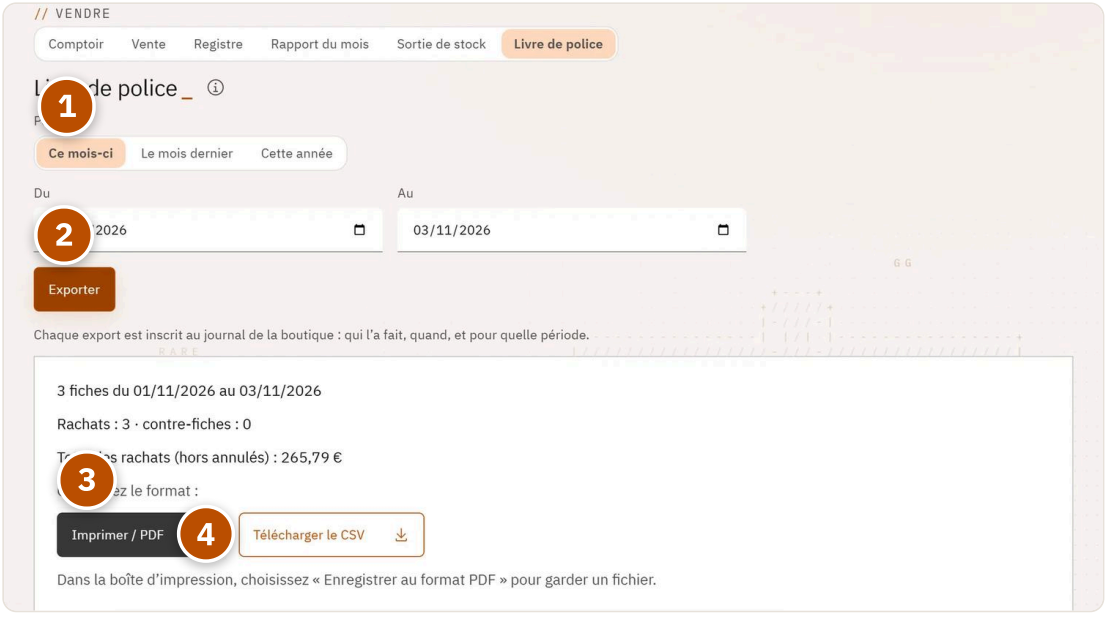
- C'est un mouvement de stock, pas une caisse : aucun prix ni paiement n'est enregistré.
- Un membre de l'équipe sort au plus 50 cartes par geste et 300 par jour ; le propriétaire n'a pas de plafond.
- Chaque sortie est inscrite au journal.

// COMPTOIR ET RACHAT

Le livre de police

pro.pyryx.com/comptoir/police

Sortez pour une période le registre des objets mobiliers que la loi impose aux professionnels de l'occasion : en PDF pour un contrôle, en CSV pour le comptable.



Le livre de police : l'export d'une période en PDF ou en CSV.

1. Choisir la période
2. Exporter
3. Imprimer ou enregistrer en PDF
4. Télécharger pour le comptable

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La période : « Ce mois-ci », « Le mois dernier », « Cette année », ou deux dates (dix ans au plus).
- `Exporter` : le nombre de fiches, rachats et contre-fiches, et le total des rachats.
- `Imprimer / PDF` : A4 paysage, en-tête légal répété à chaque page, une fiche jamais coupée entre deux pages.
- `Télécharger le CSV` : l'identité complète, les objets, les montants, les annulations.

PAS À PAS

1. Choisissez la période, par exemple `Le mois dernier`.
2. Touchez `Exporter`.
3. Touchez `Imprimer / PDF` (puis « Enregistrer au format PDF ») ou `Télécharger le CSV`.

BON À SAVOIR

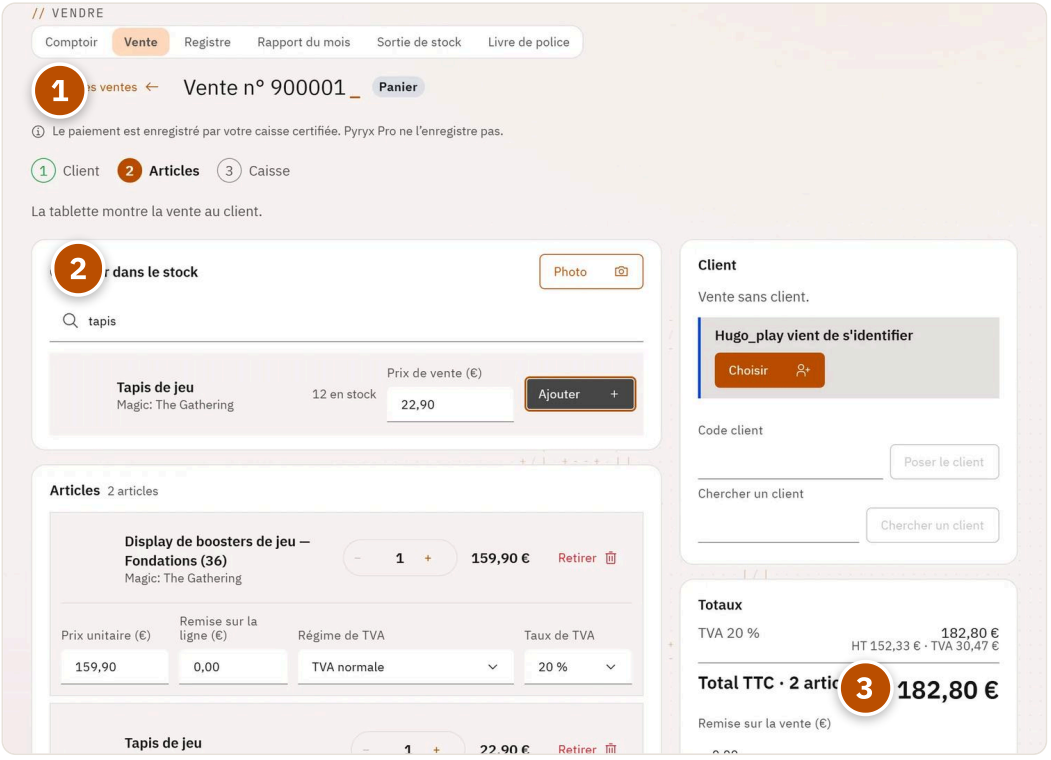
- Le registre est tenu électroniquement et conservé 10 ans au moins (Code pénal, articles R.321-3 et suivants).
- L'export demande le droit « Export » et la double authentification ; chaque export est inscrit au journal.
- 5 000 fiches au plus par export : au-delà, choisissez une période plus courte.
- À l'écran, seul un résumé s'affiche : les identités ne sont pas visibles par les clients au comptoir.

// VENTE AU COMPTOIR

Préparer une vente au comptoir

pro.pyryx.com/comptoir/vente

Pyryx Pro prépare la vente à l'écran, à partir de votre stock, avec la bonne TVA pour chaque article. L'encaissement se fait sur la caisse certifiée de la boutique. Ce qui est vendu en boutique ne peut plus être vendu en ligne.



Le panier d'une vente au comptoir, préparé depuis le stock.

1. L'encaissement reste sur votre caisse certifiée
2. Chercher un article dans le stock
3. Le total de la vente

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le client : il scanne le QR de la tablette (fidélité et historique reconnus), ou on le cherche ; ou `Vente sans client` pour un client de passage.
- Chercher un article dans le stock par son nom, ou photographier les cartes posées à plat.
- Régler par ligne la quantité, le prix, la remise, le régime de TVA (sur la marge ou normale) et le taux.
- Une remise sur toute la vente, les totaux par régime de TVA et le total TTC.
- Montrer la vente au client sur la tablette.

PAS À PAS

1. Touchez `Nouvelle vente`.
2. Touchez `Choisir` sur le client de la tablette, ou `Vente sans client`.
3. Tapez le nom d'un article dans `Chercher dans le stock`, puis `Ajouter`.
4. Ajustez quantités, prix et remises, puis touchez `Envoyer à la caisse`.

BON À SAVOIR

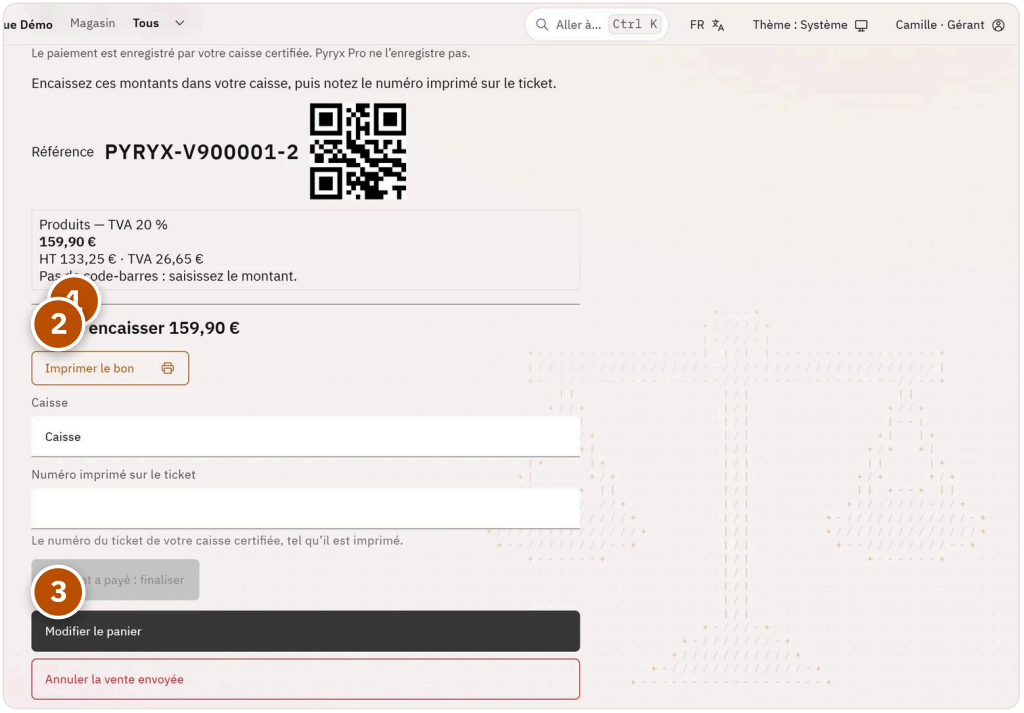
- Pyryx Pro n'enregistre aucun paiement : ni moyen de paiement, ni montant reçu, ni monnaie rendue.
- La TVA sur la marge peut s'appliquer aux cartes d'occasion achetées à des particuliers.
- Une vente porte 200 lignes au plus. Une vente envoyée depuis plus de 4 heures apparaît dans « À régler ».

// VENTE AU COMPTOIR

Le bon de caisse

pro.pyryx.com/comptoir/vente/…

Le bon dit exactement quoi encaisser dans votre caisse certifiée, groupe de TVA par groupe de TVA. Le numéro du ticket relie ensuite la vente à l'encaissement.



Le bon de caisse : ce que la caisse encaisse, par taux de TVA.

1. La référence de la vente
2. Un groupe de TVA et son montant
3. Finaliser avec le numéro du ticket

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La référence de la vente, en texte et en QR.
- Une ligne par régime et taux de TVA, avec son montant et, si vous l'avez réglé, un code-barres à prix intégré.
- Le total à encaisser et `Imprimer le bon`.
- Le numéro du ticket, puis `Le client a payé : finaliser`.
- Avec le connecteur Hiboutik : la vente part seule à la caisse et revient confirmée.
- Le retour d'une vente payée : quantités rendues, motif, puis le numéro de l'avoir fait dans la caisse.

PAS À PAS

1. Encaissez les montants du bon dans votre caisse, ou scannez ses codes-barres.
2. Tapez le `Numéro imprimé sur le ticket`.
3. Touchez `Le client a payé : finaliser`.

BON À SAVOIR

- Un même numéro de ticket ne peut pas payer deux ventes le même jour.
- Tant que la caisse n'a pas encaissé, `Modifier le panier` ou `Annuler la vente envoyée` restent possibles.
- Le remboursement d'un retour se fait dans la caisse ; Pyryx Pro note seulement la référence de l'avoir.

// VENTE AU COMPTOIR

Les réglages de la vente

pro.pyryx.com/comptoir/vente/reglages

Réglez une fois la TVA par défaut, les caisses du magasin et le lien avec votre logiciel de caisse.



Les réglages de la vente : TVA, caisses et connecteur.

1. La TVA par défaut
2. Les caisses du magasin

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le régime et le taux de TVA par défaut des cartes, le taux des produits.
- Les noms de vos caisses, un par ligne.
- Les codes d'articles du bon de caisse (5 chiffres) pour les codes-barres à prix intégré.
- Le connecteur de caisse Hiboutik, et les derniers échanges avec la caisse.

PAS À PAS

1. Depuis l'écran Vente, touchez `Réglages de la vente`.
2. Choisissez le régime et les taux, tapez les noms de vos caisses, puis `Enregistrer`.
3. Pour Hiboutik, remplissez le connecteur, puis `Enregistrer le connecteur`.

BON À SAVOIR

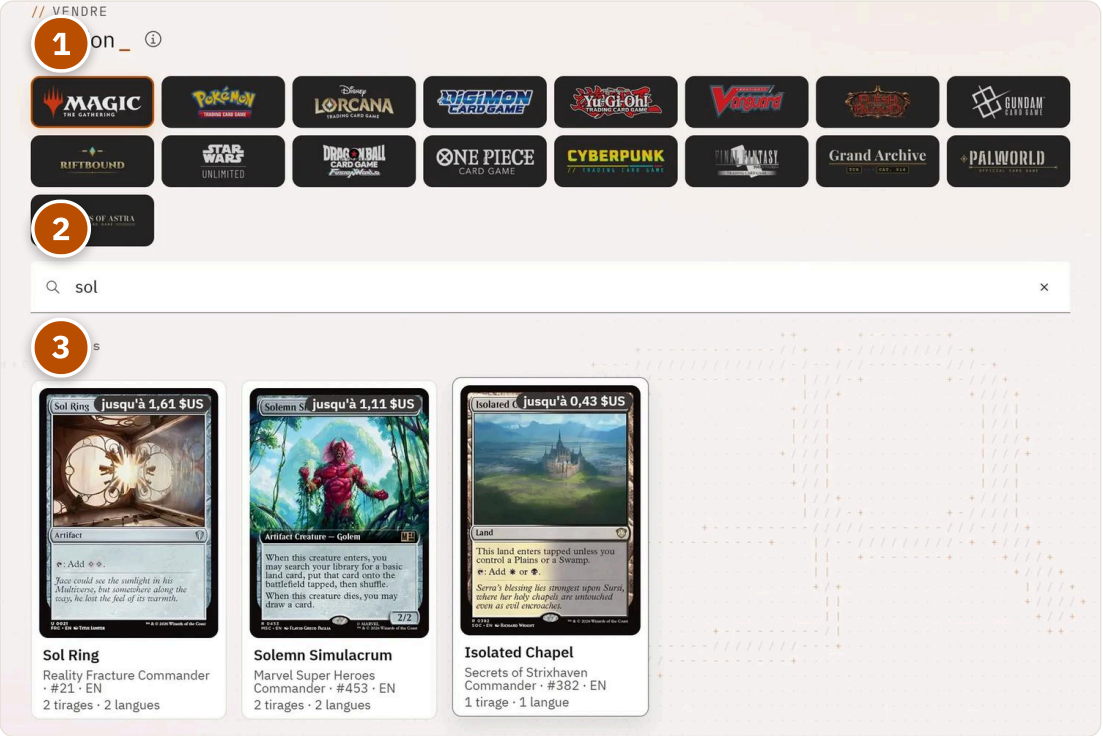
- Réservé à l'administration de la caisse, jamais depuis une tablette partagée.
- La clé du connecteur est chiffrée dès sa réception et n'est jamais réaffichée.

// COTATION

Chercher une carte

pro.pyryx.com/cotation

Sachez en quelques secondes ce que vaut une carte de n'importe quel jeu suivi par Pyryx, avant de la racheter ou de fixer son prix de vente.



La recherche de la cotation : le jeu, puis la carte.

1. Choisir le jeu
2. Chercher la carte
3. Un résultat, avec ses tirages et ses langues

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le jeu par son logo.
- Chercher par le nom, par un code imprimé (« OP05-119 »), par l'édition et le numéro (« mh2 250 »), ou en collant le lien d'une page pyryx.com.
- Les résultats arrivent pendant la frappe, les plus chers d'abord, avec le nombre de tirages et de langues.
- « Récemment cotées » : les dernières cartes que vous avez consultées.

PAS À PAS

1. Touchez le logo du jeu.
2. Tapez le nom ou le code de la carte dans `Carte`.
3. Touchez la carte, ou appuyez sur Entrée pour ouvrir la première.

BON À SAVOIR

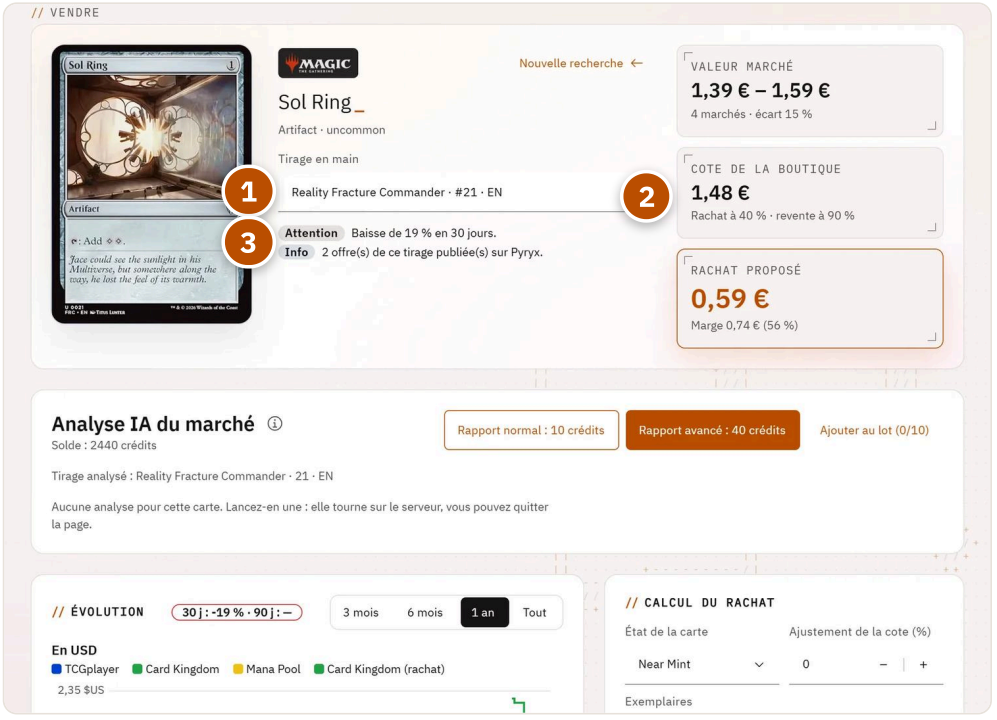
- La cotation demande le droit « Comptoir » ou « Annonces et stock » ; sans le droit de rachat, la fiche se lit sans le calcul du rachat.
- Revenir de la fiche retrouve votre recherche.

// COTATION

La fiche de cotation

pro.pyryx.com/cotation/…

Tout ce qu'il faut pour décider d'un rachat sur une seule page : la valeur de marché, la cote de votre boutique, le rachat proposé et les signaux qui doivent faire hésiter.



La fiche de cotation d'une carte : valeur, cote de la boutique, rachat proposé.

1. Le tirage en main
2. Les trois chiffres clés
3. Les signaux à surveiller

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le tirage en main et sa finition, à choisir.
- Trois chiffres : valeur marché, cote de la boutique, rachat proposé (avec vos taux et la marge).
- Les signaux : cote absente ou ancienne, marchés qui divergent, hausse ou baisse sur 30 jours, prix volatil, plusieurs tirages à distinguer, statut au format Commander (Magic).
- Les cotes marché par marché, chacune dans sa devise et avec sa date.
- Tous les tirages et leurs langues, les annonces déjà publiées sur Pyryx, et la carte elle-même.

PAS À PAS

1. Choisissez le `Tirage en main` et la `Finition` qui correspondent à la carte que vous tenez.
2. Lisez les trois chiffres, puis les signaux.
3. Descendez au calcul du rachat pour l'état et le nombre d'exemplaires.
4. Touchez `Nouvelle recherche` pour revenir à la liste.

BON À SAVOIR

- Une cote en cours de lecture n'est jamais présentée comme « pas de cote » ; une panne est signalée, et la cote peut être relue.
- Les cotes restent dans leur devise ; une conversion est toujours annoncée.
- La même fiche s'ouvre dans une fenêtre pendant un rachat, avec `Voir la cotation`.

// COTATION

Le calcul du rachat

pro.pyryx.com/cotation/…

Transformez la cote en prix d'achat réel pour la carte en main, à vos taux, selon son état et le nombre d'exemplaires.



Le calcul du rachat, aux taux de la boutique.

1. L'état de la carte
2. L'ajustement de la cote
3. Le prix de rachat proposé

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- L'état de la carte et un ajustement de la cote (de −95 % à +100 %).
- Le nombre d'exemplaires et le total.
- La cote retenue, le rachat, la revente et la marge, à vos taux.
- Pour Pokémon : l'écart de prix réellement observé selon l'état, appliqué d'un geste.
- Le plancher : sous ce montant, la boutique ne rachète pas à l'unité.

PAS À PAS

1. Choisissez l'`État de la carte`.
2. Tapez un `Ajustement de la cote (%)` si besoin (ou `Appliquer` pour Pokémon).
3. Réglez les `Exemplaires` et lisez le total.

BON À SAVOIR

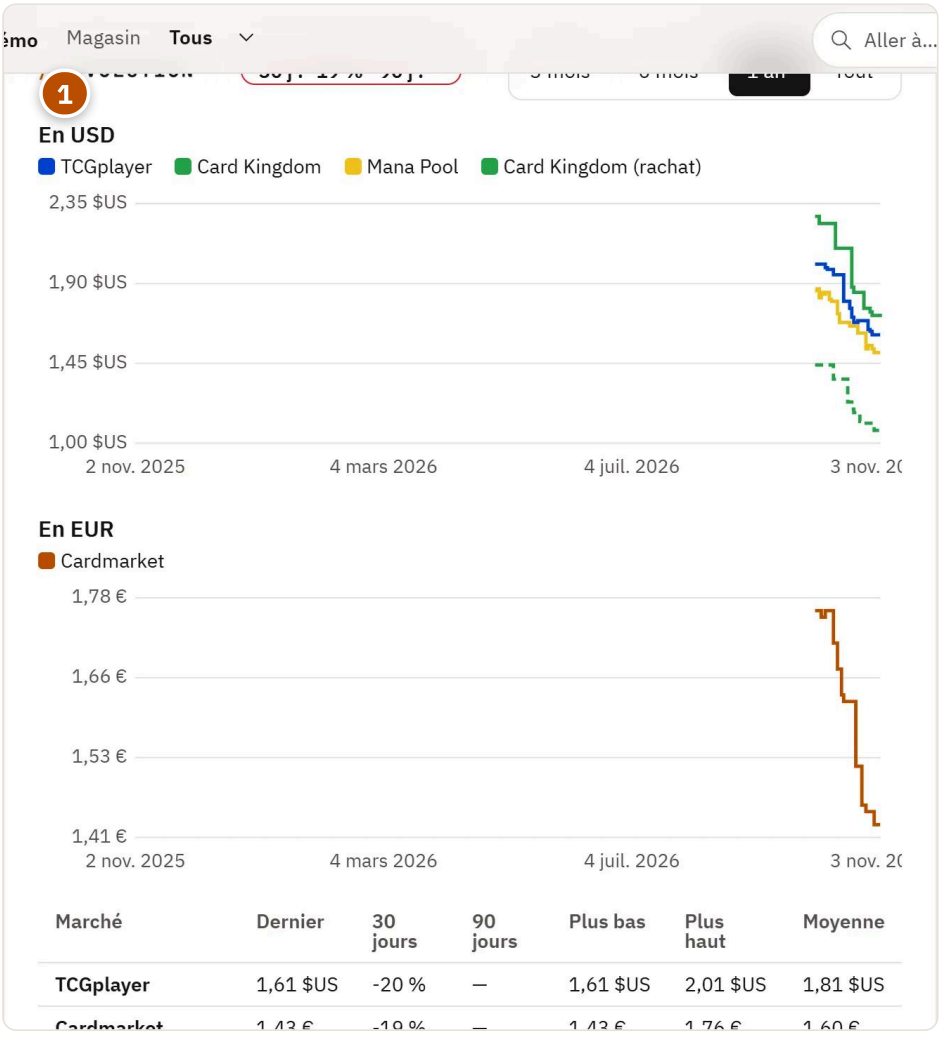
- Aucun coefficient d'état n'est inventé : seul Pokémon publie des prix par état ; ailleurs, l'ajustement est le vôtre.
- Vos taux de rachat et de revente, le marché de référence et le plancher se règlent dans Réglages, Comptoir, « Barème du rachat ».

// COTATION

L’évolution des prix et les tirages

pro.pyryx.com/cotation/…

Voyez si une carte monte, baisse ou reste instable avant de la payer cher, et comparez tous ses tirages pour coter le bon.



L’évolution des prix d’un tirage, marché par marché.

1. La courbe des prix

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une courbe par marché, dans sa devise, sur 3 mois, 6 mois, 1 an ou tout l’historique.
- Le tableau de la période : dernier prix, variation sur 30 et 90 jours, plus bas, plus haut, moyenne.
- Tous les tirages et leurs langues, les plus chers d’abord, avec l’annonce Pyryx la moins chère ; `Coter` sur une ligne.

PAS À PAS

1. Choisissez la période au-dessus de la courbe.
2. Lisez la tendance sur 30 et 90 jours et les extrêmes.
3. Dans « Tous les tirages et leurs langues », touchez `Coter` sur le tirage que vous tenez.

BON À SAVOIR

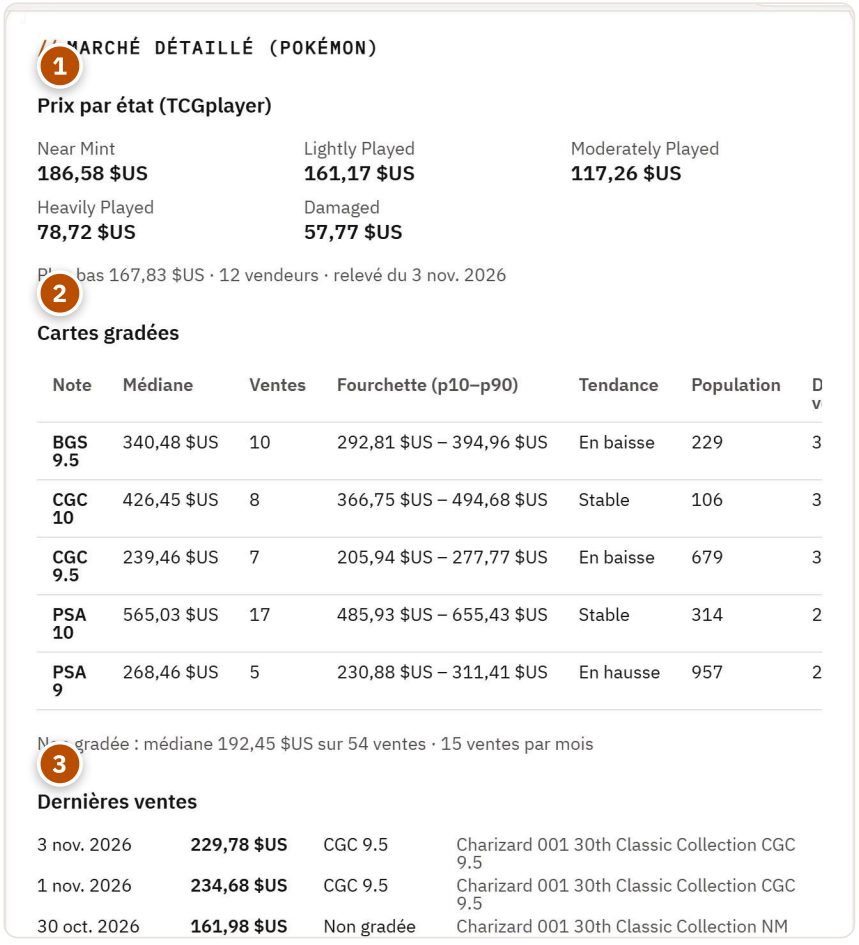
- Le tableau dit tout ce que montrent les courbes.
- Choisir un autre tirage met à jour toute la fiche.

// COTATION

Le marché détaillé Pokémon

pro.pyryx.com/cotation/…

Pour Pokémon, la fiche montre ce que les autres jeux ne publient pas : les prix par état, les cartes gradées et le rythme réel des ventes.



Le marché détaillé d'une carte Pokémon : par état et par note.

1. Les prix par état
2. Les cartes gradées
3. Les dernières ventes

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les prix par état, de Near Mint (comme neuve) à Damaged (abîmée), avec le nombre de vendeurs et la date du relevé.
- Les cartes gradées, note par note : médiane, nombre de ventes, fourchette, tendance, population (nombre d'exemplaires gradés à cette note), dernière vente.
- Le nombre de ventes par mois et les dernières ventes une à une.

PAS À PAS

1. Cherchez une carte Pokémon et ouvrez sa fiche.
2. Descendez au panneau « Marché détaillé (Pokémon) ».

BON À SAVOIR

- Les montants sont en dollars, comme la source.
- Ces prix par état servent aussi au calcul du rachat.

// ANALYSES IA

Demander un rapport d'analyse IA

pro.pyryx.com/cotation/…

Pour une carte chère ou rare, un rapport qui va plus loin que les cotes : des IA parcourent le web (ventes conclues, cotes gradées, rachats des revendeurs), chaque prix est vérifié en rouvrant sa page, puis une synthèse propose une décision.



Le panneau d'analyse IA, en tête de la fiche de cotation.

1. Votre solde de crédits
2. Le rapport normal
3. Le rapport avancé
4. Ajouter la carte au lot

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le solde de crédits de la boutique.
- `Rapport normal` (10 crédits) ou `Rapport avancé` (40 crédits), sur le tirage en main.
- L'avancement en direct : les étapes, depuis quand l'analyse est demandée et traitée.
- `Ajouter au lot` pour lancer jusqu'à 10 cartes ensemble depuis la page Cotation.
- Au comptoir, `Cotation IA complémentaire` sur une ligne de 100 € et plus, sans toucher à la fiche de rachat.

PAS À PAS

1. Ouvrez la fiche de cotation de la carte et vérifiez le `Tirage en main`.
2. Touchez `Rapport normal` ou `Rapport avancé`.
3. Quittez la page ou attendez : le rapport s'affiche dès qu'il est prêt.

BON À SAVOIR

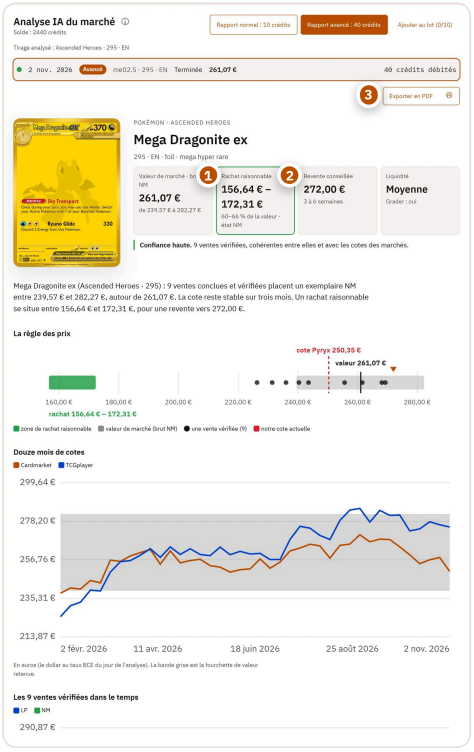
- Réservé à la formule Pro Extended (49,90 € par mois), qui donne 2 500 crédits par mois. En formule Base, gratuite, les boutons sont grisés.
- Les crédits d'un rapport qui n'aboutit pas sont rendus.
- Deux clics ne font pas deux dépenses : une analyse identique déjà en route est rouverte.
- Le rapport ne se demande pas depuis une tablette partagée.

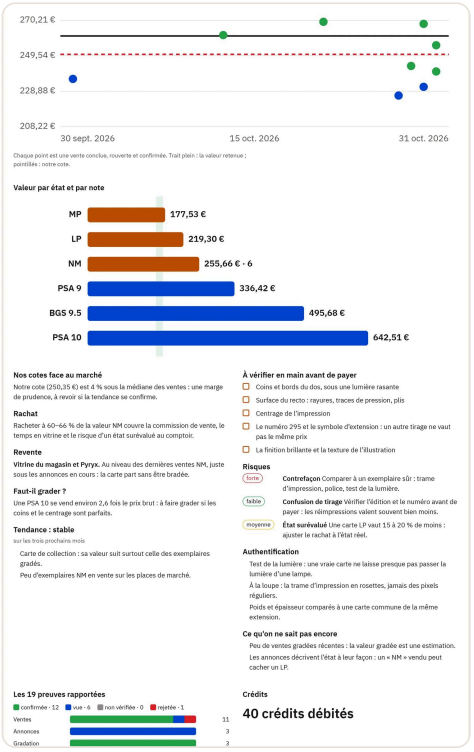
// ANALYSES IA

Lire un rapport d’analyse IA

pro.pyryx.com/cotation/…

Le rapport résume la décision en quelques chiffres, puis montre d’où viennent les prix. Il vous éclaire ; le prix que vous payez reste le vôtre.





Un rapport d’analyse IA : la décision chiffrée et ses preuves.

1. Le rachat raisonnable
2. La revente conseillée
3. Exporter le rapport en PDF

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La décision : valeur de marché et sa fourchette, rachat raisonnable, revente conseillée, liquidité, faut-il grader, et le niveau de confiance.
- Les variantes à ne pas confondre avec la carte.
- La règle des prix, douze mois de cotes, les ventes vérifiées dans le temps, la valeur par état et par note.
- Ce qu’il faut vérifier en main avant de payer, les risques, l’authentification, ce qu’on ne sait pas encore.
- Les preuves une à une (confirmée, vue, non vérifiée, rejetée), les crédits débités, et `Exporter en PDF`.
- Sur la page Cotation : le lot à lancer, les analyses en cours et les 50 dernières, filtrables par nom.

PAS À PAS

1. Ouvrez la page Cotation et touchez une analyse dans la liste « Analyses IA ».
2. Lisez les chiffres de la décision, puis « À vérifier en main avant de payer ».
3. Touchez `Exporter en PDF` pour garder le rapport.

BON À SAVOIR

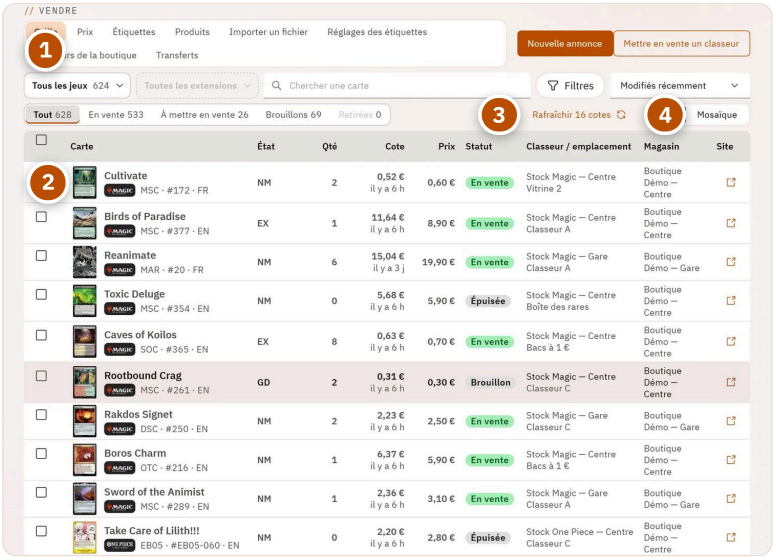
- C’est un avis indicatif, pas une garantie : les prix viennent de pages publiques lues le jour de l’analyse.
- Les rapports déjà faits restent lisibles même si la boutique repasse en formule Base.

// STOCK ET MISE EN VENTE

La grille du stock

pro.pyryx.com/stock

Vous voyez sur un seul écran vos annonces en ligne et les cartes de vos classeurs qui ne sont pas encore en vente, tous jeux confondus, avec la cote datée de chaque carte. Vous cochez des lignes, puis vous agissez sur toute la sélection au lieu de reprendre les cartes une par une.



La grille : le jeu et l'extension en tête, ce qu'on montre, puis une ligne par carte avec sa cote et son prix.

1. Le jeu et l'extension
2. Une carte : son nom ouvre l'aperçu
3. Les cotes à rafraîchir
4. Liste ou mosaïque

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le jeu (une grille de logos, avec le nombre de lignes de chacun) puis l'extension, rangée par année.
- Chercher une carte par son nom (raccourci clavier : la touche /).
- Afficher d'un clic Tout, En vente, À mettre en vente, Brouillons ou Retirées, chacun avec son compte.
- Filtrer par état, langue, classeur, statut, nature, cartes sans cote, finition, cartes réservées ou gradées ; chaque filtre posé reste visible et s'efface d'un clic.
- Trier par date de modification, extension, nom, prix, cote ou quantité ; les en-têtes de colonnes trient aussi.
- Lire pour chaque carte : état, quantité disponible et réservée, cote avec sa date, prix, statut, classeur et emplacement, magasin, lien vers sa page sur pyryx.com.
- Passer de la liste à la mosaïque des visuels ; au survol d'une vignette, un grand visuel s'affiche.
- Cocher des lignes, la page entière, puis toutes les lignes que montrent les filtres ; la barre du bas propose alors les étiquettes, le transfert et « Agir sur la sélection… ».

PAS À PAS

1. Ouvrez `Stock et mise en vente` dans le menu.
2. Cliquez `Tous les jeux`, choisissez le logo du jeu, puis choisissez l'extension.
3. Choisissez `À mettre en vente` pour voir les cartes de vos classeurs qui ne sont pas encore en ligne.
4. Ouvrez `Filtres` pour affiner par état ou par langue.
5. Cochez les lignes voulues, ou `Cocher la page`, puis `Sélectionner les … lignes correspondant aux filtres`.
6. Cliquez `Agir sur la sélection…`, `Imprimer des étiquettes` ou `Transférer`.

BON À SAVOIR

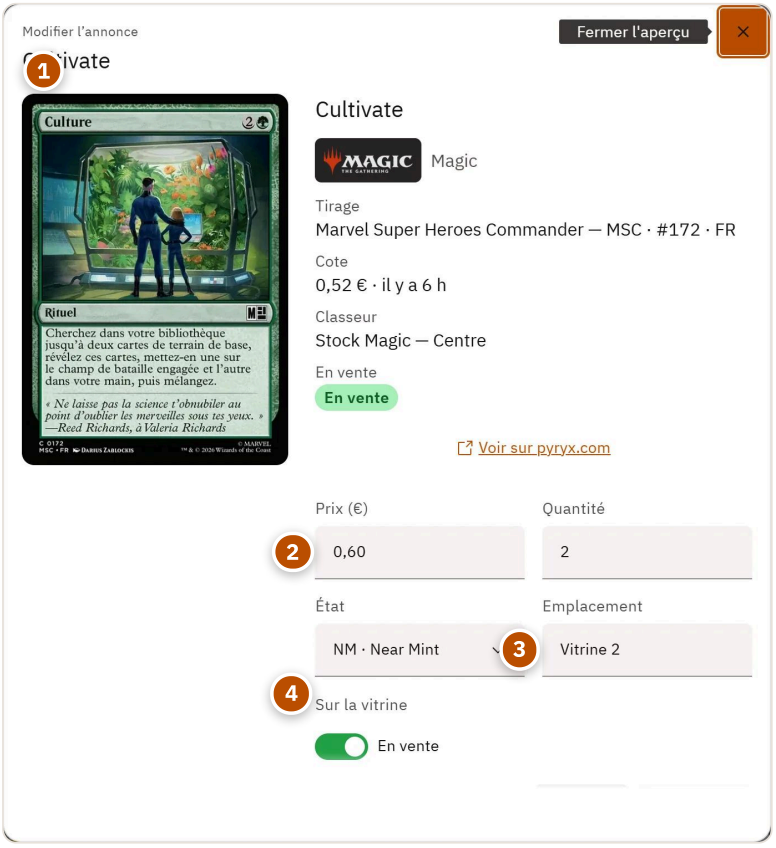
- Une ligne « à mettre en vente » vient d'un classeur marqué « Stock de la boutique » : sans classeur marqué, la grille ne montre que vos annonces.
- Les filtres sont gardés dans l'adresse de la page : un favori rouvre exactement la même grille.
- Le magasin choisi en haut de Pro (ou « Tous ») filtre la grille.
- Changer un filtre vide la sélection ; changer l'ordre de tri la garde.
- Les cartes « En vente » sont visibles sur pyryx.com et sur la vitrine de votre boutique.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Aperçu d’une carte et modification de l’annonce

pro.pyryx.com/stock

Vous corrigez une annonce sans quitter la grille : un clic sur le nom ou le visuel d’une carte ouvre son aperçu, qui porte le formulaire. Vous changez le prix ou la quantité, vous enregistrez, la ligne se met à jour aussitôt.



L’aperçu d’une carte en vente, avec le formulaire de son annonce.

1. Le visuel et les informations de la carte
2. Le prix
3. L’emplacement
4. En vente ou en brouillon

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Voir le grand visuel, le tirage, l’état, la quantité, le prix, la cote datée, le classeur et l’emplacement.
- Modifier le prix, la quantité, l’état et l’emplacement d’une annonce.
- Passer l’annonce de « En vente » à « Brouillon », et inversement.
- Retirer l’annonce de la vente, après confirmation.
- Ouvrir la page publique de la carte sur pyryx.com.
- Pour une carte de classeur pas encore en vente : un bouton `Mettre en vente` mène à la mise en vente de son classeur, ou à la nouvelle annonce.

PAS À PAS

1. Dans la grille, cliquez le nom ou le visuel d’une carte.
2. Changez `Prix (€)` ou `Quantité`.
3. Cliquez `Enregistrer` : la ligne de la grille est à jour.
4. Pour arrêter la vente : `Retirer de la vente` (en bas du formulaire), puis confirmez par `Retirer`.

BON À SAVOIR

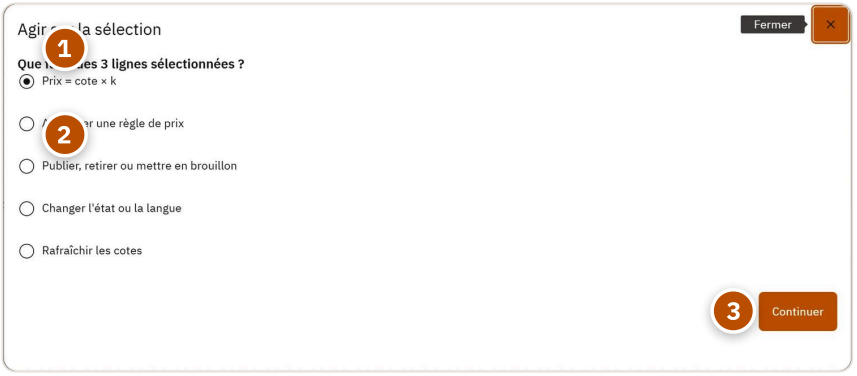
- La quantité ne descend pas sous les exemplaires déjà vendus et à expédier ; une carte gradée compte un seul exemplaire.
- Une carte déjà vendue dans un état ne change plus d’état.
- Le tirage, la langue, la finition et le boîtier d’une carte gradée se modifient sur pyryx.com.
- Retirer une annonce n’efface rien ; un clic à côté du formulaire ne le ferme pas, pour ne pas perdre votre saisie.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Agir sur une sélection

pro.pyryx.com/stock

Vous changez en une fois le prix, le statut, l'état ou la langue de centaines de cartes, ou vous mettez en vente le stock d'un coup. Avant d'appliquer, Pyryx vous montre exactement ce qui va changer et ce qui sera laissé de côté.



La fenêtre « Agir sur la sélection » : choisir le geste, le régler, voir l'aperçu, appliquer.

1. Fixer les prix d'après la cote
2. Publier, retirer ou mettre en brouillon
3. Passer à l'étape suivante

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Prix = cote × k : choisir la source de la cote, un coefficient (0,95 = 5 % sous la cote), un pas d'arrondi et un plancher, avec un exemple chiffré.
- Appliquer une règle de prix (un écart en % par rapport à la cote et un plancher) que la nuit recalcule ensuite, ou la retirer.
- Publier, retirer ou mettre en brouillon.
- Changer l'état ou la langue.
- Rafraîchir les cotes.
- Pour des lignes de stock pas encore en vente : les mettre en vente au prix de la formule, en choisissant l'état des cartes qui n'en ont pas.
- Lire l'aperçu : lignes touchées, prix qui changent, valeur en ligne avant et après, lignes écartées avec leur motif, exemples « avant → après ».
- Appliquer par paquets avec la progression, s'arrêter entre deux paquets, lire le bilan.

PAS À PAS

1. Cochez les cartes dans la grille, puis cliquez `Agir sur la sélection…`.
2. Choisissez `Prix = cote × k`, puis `Continuer`.
3. Choisissez la `Source de la cote`, saisissez le `Coefficient`, le pas d'arrondi et le `Plancher`.
4. Cliquez `Voir l'aperçu` et relisez les exemples et les lignes écartées.
5. Cliquez `Appliquer` et attendez le `Bilan`.

BON À SAVOIR

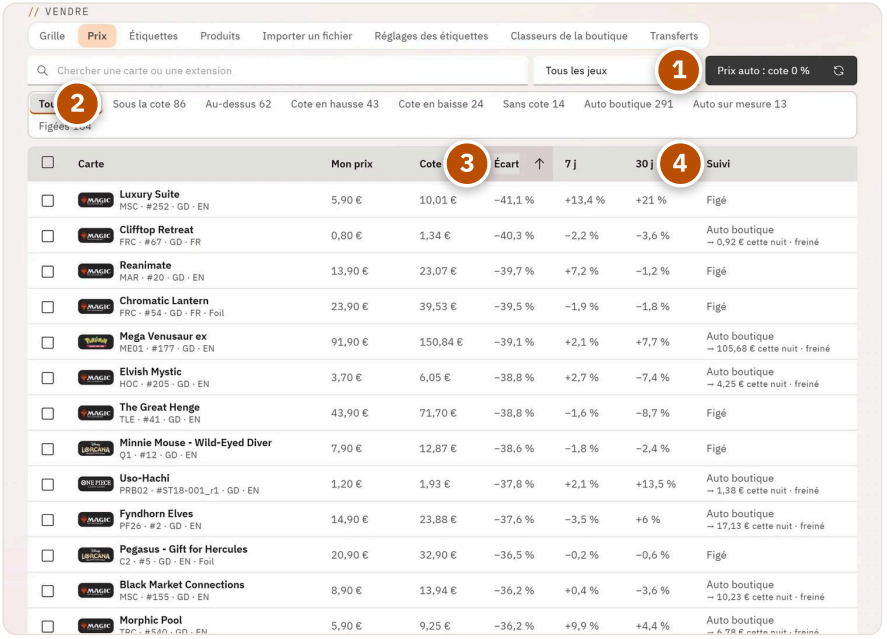
- L'aperçu vaut 30 minutes ; une carte qui a changé depuis n'est pas touchée.
- Une carte réservée par une commande, une carte gradée ou une carte sans cote est écartée, et l'aperçu le dit.
- Les prix de rachat d'autres sites, affichés dans l'aperçu, servent seulement de comparaison.
- Si la connexion coupe, réessayer est sans risque : une ligne déjà faite n'est pas refaite.
- Une boutique en pause ou fermée ne publie pas de nouvelles annonces.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Le suivi des prix

pro.pyryx.com/stock/prix

Vous savez quelles cartes vous vendez sous ou au-dessus du marché, et lesquelles montent ou baissent. Vous corrigez en quelques gestes : figer un prix, le libérer, ou le confier au prix automatique.



Chaque carte en vente face à sa cote, son écart, son évolution et son mode de suivi.

1. Le prix automatique de la boutique
2. Les vues : sous la cote, en hausse…
3. L'écart à la cote
4. Le suivi de chaque prix

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Chercher une carte ou une extension, choisir un jeu, trier par chaque colonne.
- Afficher les cartes sous la cote, au-dessus, en hausse, en baisse, sans cote, suivies par le prix automatique, sur mesure, ou figées.
- Lire pour chaque carte : votre prix, la cote, l'écart, l'évolution sur 7 et 30 jours, le mode de suivi et le prix prévu cette nuit.
- Sélectionner une page ou toutes les cartes d'une vue, puis figer, libérer ou fixer leur prix automatique.
- Ouvrir l'historique d'une carte : la courbe de votre prix et de la cote, les relevés de chaque nuit, les changements automatiques, et le lien vers son marché dans Cotation.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Prix`.
2. Cliquez la vue `Sous la cote`.
3. Triez par la colonne `Écart`.
4. Cochez les cartes, puis `Prix automatique…` pour qu'elles suivent la cote, ou `Figer le prix` pour les garder telles quelles.

BON À SAVOIR

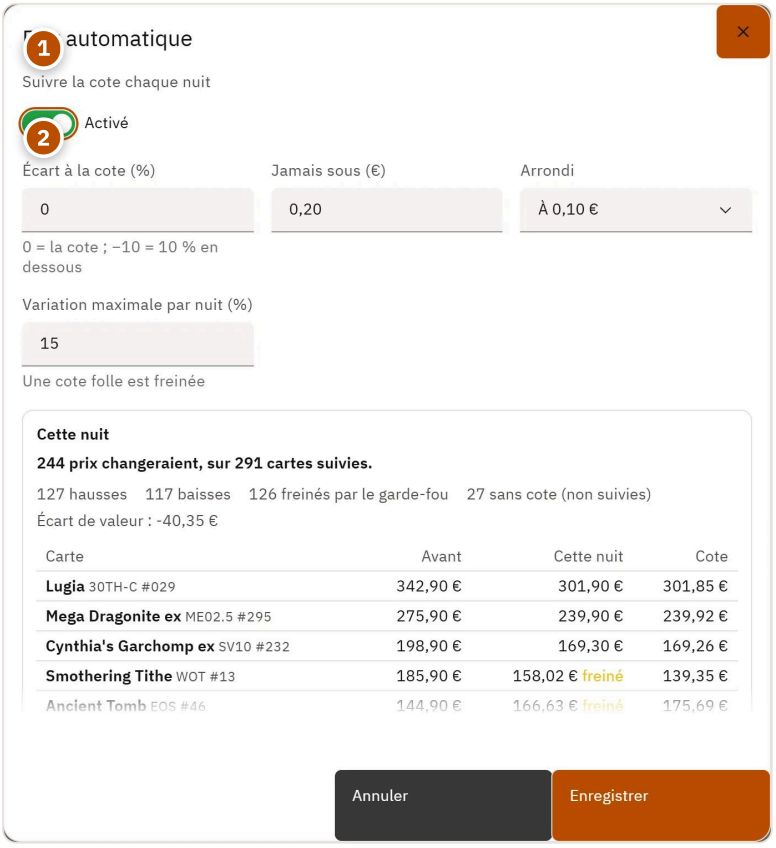
- L'évolution se remplit nuit après nuit : la courbe apparaît après deux nuits de relevés.
- Un prix figé n'est jamais modifié par le prix automatique.
- Les produits et les cartes gradées ne suivent pas le prix automatique d'une sélection.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Le prix automatique

pro.pyryx.com/stock/prix

Vos cartes en vente qui ne sont pas figées suivent la cote chaque nuit, avec l'écart, le plancher et l'arrondi que vous choisissez. Un garde-fou freine les variations brutales : vous n'avez plus à reprendre vos prix à la main.



Le réglage du prix automatique et l'aperçu de ce qui changera cette nuit.

1. Allumer le suivi de la cote
2. L'écart à la cote

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Allumer ou éteindre le suivi de la cote chaque nuit.
- Régler l'écart à la cote en %, le prix plancher, l'arrondi (au centime, à 0,05 €, 0,10 €, 0,50 € ou à l'euro) et la variation maximale par nuit.
- Voir, à chaque réglage, combien de prix changeraient cette nuit, les hausses, les baisses, ceux que le garde-fou freine, et les plus forts changements.
- Donner à une sélection de cartes son propre prix automatique, avec un aperçu des prix qui changent tout de suite, ou la faire revenir au prix de la boutique.

PAS À PAS

1. Dans l'onglet `Prix`, cliquez `Prix automatique`.
2. Activez `Suivre la cote chaque nuit`.
3. Réglez `Écart à la cote (%)`, `Jamais sous (€)`, `Arrondi` et `Variation maximale par nuit (%)`.
4. Lisez l'aperçu `Cette nuit`, puis cliquez `Enregistrer`.

BON À SAVOIR

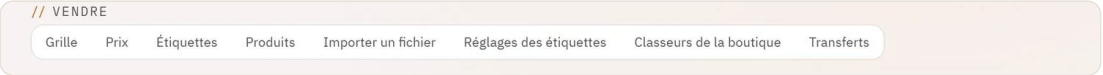
- Rien ne change à l'enregistrement : les prix bougent la nuit, après la mise à jour des cotes.
- Un prix automatique posé sur une sélection l'emporte sur celui de la boutique.
- Ce réglage est ouvert aux membres qui ont le droit « Annonces et stock ».

// STOCK ET MISE EN VENTE

Une nouvelle annonce

pro.pyryx.com/stock/annonce/nouvelle

Vous mettez en vente une carte isolée en tapant ce que vous lisez dessus, l'extension et le numéro, ou son nom. Pyryx propose un prix et vous dit d'où il vient.



La nouvelle annonce : le jeu, puis ce que vous lisez sur la carte.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Chercher une carte par extension et numéro (par exemple « MH2 138 ») ou par nom, dans le jeu choisi.
- Choisir l'édition parmi les tirages trouvés.
- Indiquer l'état, la langue, la finition, la quantité et le prix.
- Reprendre le prix suggéré, qui dit sa source : cote de ce tirage, d'une autre langue, de l'impression la moins chère, ou aucune cote connue.
- Noter où se trouve la carte, pour la retrouver quand elle se vend.
- Publier tout de suite, ou garder l'annonce en brouillon.

PAS À PAS

1. Dans la grille, cliquez `Nouvelle annonce`.
2. Choisissez le `Jeu`, tapez la carte dans `La carte`, puis `Chercher`.
3. Choisissez l'édition.
4. Renseignez `État` et `Quantité`, puis `Utiliser ce prix` ou saisissez votre prix.
5. Cliquez `Créer l'annonce`, puis `En créer une autre` ou `Voir dans la grille`.

BON À SAVOIR

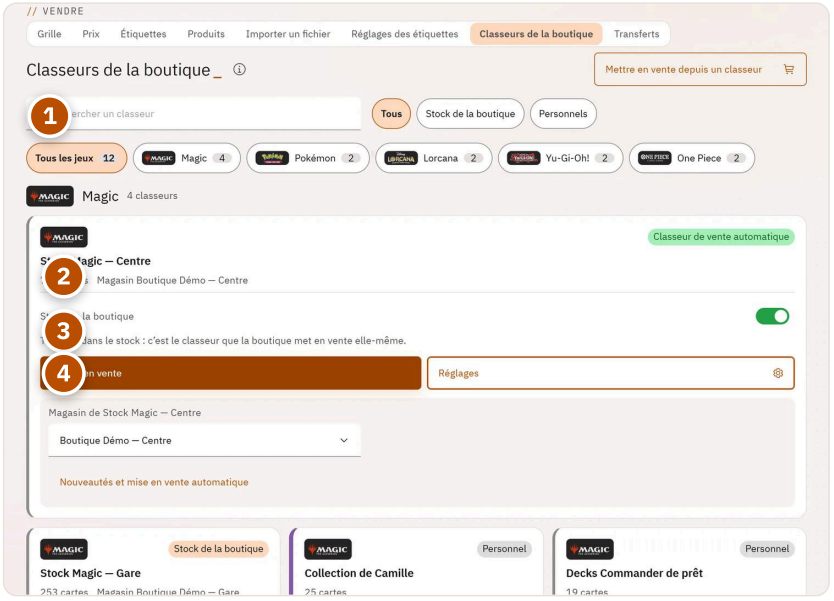
- C'est la même recherche qu'au comptoir de rachat.
- Si le tirage n'existe pas dans la langue choisie, l'annonce porte le tirage anglais, et l'écran le dit.
- Une carte gradée se déclare sur pyryx.com.
- Pour plusieurs centaines de cartes, passez par un classeur ou par l'import d'un fichier.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Les classeurs de la boutique

pro.pyryx.com/stock/classeurs

Vous décidez quels classeurs forment le stock à vendre de la boutique : votre équipe voit alors leurs cartes dans la grille et peut les mettre en vente. Chaque classeur se range dans un magasin et peut faire grandir ses annonces tout seul.



Les classeurs en tuiles, rangés par jeu, avec leurs réglages dépliés.

1. Le filtre par jeu
2. Marquer un classeur comme stock
3. Mettre en vente ce classeur
4. Les réglages du classeur

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Chercher un classeur, filtrer par jeu, afficher tous les classeurs, ceux du stock ou les personnels.
- Marquer ou démarquer un classeur comme « Stock de la boutique ».
- Ouvrir la mise en vente d'un classeur, même personnel.
- Dans les réglages : choisir le magasin du classeur, voir les cartes ajoutées depuis la dernière mise en vente, activer la mise en vente automatique, synchroniser les annonces.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Classeurs de la boutique`.
2. Choisissez un jeu dans les pastilles.
3. Activez `Stock de la boutique` sur les classeurs à vendre.
4. Cliquez `Réglages` : choisissez le magasin, activez `Mise en vente automatique` si vous le souhaitez.

BON À SAVOIR

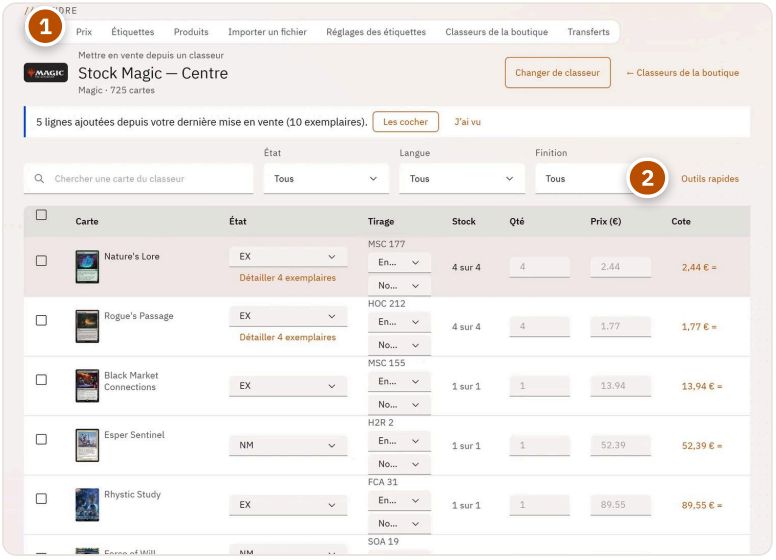
- Démarquer un classeur le retire de la grille ; rien n'est supprimé.
- Deux classeurs restent toujours dans le stock : celui que la boutique met en vente elle-même, et ceux où le rachat range les cartes achetées, un par jeu.
- Mise en vente automatique : une carte qui rejoint une ligne déjà en vente fait grandir son annonce ; mettre en vente une nouvelle carte reste votre geste.
- `Synchroniser` aligne les annonces déjà en vente sur le stock du classeur, sans jamais en créer.
- Cet écran est réservé au propriétaire de la boutique.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Mettre en vente depuis un classeur

pro.pyryx.com/stock/classeurs/vendre

Vous mettez en vente tout ou partie d'un classeur, même de plusieurs milliers de cartes, en un seul écran. Un essai à blanc vous dit avant de publier quelles cartes ne peuvent pas partir, et pourquoi.



Le classeur choisi, ses outils rapides et ses cartes, prêtes à être mises en vente.

1. Le classeur choisi
2. Les outils rapides

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le classeur parmi des tuiles rangées par jeu.
- Voir les cartes ajoutées depuis la dernière mise en vente et les cocher d'un clic.
- Chercher une carte, filtrer par état, langue ou finition, trier par colonne.
- Corriger, avant publication, l'état, la langue, la finition, la quantité et le prix de chaque ligne ; détailler les exemplaires d'une ligne.
- Changer l'état ou la langue de nombreuses cartes d'un coup avec les outils rapides.
- Choisir la portée (cartes cochées, page, tout le classeur) et le prix (la cote, la cote moins une remise, ou un prix saisi pour chaque carte).
- Publier tout le classeur par tranches, s'arrêter et reprendre plus tard.

PAS À PAS

1. Dans la grille, cliquez `Mettre en vente un classeur`, puis la tuile du classeur.
2. Ouvrez `Outils rapides` › `Changer l'état` pour les cartes sans état.
3. Dans `Appliquer à`, choisissez `tout le classeur`.
4. Dans `Prix`, choisissez `Le prix suggéré, moins une remise` et saisissez la `Remise (%)`.
5. Cliquez `Mettre en vente … cartes` ; si l'essai à blanc signale des cartes, lisez les motifs puis `Publier quand même`.
6. Cliquez `Voir les annonces dans la grille`.

BON À SAVOIR

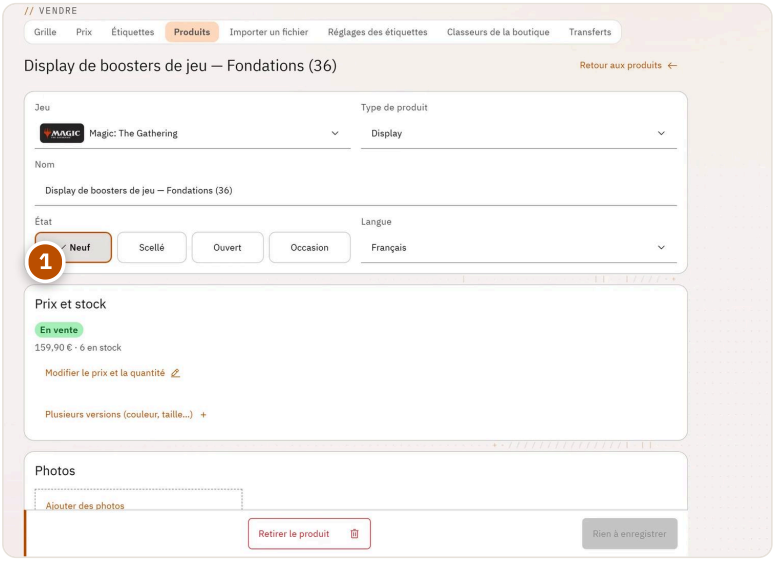
- Rien n'est écrit avant le bouton de mise en vente ; votre classeur reste l'inventaire.
- Une carte sans cote ne part jamais à l'aveugle ; une carte gradée demande un prix saisi.
- Le propriétaire peut vendre tous ses classeurs ; un membre a besoin des droits « Annonces et stock » et « Vendre un classeur entier », sur les classeurs de stock de ses magasins.
- Tous les jeux de Pyryx sont pris en charge.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Les produits : scellés, accessoires, lots

pro.pyryx.com/stock/produits

Vous vendez ce qui n'est pas une carte : displays, coffrets, decks, protège-cartes, lots. Une fiche décrit le produit une fois, avec ses versions, ses photos, son prix et son stock.



La fiche d'un produit : sa description, son prix et son stock, ses photos.

1 Prix et stock

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Lister les produits avec photo, catégorie, état, prix, statut de vente et stock ; chercher, filtrer par catégorie ou par vente.
- Créer un produit : nom, jeu, type de produit, état (neuf, scellé, ouvert, occasion), langue.
- Fixer le prix et la quantité, et le mettre en vente ou le garder en brouillon.
- Ajouter des versions (couleur, taille…), chacune avec sa référence, son prix et sa quantité.
- Compléter la marque, la référence, la description, le contenu de la boîte, le poids, les dimensions, le nombre de pièces et un emplacement connu de vous seul.
- Ajouter jusqu'à huit photos, les ordonner : la première est celle de la vitrine.
- Importer un fichier CSV ou Excel de votre tableur pour créer ou mettre à jour de nombreux produits, avec un modèle à télécharger et un aperçu avant l'import.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Produits`, puis `Nouveau produit`.
2. Renseignez `Nom`, `Jeu`, `Type de produit` et `État`.
3. Saisissez `Prix (€)` et `Quantité`.
4. Déposez vos photos dans `Ajouter des photos`.
5. Cliquez `Créer et mettre en vente`.
6. Pour un grand nombre de produits : `Importer`, `Télécharger le modèle`, remplissez-le, déposez-le, vérifiez les colonnes, puis `Importer`.

BON À SAVOIR

- Chaque photo est vérifiée avant d'être montrée au public.
- Un produit du catalogue Pyryx montre la photo du catalogue tant qu'il n'a pas la sienne.
- Retirer un produit supprime ses annonces et ses photos ; les commandes déjà passées sont conservées.
- Un lien vers un site concurrent dans un texte est refusé avant l'enregistrement.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Importer un fichier de stock

pro.pyryx.com/stock/import

Vous versez dans un classeur de stock un fichier exporté d'un autre site de vente ou votre propre tableur, et vous pouvez le mettre en vente au prix du fichier. Rien n'est ajouté avant que vous ayez vu l'aperçu.



Le jeu, le classeur qui reçoit les cartes, le fichier à déposer et un exemple à télécharger.

1. Le jeu
2. Le classeur de stock
3. Le fichier à déposer
4. Le fichier d'exemple

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le jeu et le classeur de stock, ou créer un nouveau classeur de stock.
- Déposer un fichier CSV ou Excel ; télécharger un fichier d'exemple et le format attendu pour le jeu.
- Faire reconnaître le format automatiquement, puis corriger la correspondance des colonnes (nom, quantité, édition, numéro, langue, finition, état, prix…).
- Voir les cinq premières lignes telles qu'elles partiront.
- Mettre en vente au prix du fichier, et publier tout de suite.
- Lire ce qui serait ajouté : lignes retenues et écartées par motif, exemplaires, lignes fusionnées, valeur ; télécharger les lignes écartées.
- Ajouter au classeur par paquets, s'arrêter, reprendre un import interrompu.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Importer un fichier`.
2. Choisissez le `Jeu` et le `Classeur de stock`.
3. Déposez votre fichier.
4. Corrigez une colonne si elle a été mal devinée.
5. Cochez `Mettre en vente au prix du fichier` si vous le souhaitez, puis `Vérifier le fichier`.
6. Relisez « Ce que la base ajouterait », puis `Ajouter au classeur`.
7. Cliquez `Voir le stock`.

BON À SAVOIR

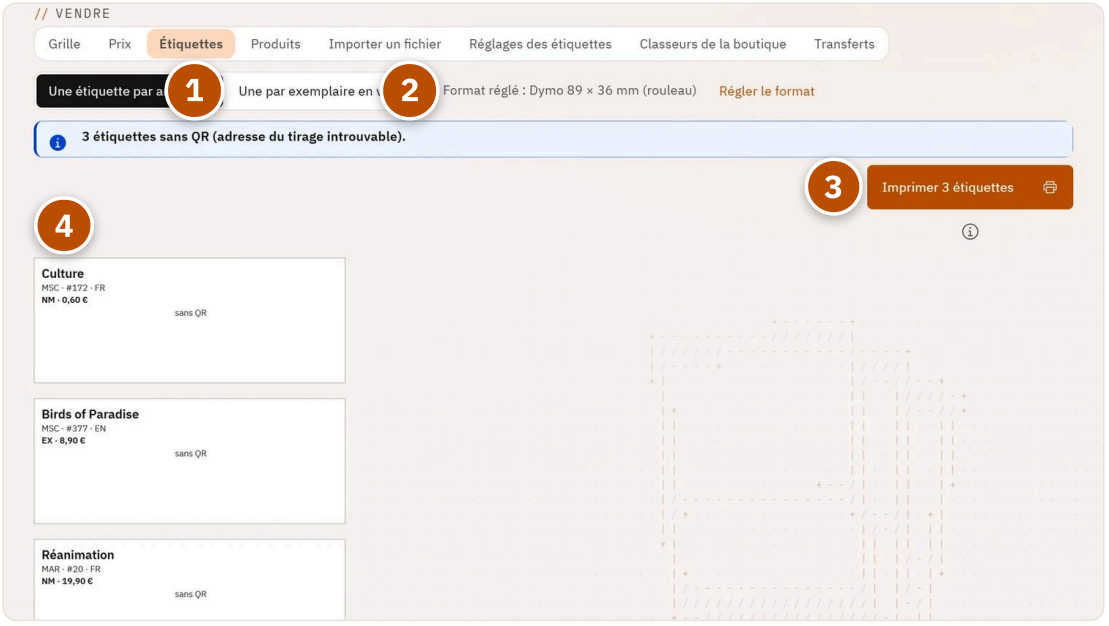
- Le fichier est lu sur votre appareil ; il n'est pas envoyé tel quel.
- Les lignes sans prix restent au stock ; les lignes sans état ne sont pas mises en vente ; les cartes signées, altérées ou de première édition ne sont pas importées.
- L'aperçu vous prévient si le fichier dépasse la limite de votre compte.
- Une coupure se reprend là où elle s'est arrêtée, sans doublon.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Les étiquettes

pro.pyryx.com/stock/etiquettes

Vous imprimez des étiquettes de prix avec un QR code pour vos cartes en vitrine ou en classeur, au format de votre imprimante. Le client scanne le QR et retrouve la carte sur pyryx.com.



L'aperçu à taille réelle des étiquettes, avant l'impression.

1. Une étiquette par exemplaire
2. Le format réglé
3. Imprimer
4. L'aperçu à taille réelle

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Imprimer une étiquette par annonce, ou une par exemplaire en vente.
- Voir l'aperçu à la taille réelle avant d'imprimer.
- Être prévenu d'une annonce qui n'est plus en stock, d'une annonce pas en vente, d'une étiquette sans QR ou d'un nom trop long pour le format.
- Régler une fois le format (rouleau Dymo 89 × 36 mm, rouleau Brother 62 × 29 mm, planche A4 de 3 × 7) et les décalages qui corrigent les marges de l'imprimante.
- Choisir d'afficher ou non le prix et l'état sur l'étiquette.

PAS À PAS

1. Dans la grille, cochez les annonces à étiqueter.
2. Cliquez `Imprimer des étiquettes`.
3. Choisissez `Une étiquette par annonce` ou `Une par exemplaire en vente`.
4. Cliquez `Imprimer … étiquettes`, à l'échelle 100 %, sans marges ni en-têtes.
5. La première fois : `Réglages des étiquettes`, choisissez le `Format`, imprimez un essai, ajustez les décalages, puis `Enregistrer`.

BON À SAVOIR

- 500 étiquettes au plus par impression.
- Une carte de classeur pas encore en vente n'a pas d'étiquette.
- Les réglages des étiquettes sont réservés au propriétaire ; l'équipe s'en sert à l'impression.

// STOCK ET MISE EN VENTE

Les transferts entre magasins

pro.pyryx.com/stock/transferts

Vous déplacez des cartes d'un magasin à l'autre en gardant la trace de qui a transféré quoi. Chaque transfert est vérifié ligne par ligne avant de partir, et laisse un bon imprimable.



Un nouveau transfert vérifié : le classeur d'arrivée, ce qui part, le bouton pour transférer.

1. Le classeur d'arrivée
2. Ce qui part, ligne par ligne
3. Transférer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Partir d'une sélection de la grille et choisir un classeur de stock d'un autre magasin, du même jeu.
- Envoyer une ligne entière avec sa mise en vente, ou une partie seulement de ses exemplaires.
- Vérifier ligne par ligne ce qui part et pourquoi une ligne serait refusée.
- Lister les transferts passés : date, trajet, classeur d'arrivée, nombre de lignes et de cartes, auteur.
- Ouvrir et imprimer le bon de transfert, sur une page A4.

PAS À PAS

1. Dans la grille, cochez des lignes d'un même magasin et d'un même jeu.
2. Cliquez `Transférer`.
3. Choisissez le `Classeur d'arrivée` et ajustez les quantités partielles.
4. Cliquez `Vérifier`, puis `Transférer`.
5. Retrouvez le bon dans l'onglet `Transferts` et cliquez `Imprimer le bon`.

BON À SAVOIR

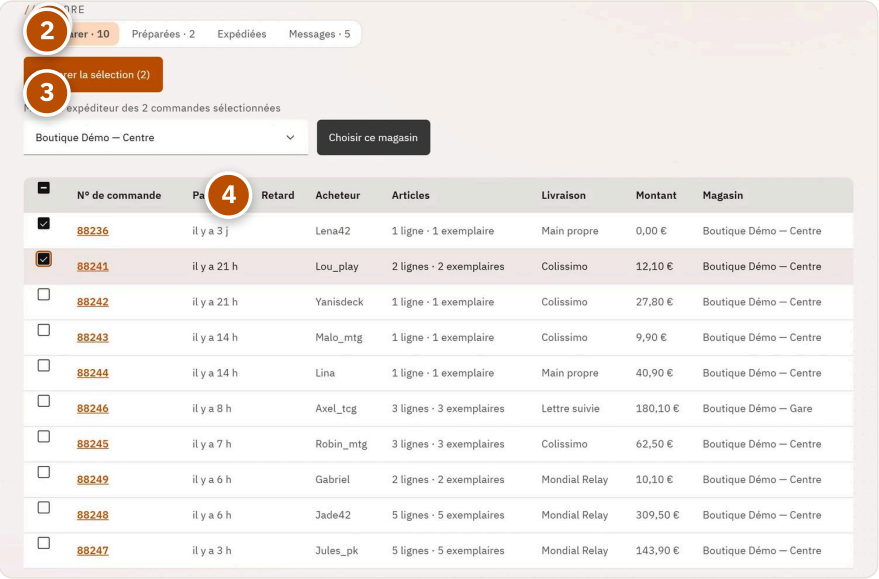
- Un transfert part d'un seul magasin, et se fait en entier ou pas du tout.
- Une carte en vente part avec son annonce ; une carte gradée se transfère entière.
- 500 lignes au plus par transfert.
- Réservé au propriétaire et aux membres qui ont le droit « Transferts entre magasins » ; un membre limité à ses magasins ne voit que leurs transferts.

// COMMANDES

La file des commandes

pro.pyryx.com/commandes

Vous traitez les commandes en ligne dans l'ordre d'urgence, de la préparation à l'expédition. Les commandes en retard passent en tête, et vous suivez celles qui sont parties.



Les commandes à préparer, les plus en retard d'abord, avec la sélection en cours.

1. À préparer, avec son compteur
2. Préparer la sélection
3. Le magasin expéditeur
4. Le retard

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Passer d'« À préparer » à « Préparées », « Expédiées » et « Messages », chacun avec son compteur.
- Lire pour chaque commande : numéro, date de paiement, retard, acheteur, articles, mode de livraison, montant, magasin.
- Cocher jusqu'à 50 commandes et les préparer ensemble.
- Choisir le magasin d'où partent les commandes sélectionnées, quand la boutique en a plusieurs.
- Dans « Préparées » : expédier la sélection, ou la préparer à nouveau.
- Dans « Expédiées » : les commandes parties ces 30 derniers jours, avec leur suivi et leurs éventuels litiges.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Commandes`.
2. Cochez les commandes à préparer.
3. Si vous avez plusieurs magasins, choisissez le magasin expéditeur, puis `Choisir ce magasin`.
4. Cliquez `Préparer la sélection`.

BON À SAVOIR

- L'adresse de l'acheteur n'apparaît que sur le bon de préparation.
- Les montants ne s'affichent qu'aux membres qui ont le droit « Chiffres ».
- Un litige se suit sur pyryx.com : rien n'est à faire ici.
- Le magasin expéditeur est proposé d'après l'emplacement des cartes, jamais imposé.

// COMMANDES

La préparation

pro.pyryx.com/commandes/preparation

Vous préparez plusieurs commandes en un seul passage dans vos bacs, en suivant les emplacements. Vous imprimez un bon par colis, puis vous marquez les commandes préparées.



La liste de prélèvement, groupée par emplacement, et l'avancement de la préparation.

1. L'avancement
2. Les bons de préparation
3. Une ligne à prélever
4. Marquer préparées

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Suivre l'avancement : nombre de commandes, d'exemplaires et de lignes prélevées.
- Prélever avec une liste groupée par emplacement, puis par classeur et par carte, une case par ligne.
- Imprimer un bon de préparation par commande, sur une page A4 : adresse de livraison, mode de livraison, lignes avec leur emplacement, case à cocher au stylo.
- Marquer les commandes préparées, puis passer à l'expédition.

PAS À PAS

1. Dans la file, cochez les commandes, puis `Préparer la sélection`.
2. Suivez la `Liste de prélèvement` et cochez chaque ligne prélevée.
3. Ouvrez `Bons de préparation`, puis `Imprimer les bons`.
4. Cliquez `Marquer préparées`, puis `Expédier…`.

BON À SAVOIR

- Vos coches survivent à un rechargement de la page.
- Vous avez prélevé sur papier ? `Marquer quand même (prélèvement fait sur papier)`.
- Une commande dont les lignes ont changé depuis l'impression du bon n'est pas marquée : `Relire les bons`.
- Le téléphone de l'acheteur n'apparaît jamais sur le bon.

// COMMANDES

L’expédition

pro.pyryx.com/commandes/preparees

Vous saisissez les numéros de suivi de tout un lot de colis dans une seule fenêtre. Chaque acheteur est prévenu du départ de sa commande.



Une ligne par commande : le transporteur et le numéro de suivi.

1. Le transporteur
2. Le numéro de suivi
3. Expédier

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le transporteur et saisir le numéro de suivi de chaque commande.
- Expédier une remise en main propre, sans suivi, après confirmation.
- Lire le résultat de chaque commande, avec le lien de suivi du colis.
- Expédier de grands lots en plusieurs envois successifs dans la même fenêtre.

PAS À PAS

1. Dans `Préparées`, cochez les commandes, puis `Expédier la sélection`.
2. Pour chaque commande, choisissez le transporteur et collez le numéro de suivi.
3. Cliquez `Expédier … commandes`.

BON À SAVOIR

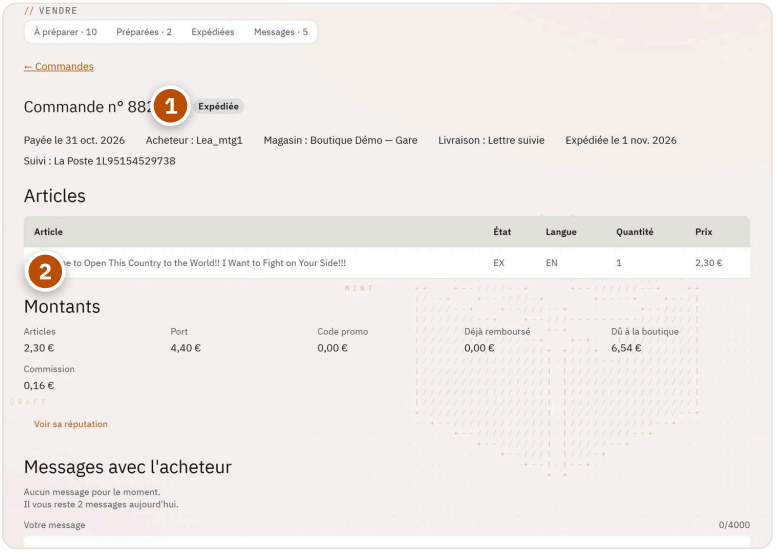
- Une remise en main propre prévient l’acheteur et fait courir le délai du versement : cochez `J’ai remis ces commandes en main propre` seulement une fois la commande remise.
- Une commande refusée n’empêche pas les autres de partir.
- Si la connexion coupe, réessayer est sans risque : une commande déjà partie n’est pas expédiée deux fois.

// COMMANDES

La fiche d’une commande et les messages

pro.pyryx.com/commandes

Vous avez tout d’une commande sous les yeux, et vous y faites les gestes rares : annuler, signaler un article manquant, noter l’acheteur, lui écrire. L’onglet Messages rassemble les conversations de toutes vos commandes.



La fiche d’une commande : son statut, ses montants et les messages avec l’acheteur.

1 Le statut

2 Les montants

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Lire le statut, les dates de paiement et d’expédition, l’acheteur, le magasin, la livraison, le suivi, un litige éventuel.
- Voir les articles et les montants : articles, port, code promo, déjà remboursé, dû à la boutique, commission.
- Consulter la réputation de l’acheteur.
- Annuler la commande et rembourser l’acheteur, avec un motif qui lui est transmis.
- Signaler un article manquant et indiquer combien vous pouvez en fournir ; le remboursement est calculé avant votre confirmation.
- Noter l’acheteur.
- Écrire à l’acheteur au nom de la boutique ; retrouver toutes les conversations, non lus d’abord, dans l’onglet Messages.

PAS À PAS

1. Dans la file, cliquez le numéro de la commande.
2. Pour un article introuvable : `Article manquant`, saisissez la quantité que vous pouvez fournir, puis `Confirmer`.
3. Pour répondre à l’acheteur : écrivez dans `Votre message`, puis `Envoyer`.
4. Pour voir toutes les conversations : onglet `Messages`, filtre `Non lus`.

BON À SAVOIR

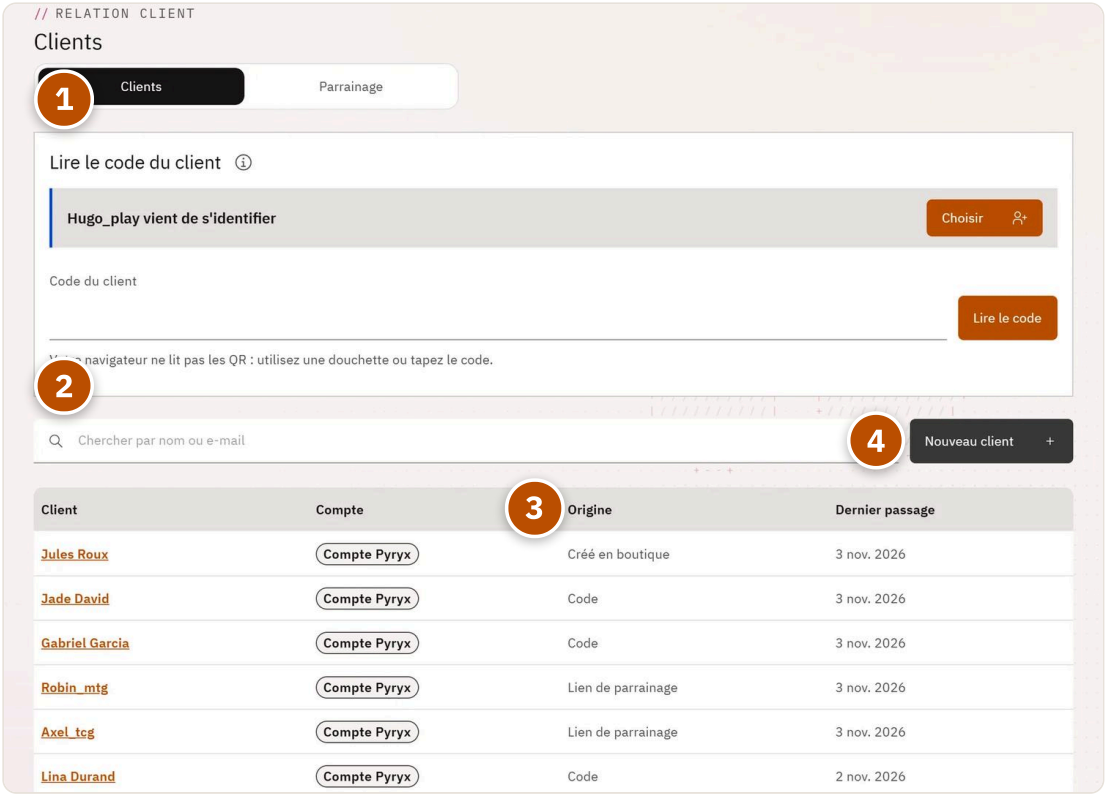
- Annuler et signaler un article manquant demandent le droit « Annulations et articles manquants ».
- La boutique peut écrire deux messages par 24 heures à un acheteur, collègues compris ; l’acheteur voit le nom de la boutique, jamais celui de l’employé.
- Votre note de l’acheteur reste secrète jusqu’à ce qu’il vous ait noté, ou jusqu’à la fin du délai.

// CLIENTS

Les clients et la lecture d’un code

pro.pyryx.com/clients

Vous retrouvez un client en quelques secondes au comptoir, grâce au code qu’il affiche dans son compte Pyryx, ou par son nom. Les clients qui s’inscrivent par votre lien de parrainage entrent seuls dans la liste.



La lecture du code client en tête, puis la liste des clients et leur origine.

1. Lire le code du client
2. Chercher par nom ou e-mail
3. L’origine de chaque fiche
4. Nouveau client

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Lire le code du client à la douchette, au clavier ou avec la caméra.
- Chercher un client par nom ou par e-mail.
- Voir pour chaque client s’il a un compte Pyryx, son dernier passage et l’origine de sa fiche (code, comptoir, créé en boutique, lien de parrainage, QR du comptoir).
- Créer un nouveau client.

PAS À PAS

1. Le client affiche son code dans son compte Pyryx.
2. Passez la douchette sur le code (le champ est déjà prêt) ou tapez ses huit caractères, puis `Lire le code`.
3. Sa fiche s’ouvre.

BON À SAVOIR

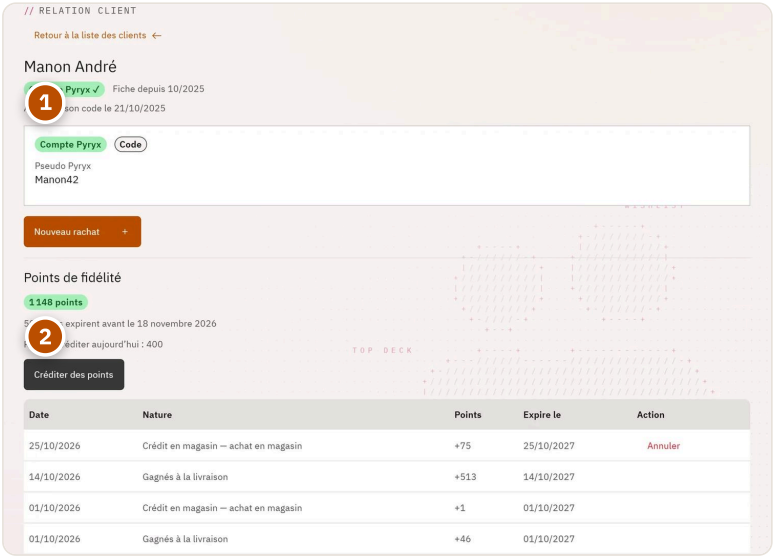
- Un code sert une seule fois.
- Un code « Je vends » ouvre directement le comptoir de rachat, pour un compte qui a le droit de rachat.
- La caméra dépend du navigateur ; sinon, une douchette ou le clavier suffisent.

// CLIENTS

La fiche d’un client

pro.pyryx.com/clients

Vous avez sous les yeux ce que la boutique sait du client et son histoire chez vous : rachats, commandes, bons, points de fidélité. Vous y gardez des notes et vous créditez ses points.



La fiche d’un client : son identité, ses points de fidélité et son historique dans la boutique.

1. L’identité et le compte Pyryx
2. Créditer des points

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Voir l’identité saisie en boutique, le statut de son compte Pyryx et l’origine de son accord.
- Modifier la fiche, renvoyer l’e-mail de bienvenue, créer le compte Pyryx d’une ancienne fiche de comptoir.
- Voir son solde de points, ce qui expire bientôt, ce qu’il reste à créditer aujourd’hui et l’historique des points.
- Créditer des points avec un motif : achat en magasin, événement, rachat, geste commercial, bienvenue, présence, parrainage.
- Consulter ses rachats, ses commandes et ses bons dans la boutique.
- Écrire des notes, lancer un nouveau rachat, supprimer la fiche.

PAS À PAS

1. Ouvrez la fiche du client.
2. Cliquez `Créditer des points`.
3. Saisissez les `Points à créditer`, choisissez le `Motif`, puis `Créditer`.
4. Ajoutez une note dans `Notes sur ce client`, puis `Enregistrer`.

BON À SAVOIR

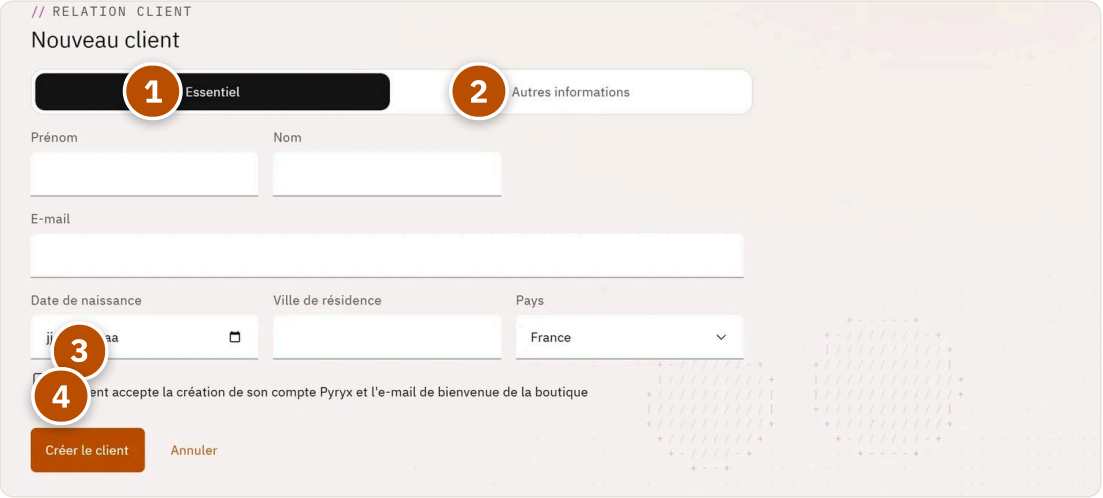
- Le client voit vos notes dans son compte Pyryx : n’y écrivez rien que vous ne lui diriez pas.
- Vous saisissez des points, jamais un montant : Pyryx n’enregistre pas vos ventes en magasin.
- Un client rejoint lui-même le programme de fidélité depuis pyryx.com ; un client sans compte Pyryx ne gagne pas de points.
- Le propriétaire peut annuler un crédit pendant 30 jours, tant que ses points ne sont pas utilisés.
- La fiche s’efface d’elle-même 3 ans après le dernier contact ; supprimer une fiche ne touche pas aux fiches de rachat du registre des rachats.

// CLIENTS

Un nouveau client

pro.pyryx.com/clients/nouveau

Vous inscrivez au comptoir un client qui n’a pas encore de compte : sa fiche, son compte Pyryx et l’e-mail de bienvenue de la boutique sont créés d’un seul geste. Votre boutique devient sa marraine.



La fiche d’un nouveau client, avec l’accord du client à cocher devant lui.

1. L’essentiel
2. Les autres informations
3. L’accord du client
4. Créer le client

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Saisir l’essentiel : prénom, nom, e-mail, date de naissance, ville de résidence, pays.
- Ajouter si besoin : téléphone, adresse, code postal, langue de l’e-mail, notes.
- Recueillir l’accord du client pour la création de son compte et l’e-mail de bienvenue.

PAS À PAS

1. Dans `Clients`, cliquez `Nouveau client`.
2. Remplissez l’onglet `Essentiel`.
3. Cochez l’accord du client, devant lui.
4. Cliquez `Créer le client`.

BON À SAVOIR

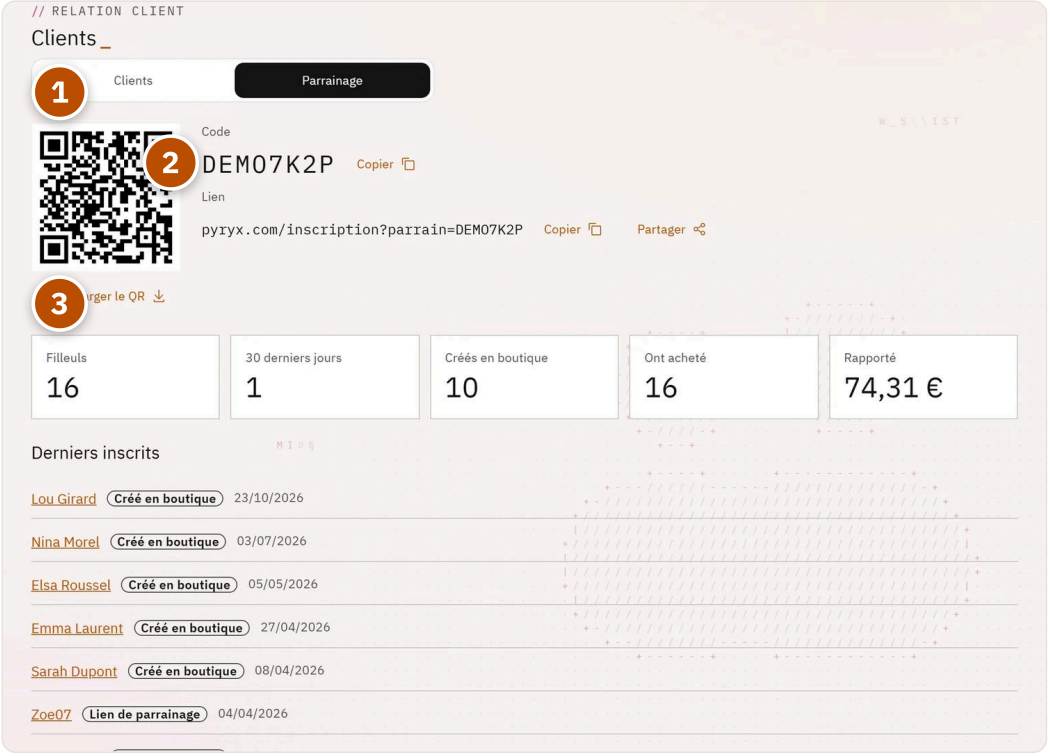
- Sans l’accord du client, rien n’est créé.
- Un compte ne peut pas être créé en boutique pour un client de moins de 15 ans.
- Une adresse déjà cliente ouvre sa fiche existante.
- Un champ manquant est signalé sur le champ et sur son onglet.

// CLIENTS

Le parrainage

pro.pyryx.com/clients/parrainage

Votre fichier client grandit tout seul : chaque personne qui s'inscrit par votre lien ou votre QR entre dans votre liste de clients. Vous avez tout le matériel pour le diffuser : affiche, messages prêts à envoyer, badges.



Le QR code, le code et le lien de parrainage, et les chiffres des filleuls.

1. Le QR code
2. Le code et le lien
3. Les chiffres du parrainage

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Copier ou partager le code et le lien de parrainage ; télécharger le QR.
- Suivre les filleuls : total, 30 derniers jours, créés en boutique, ceux qui ont acheté, ce que le parrainage a rapporté.
- Voir les derniers inscrits.
- Imprimer l'affiche du comptoir en A4 ou A5.
- Copier des messages prêts à envoyer par SMS ou WhatsApp, par e-mail ou sur les réseaux sociaux.
- Récupérer des badges, sombres ou clairs, et leur code pour votre site.

PAS À PAS

1. Dans `Clients`, ouvrez l'onglet `Parrainage`.
2. Choisissez le `Format` de l'affiche, puis `Imprimer l'affiche`.
3. Copiez le message `Réseaux sociaux` et publiez-le.

BON À SAVOIR

- Un client créé dans Pro a votre boutique pour marraine d'office.
- Ce que le parrainage a rapporté n'est visible qu'avec le droit « Chiffres ».

// FIDÉLITÉ

Mettre en place le programme

pro.pyryx.com/fidelite

Vous lancez un programme de points sans rien régler de zéro : vous choisissez un modèle prêt à l'emploi, les réglages se remplissent, vous ajustez, vous activez. Tout reste modifiable ensuite.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir l'un des trois modèles (Simple, Généreux, Collection) ou un programme sur mesure.
- Voir pour chaque modèle ses règles et ce qu'il rend au client.
- Ajuster les réglages préremplis, puis activer après avoir relu les règles que verront vos clients.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Fidélité` : tant qu'aucun programme n'est actif, l'écran propose la mise en place.
2. Cliquez `Choisir ce programme` sur un modèle, ou `Régler moi-même`.
3. Ajustez les valeurs proposées.
4. Cliquez `Activer le programme`, relisez les règles, cochez `J'ai lu les règles que verront mes clients`, puis `Activer`.

BON À SAVOIR

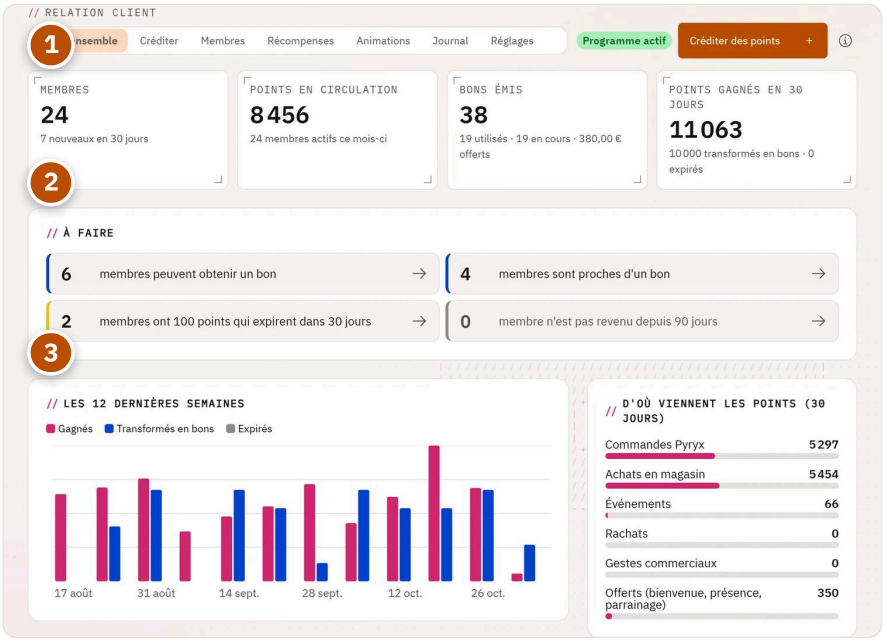
- Choisir un modèle n'enregistre rien : seule l'activation lance le programme.
- Les autres onglets de la fidélité apparaissent une fois le programme lancé.
- La mise en place est réservée au propriétaire de la boutique.

// FIDÉLITÉ

La vue d’ensemble et les membres

pro.pyryx.com/fidelite

Vous voyez d’un coup d’œil la santé du programme et ce qui demande un geste aujourd’hui : des membres qui peuvent obtenir un bon, des points qui vont expirer, des clients qui ne reviennent plus. Chaque alerte ouvre la liste des membres concernés.



Les chiffres du programme, les alertes du jour et les douze dernières semaines.

1. Les chiffres clés
2. À faire aujourd’hui
3. Les 12 dernières semaines

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Suivre les membres, les points en circulation, les bons émis et les points gagnés en 30 jours.
- Repérer les membres qui peuvent obtenir un bon, ceux qui en sont proches, ceux dont les points expirent dans 30 jours, ceux qui ne sont pas revenus depuis 90 jours.
- Voir les douze dernières semaines, l’origine des points, les meilleurs membres et la répartition par statut.
- Lister tous les membres, filtrer comme les alertes, chercher, trier par points, points gagnés, dernière visite ou nom ; créditer depuis la liste.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Fidélité`.
2. Cliquez une alerte du bloc `À faire`, par exemple les points qui expirent.
3. Dans `Membres`, cliquez `Créditer` sur la ligne d’un membre, ou son nom pour ouvrir sa fiche.

BON À SAVOIR

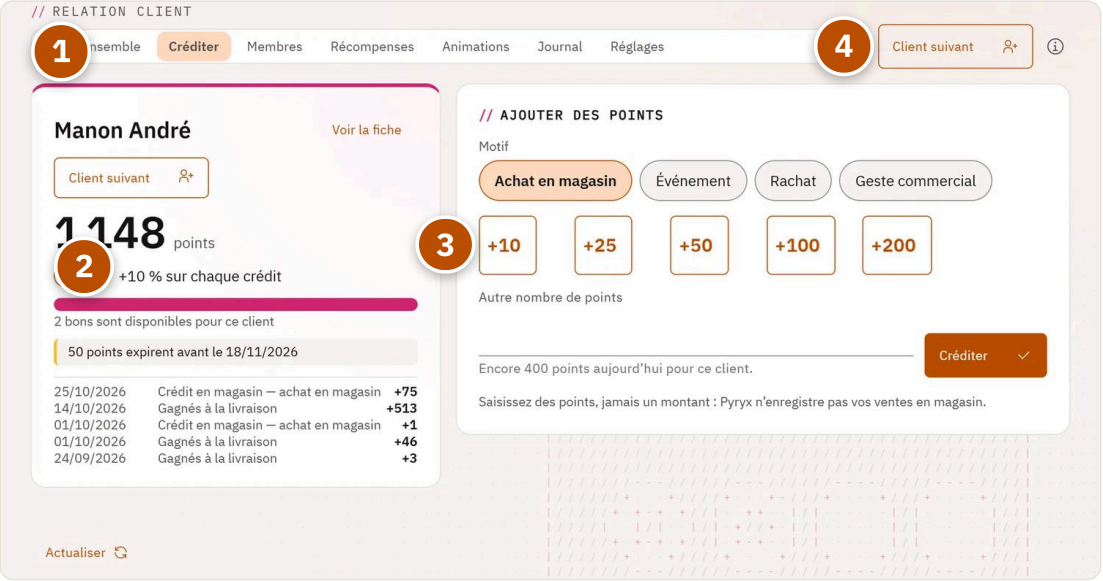
- Les points se gagnent sur les commandes Pyryx livrées et, si vous le décidez, au comptoir.
- La fidélité est ouverte aux membres de l’équipe qui ont le droit « Clients et fidélité ».
- Les filtres de la liste des membres sont ceux des alertes : une alerte retrouve exactement les mêmes membres, et la vue choisie est gardée dans l’adresse de la page.

// FIDÉLITÉ

Créditer au comptoir

pro.pyryx.com/fidelite/crediter

C’est l’écran de tous les jours, pensé pour la tablette du comptoir : vous identifiez le client, vous voyez son solde et ce qui lui manque pour un bon, vous créditez d’un toucher.



Le client identifié, sa progression vers le prochain bon et les crédits rapides.

1. Le client et son solde
2. La progression vers un bon
3. Les crédits rapides
4. Client suivant

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Identifier le client par son code (douchette, clavier, caméra) ou par son nom.
- Voir son solde, son bonus de statut, sa progression vers le prochain bon, les bons disponibles, les points qui expirent et ses derniers mouvements.
- Créditer d’un toucher (10, 25, 50, 100 ou 200 points, selon ce qui reste permis aujourd’hui) ou un autre nombre, avec un motif.
- Annuler un crédit saisi par erreur (propriétaire).
- Passer au client suivant.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Créditer`.
2. Passez la douchette sur le code du client, ou cherchez-le dans `Par son nom`.
3. Touchez un crédit rapide, choisissez le motif, puis `Créditer`.
4. Cliquez `Client suivant`.

BON À SAVOIR

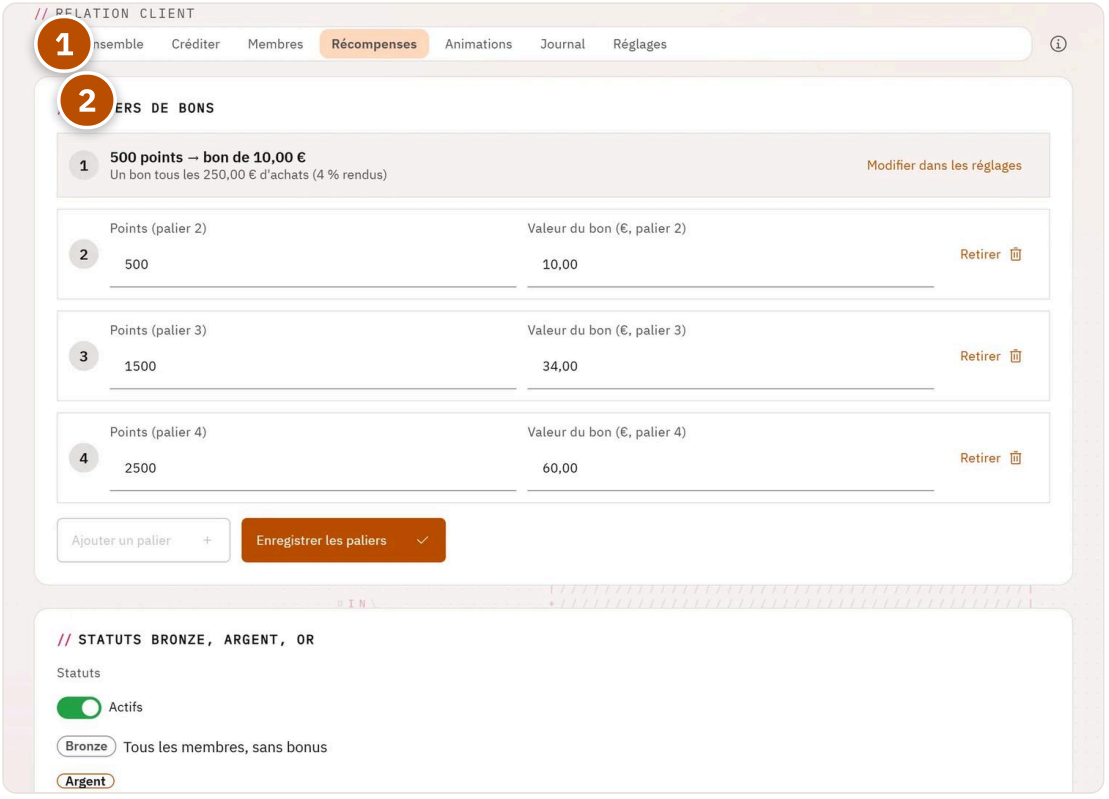
- Vous créditez des points et un motif, jamais un montant : Pyryx n’enregistre pas vos ventes en magasin.
- Le plafond par client et par jour se règle dans les réglages du programme.
- Un client qui n’a pas rejoint le programme le rejoint lui-même depuis son compte pyryx.com.

// FIDÉLITÉ

Les récompenses : paliers et statuts

pro.pyryx.com/fidelite/recompenses

Vous récompensez davantage vos meilleurs clients : des bons plus gros pour plus de points, et des statuts Argent et Or qui ajoutent des points à chaque gain.



Les paliers de bons et les statuts Bronze, Argent, Or.

1. Les paliers de bons
2. Un palier

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Ajouter jusqu'à trois paliers de bons au-delà du premier, chacun avec plus de points et un bon plus gros.
- Faire proposer des paliers à partir du premier.
- Activer les statuts : Bronze pour tous, Argent puis Or, avec un seuil de points gagnés sur 12 mois et un bonus en % sur chaque gain.
- Voir la répartition actuelle des membres par statut.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Récompenses`.
2. Cliquez `Proposer des paliers`, ajustez, puis `Enregistrer les paliers`.
3. Activez les statuts, saisissez les seuils et les bonus, puis `Enregistrer les statuts`.

BON À SAVOIR

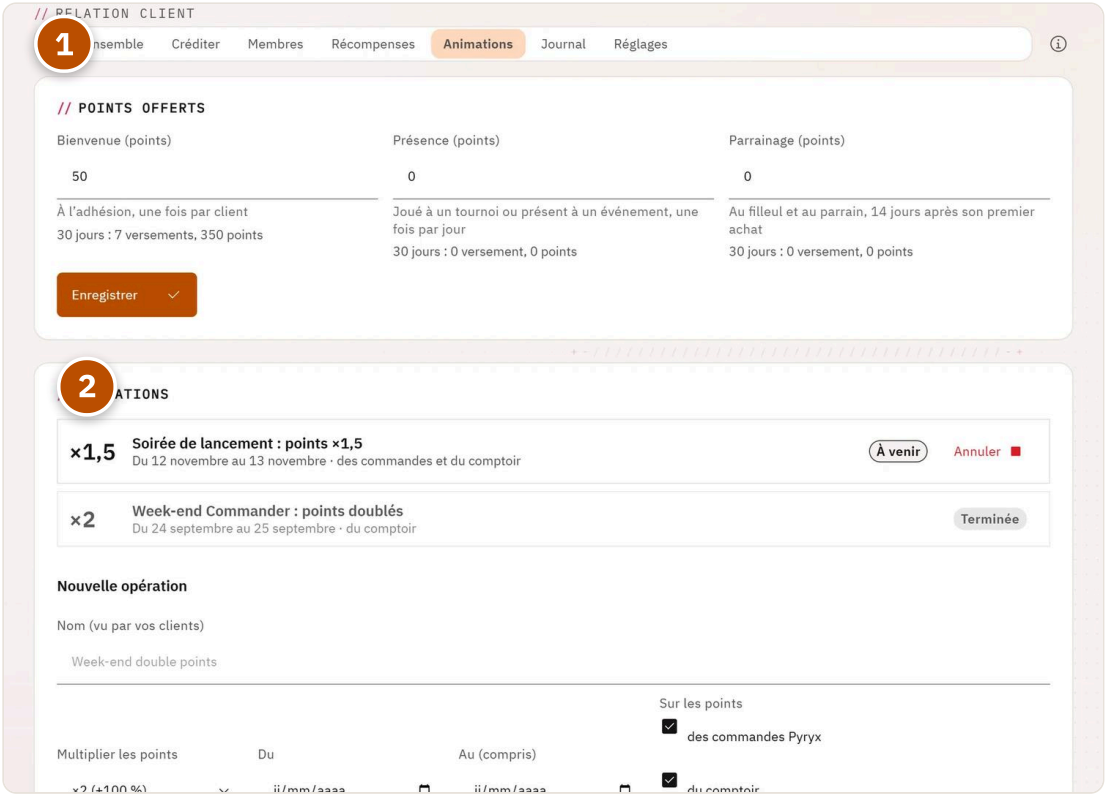
- Vos clients voient paliers et statuts dans les règles du programme.
- Le premier palier se règle dans les réglages du programme.
- Le statut Or demande plus de points que l'Argent, avec un bonus au moins égal.

// FIDÉLITÉ

Les animations

pro.pyryx.com/fidelite/animations

Vous faites venir et revenir vos clients : points de bienvenue, points de présence aux tournois et événements, points de parrainage, et opérations « points ×2 » sur quelques jours.



Les points offerts et les opérations en cours ou à venir.

1 Les points offerts

2 Une opération

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Offrir des points à l'adhésion (une fois par client), à la présence à un tournoi ou un événement (une fois par jour), au parrainage (au filleul et au parrain).
- Voir ce que chaque animation a versé sur 30 jours.
- Créer une opération avec un nom vu par vos clients, un multiple des points (de ×1,25 à ×3), des dates, sur les commandes Pyryx, le comptoir, ou les deux.
- Arrêter l'opération en cours ou annuler celle à venir.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Animations`.
2. Saisissez les points de `Bienvenue (points)`, puis `Enregistrer`.
3. Cliquez `Nouvelle opération` : nom, multiple, dates, sources, puis `Créer l'opération`.

BON À SAVOIR

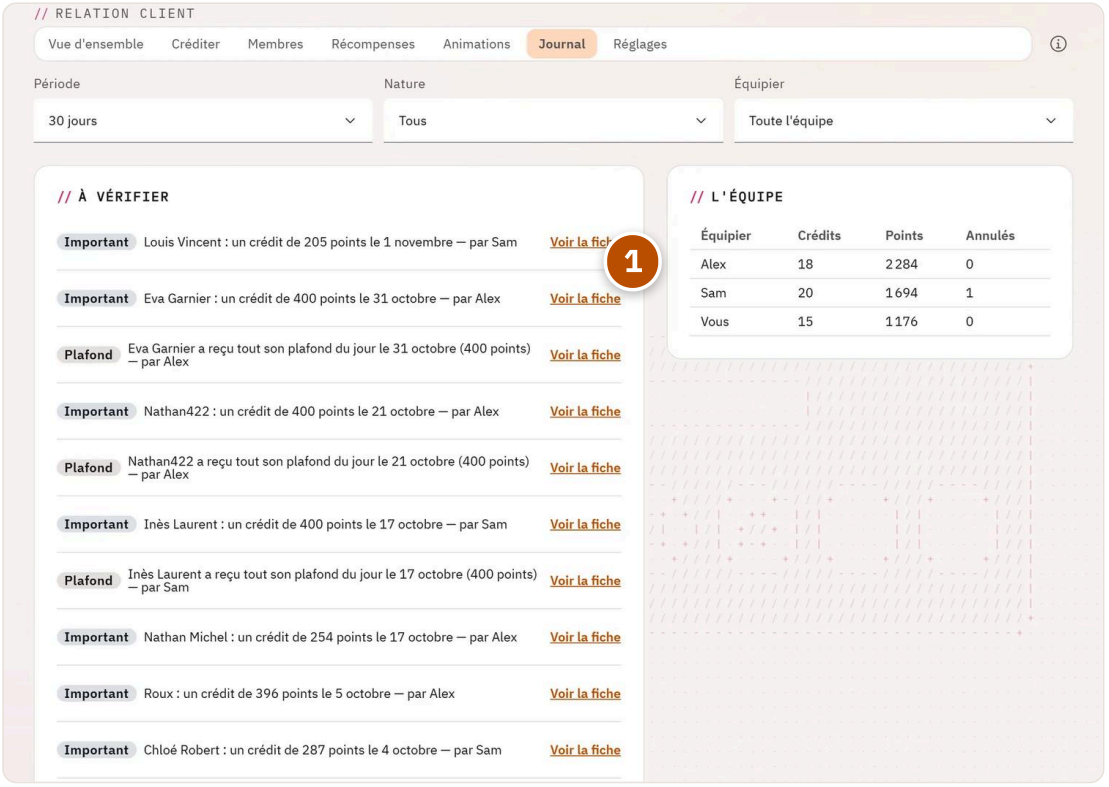
- 0 point éteint une animation.
- Une opération dure 31 jours au plus, et jamais deux à la fois.
- Le client voit l'opération et ses dates là où il voit ses points.

// FIDÉLITÉ

Le journal de la fidélité

pro.pyryx.com/fidelite/journal

Vous savez qui a crédité quoi, et vous repérez une erreur de saisie ou un abus : un client crédité plusieurs fois le même jour, un plafond atteint, un crédit inhabituel.



Les alertes à vérifier, l'activité de l'équipe et chaque mouvement de points.

1 L'équipe

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Filtrer par période, par nature (gains, annulations, bons obtenus, expirations) et par équipier.
- Lire les alertes : client crédité plusieurs fois le même jour, plafond atteint, crédit important.
- Voir pour chaque équipier ses crédits, ses points et ses annulations.
- Annuler un crédit fautif, après confirmation.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Journal`.
2. Lisez le bloc `À vérifier`.
3. Si un crédit est fautif, annulez-le depuis sa ligne et confirmez.

BON À SAVOIR

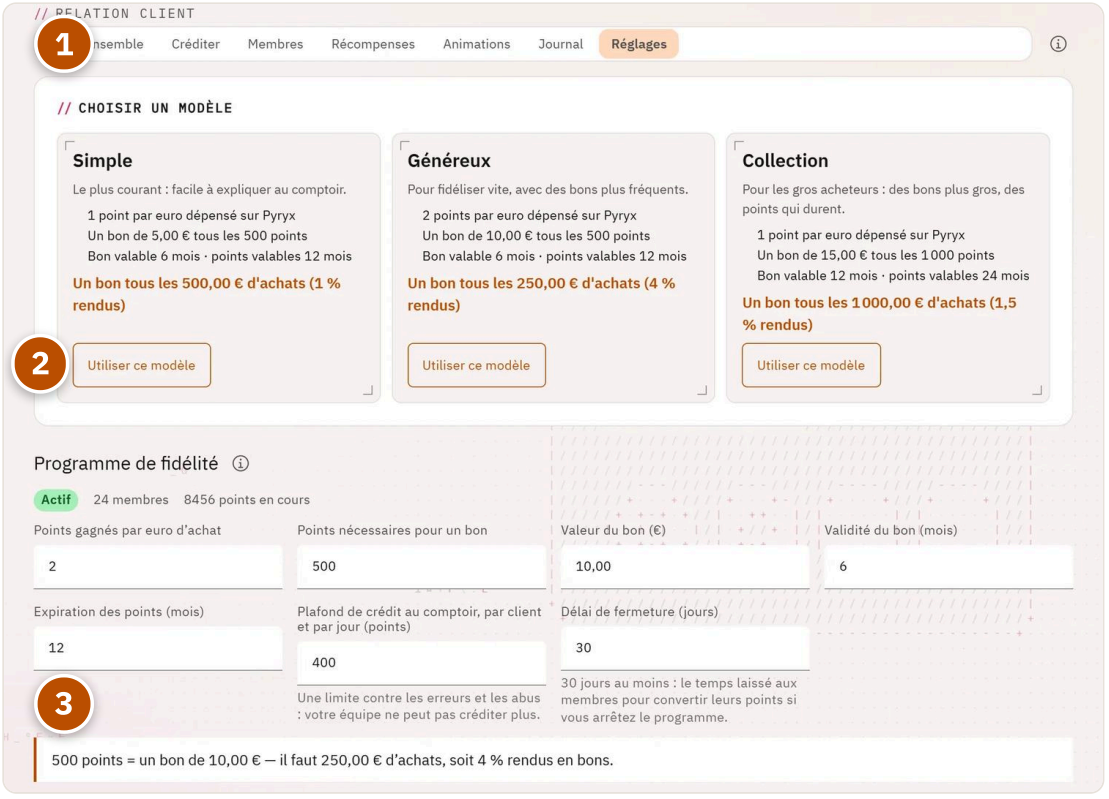
- Le journal est réservé au propriétaire : c'est le seul endroit où l'auteur d'un crédit est montré.
- Un crédit s'annule dans les 30 jours.

// FIDÉLITÉ

Les réglages du programme

pro.pyryx.com/fidelite/reglages

Vous fixez les règles du programme et vous voyez tout de suite ce qu'elles rendent au client : combien d'achats pour un bon, et quelle part revient en bons.



Les modèles prêts à l'emploi, puis le formulaire et son aperçu.

1. Les modèles
2. Utiliser un modèle
3. Ce que le programme rend au client

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Partir d'un modèle (Simple, Généreux, Collection) qui remplit le formulaire.
- Régler les points gagnés par euro, les points nécessaires pour un bon, la valeur et la validité du bon, l'expiration des points, le plafond de crédit au comptoir par client et par jour, le délai de fermeture.
- Lire l'aperçu : combien d'achats il faut pour un bon, et la part rendue en bons.
- Activer ou désactiver le programme.

PAS À PAS

1. Ouvrez l'onglet `Réglages`.
2. Cliquez `Utiliser ce modèle` sur le modèle qui vous convient.
3. Ajustez les valeurs, puis enregistrez.

BON À SAVOIR

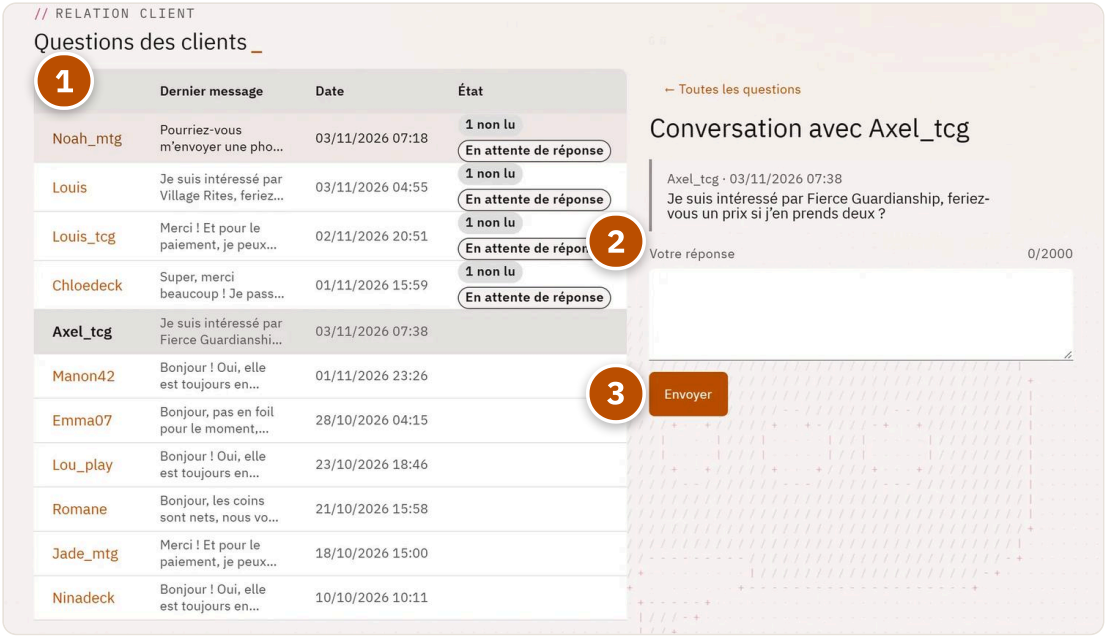
- Avant l'activation, vous relisez les règles que verront vos clients.
- Si vous arrêtez le programme, vos membres gardent un délai d'au moins 30 jours pour convertir leurs points.
- Les réglages sont réservés au propriétaire.

// QUESTIONS

Les questions des clients

pro.pyryx.com/questions

Vous répondez aux questions que les clients posent à votre boutique sur pyryx.com, souvent juste avant d'acheter. Les conversations non lues passent devant.



Les conversations à gauche, la conversation ouverte et votre réponse à droite.

1. Une conversation
2. La conversation ouverte
3. Envoyer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Voir chaque conversation : client, dernier message, date, messages non lus, attente de réponse.
- Ouvrir une conversation et la lire en entier.
- Répondre au nom de la boutique.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Questions`.
2. Cliquez la première conversation non lue.
3. Écrivez dans `Votre réponse`, puis `Envoyer`.

BON À SAVOIR

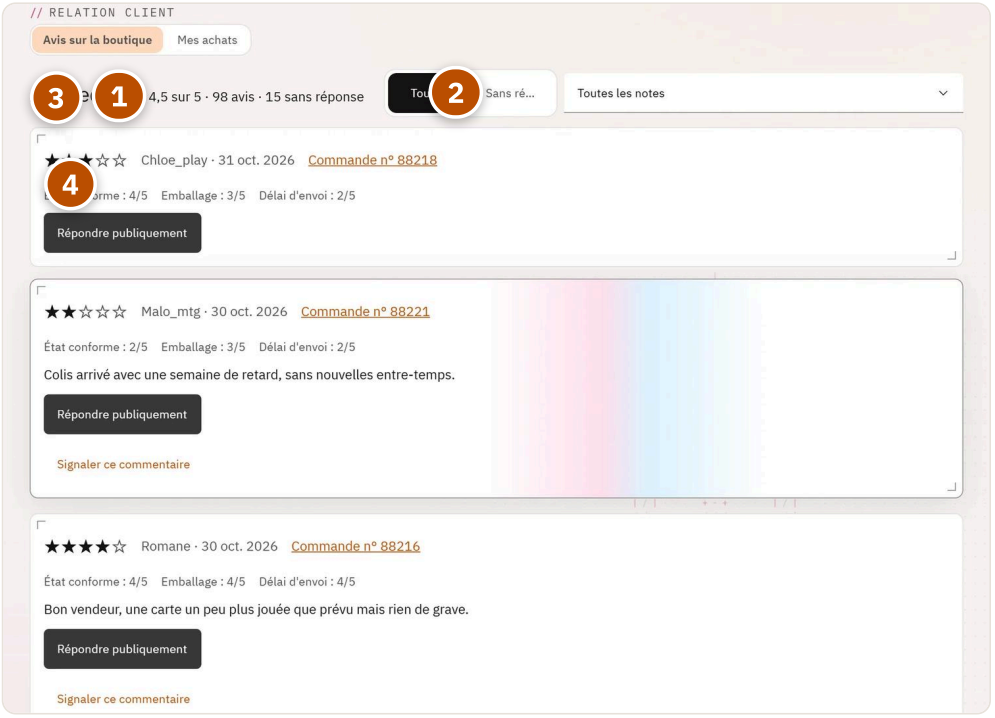
- Le client voit le nom de la boutique, jamais celui de l'employé qui répond.
- Ouvrir une conversation marque ses messages comme lus.
- Cet écran demande le droit « Questions des clients ».

// ÉVALUATIONS

Les avis reçus

pro.pyryx.com/evaluations

Vous suivez la réputation de votre boutique et vous répondez publiquement aux acheteurs. Le propriétaire gère aussi ici les avis de ses propres achats sur Pyryx.



La note de la boutique, les avis sans réponse et la réponse publique.

1. Le résumé de la note
2. Les avis sans réponse
3. Un avis
4. Répondre publiquement

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Lire la note moyenne, le nombre d'avis et le nombre d'avis sans réponse.
- Afficher tous les avis ou ceux sans réponse, filtrer par nombre d'étoiles.
- Lire chaque avis : étoiles, critères (état conforme, emballage, délai d'envoi, communication, réception confirmée), acheteur, commande, commentaire.
- Répondre publiquement, une fois par avis.
- Signaler un commentaire.
- Dans « Mes achats » (propriétaire) : noter vos achats, répondre aux avis reçus en achetant, retrouver ceux que vous avez donnés.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Évaluations`, puis `Sans réponse`.
2. Cliquez `Répondre publiquement` sous un avis.
3. Écrivez votre réponse, `Publier la réponse`, puis confirmez.

BON À SAVOIR

- Votre réponse est définitive et visible de tous sur la page de la boutique.
- Un commentaire signalé est masqué pendant son examen ; la note reste.
- Cet écran demande le droit « Évaluations des clients ».

// ÉVÉNEMENTS

Le calendrier des événements

pro.pyryx.com/evenements

Tenez le calendrier de votre magasin : soirées, avant-premières, ligues. Vous voyez d'un coup d'œil le remplissage de chaque date et ce qui reste en brouillon.



Les événements à venir du magasin, avec leurs places, leur prix et leur statut.

1. Les vues : À venir, Passés, Annulés, Brouillons
2. Créer un événement
3. Un événement payant en ligne
4. La fiche publique du magasin

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Quatre vues : `À venir`, `Passés`, `Annulés`, `Brouillons`.
- Pour chaque événement : la date, le jeu, les places prises, la liste d'attente, le prix et le statut.
- Le prix est écrit en toutes lettres : « Gratuit », « … en ligne » ou « … sur place ».
- Un lien vers la fiche publique du magasin, telle que vos joueurs la voient.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Événements` dans le menu.
2. Si vous avez plusieurs magasins, choisissez-le (par exemple `Événements de Boutique Démo — Centre`) ou réglez le sélecteur `Magasin` de l'en-tête.
3. Restez sur `À venir`, ou passez à `Passés`, `Annulés` ou `Brouillons`.
4. Touchez un événement pour ouvrir sa fiche, ou `Nouvel événement` pour en créer un.

BON À SAVOIR

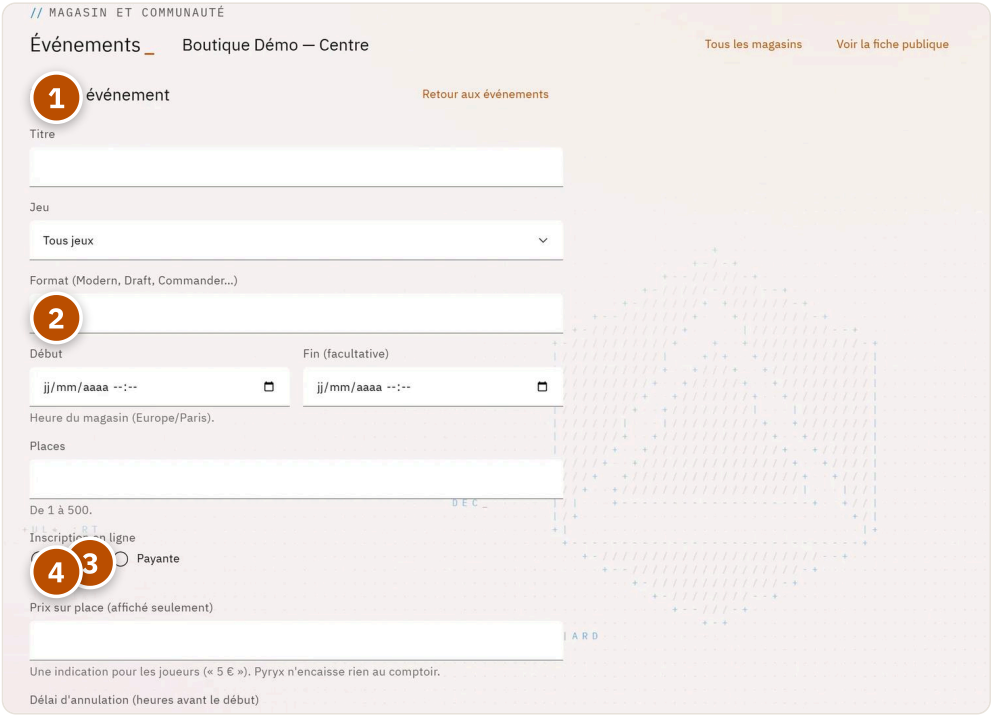
- Les heures sont toujours celles du magasin, même si vous consultez Pro depuis un autre fuseau.
- Cet écran est ouvert au gérant du magasin et aux membres qui ont le droit « Événements du magasin ».

// ÉVÉNEMENTS

Créer un événement

pro.pyryx.com/evenements/nouveau

Préparez un événement tranquillement : il reste un brouillon invisible jusqu'à ce que vous le publiiez. Inscriptions gratuites ou payées en ligne, liste d'attente, délai d'annulation : tout se règle ici.



Le formulaire d'un nouvel événement, enregistré d'abord en brouillon.

1. Le titre
2. La date et l'heure de début
3. Inscription gratuite ou payante
4. Le prix sur place, pour information

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le titre, le jeu, le format (Modern, Draft, Commander...), le début et la fin facultative.
- Le nombre de places et, si c'est complet, une liste d'attente (inscriptions gratuites).
- Une inscription `Gratuite` ou `Payante` en ligne, avec le prix en euros.
- Un prix sur place, affiché pour information.
- Le délai pendant lequel un joueur peut se désinscrire, et une description.

PAS À PAS

1. Dans `Événements`, touchez `Nouvel événement`.
2. Remplissez `Titre`, `Jeu`, `Format`, `Début` et `Places`.
3. Choisissez `Gratuite` ou `Payante` ; pour une inscription payante, indiquez le `Prix en ligne (en euros)`.
4. Cochez `Ouvrir une liste d'attente quand c'est complet` si vous le souhaitez.
5. Touchez `Enregistrer le brouillon`, puis publiez depuis la fiche de l'événement.

BON À SAVOIR

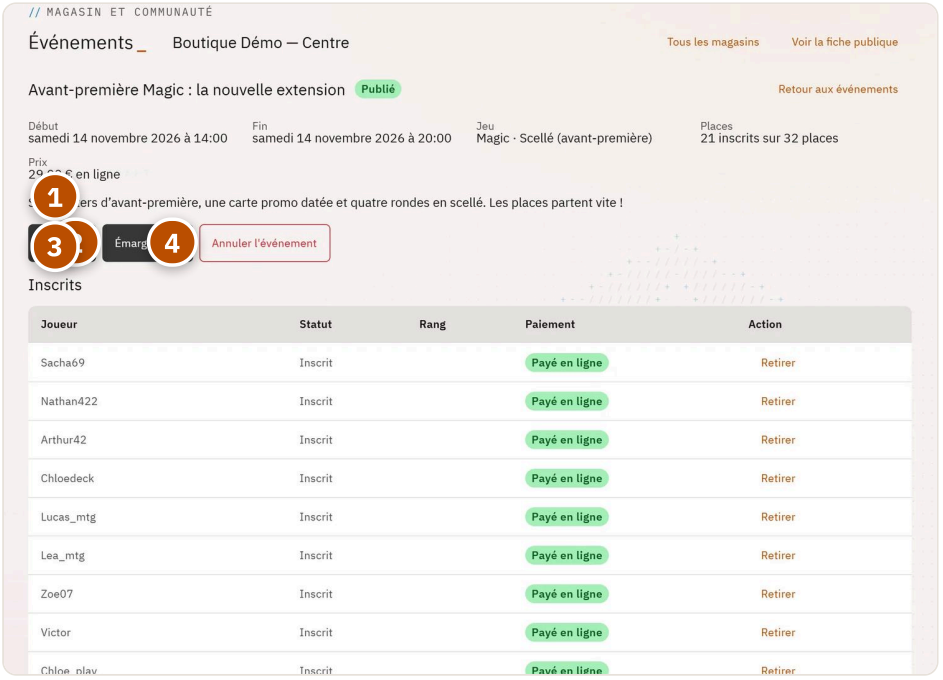
- Une inscription payante demande que le magasin soit relié à votre boutique Pyryx Pro : le joueur paie en ligne, et le magasin reçoit le versement après l'événement.
- Le « prix sur place » n'est qu'une indication : l'argent payé au magasin passe par votre propre caisse.
- Dès qu'une inscription est payée, la date et le prix ne changent plus : il faut annuler l'événement et le recréer.
- Les valeurs proposées d'office (délai d'annulation, écrans, actualités, liste d'attente) se règlent dans `Réglages › Événements`.

// ÉVÉNEMENTS

Publier, suivre les inscrits, émarger

pro.pyryx.com/evenements

Depuis la fiche d'un événement, vous le publiez d'un geste sur la fiche du magasin, sur vos télés et dans les actualités. Vous suivez les inscrits, pointez les présents le jour J et imprimez la feuille d'émargement.



La fiche d'un événement payant : ses inscrits et ses gestes.

1. Modifier l'événement
2. L'émargement du jour
3. La liste des inscrits
4. Annuler l'événement

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Publier un brouillon, avec deux cases : `Afficher sur les écrans du magasin` et `Annoncer dans les actualités`.
- Voir les inscrits, leur statut, leur rang en liste d'attente et s'ils ont payé en ligne.
- Retirer un inscrit, avec un motif que le joueur lira ; son inscription payée est remboursée.
- Annuler l'événement : la fenêtre dit combien d'inscriptions payées seront remboursées, puis affiche le bilan.
- L'émargement : cocher qui est présent et qui a payé sur place, puis imprimer la liste.

PAS À PAS

1. Dans la liste, touchez le nom de l'événement.
2. Pour un brouillon : cochez les cases souhaitées sous `Publier l'événement`, puis touchez `Publier`.
3. Le jour J, touchez `Émargement`, cochez `Présent` et `A payé sur place`, puis `Enregistrer l'émargement`.
4. Touchez `Imprimer la liste` pour une feuille papier à faire signer à l'entrée.
5. En cas d'imprévu : `Annuler l'événement`, saisissez le motif, puis confirmez.

BON À SAVOIR

- Annuler et retirer demandent toujours un motif : les inscrits sont prévenus.
- Une inscription en litige n'est pas remboursée automatiquement : Pyryx tranche.
- L'émargement s'ouvre la veille et se ferme une semaine après le début.
- « A payé sur place » est une simple note pour vous : l'encaissement se fait sur votre caisse.

// TOURNOIS

Les tournois du magasin

pro.pyryx.com/tournois

Retrouvez vos tournois en cours, à venir et terminés, et créez-en un en quelques secondes : le jeu choisi règle d'office le barème, le format des matchs et les départages officiels.



La liste des tournois, du brouillon au tournoi terminé.

1. Créer un tournoi
2. Un tournoi en cours
3. Son statut

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La liste des tournois avec le jeu, la date, le nombre de joueurs et le statut (brouillon, inscriptions, en cours, ronde n, terminé, annulé).
- Des réglages tout faits pour plus de vingt jeux, dont Magic (et Commander), Pokémon, Yu-Gi-Oh!, Lorcana, One Piece, Flesh and Blood, Star Wars: Unlimited, Riftbound, et un « tournoi maison ».
- Six formes : suisse avec phase finale (top cut), suisse seule, élimination directe, toutes rondes, poules puis élimination, double élimination.
- Le lien avec un événement : ses inscrits deviennent les joueurs du tournoi.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Tournois` et choisissez votre magasin si on vous le demande.
2. Touchez `Nouveau tournoi`.
3. Choisissez le `Jeu` : le résumé des règles s'affiche (BO, durée d'une ronde, barème, départages).
4. Donnez le `Nom du tournoi`, la `Forme`, le `Début`, les `Places` et, si besoin, l'`Événement lié`.
5. Touchez `Créer le tournoi`.

BON À SAVOIR

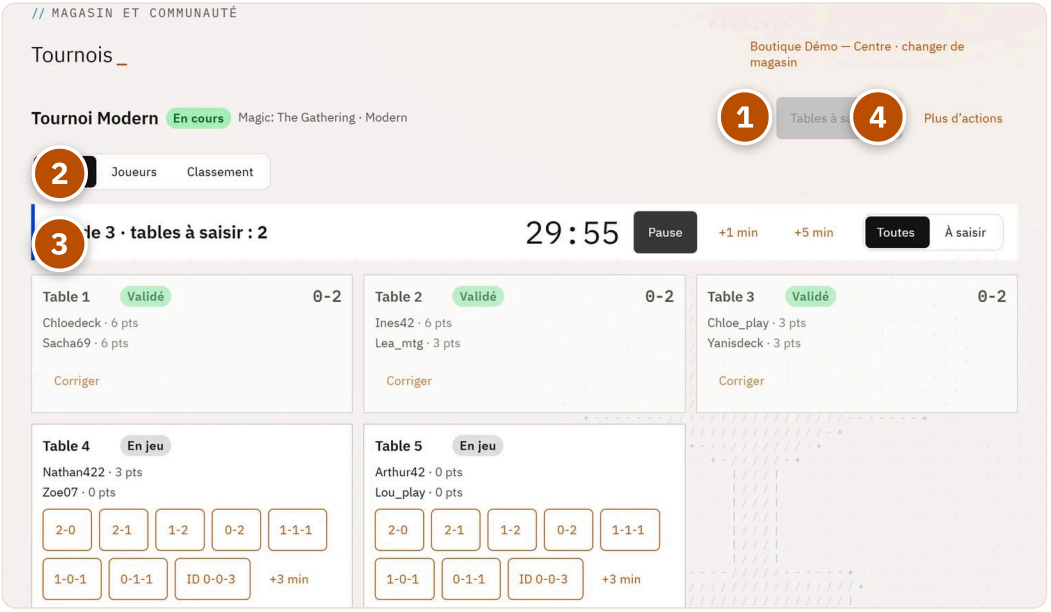
- Les règles sont figées à la création : une mise à jour du préréglage ne change pas un tournoi déjà créé.
- Le nombre de rondes et la phase finale (top cut) se calculent au moment de commencer, sur le nombre réel de joueurs, sauf si vous les imposez.
- Un préréglage qui n'est pas encore confirmé par un texte officiel porte la mention « Règles à confirmer ».

// TOURNOIS

Conduire un tournoi

pro.pyryx.com/tournois

La console d'un tournoi vous guide d'étape en étape : le bouton principal est toujours la prochaine chose à faire. Appariements, chrono et résultats se gèrent depuis une simple tablette.



Un tournoi en cours : l'étape suivante, le chrono de la ronde et les tables.

1. L'étape suivante
2. Le chrono de la ronde
3. Une table et ses résultats
4. Plus d'actions

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le bouton de l'étape : `Ouvrir les inscriptions`, `Commencer le tournoi`, `Apparier la ronde n`, `Publier et lancer le chrono`, `Clore la ronde n`, `Terminer le tournoi`.
- Le chrono de la ronde : lancer, mettre en pause, reprendre, ajouter des minutes.
- Un toucher par résultat de table (victoire, nulle, double défaite…) ; les déclarations des joueurs et les contestations à trancher.
- Le QR d'inscription à montrer aux joueurs, et l'écran du tournoi à afficher en salle.
- Dans `Plus d'actions` : retirer une ronde, fermer les inscriptions, imprimer, annuler le tournoi.

PAS À PAS

1. Dans la liste, touchez le nom du tournoi.
2. Touchez `Ouvrir les inscriptions`, puis montrez le `QR d'inscription` : un scan suffit pour s'inscrire.
3. Touchez `Commencer le tournoi`, puis `Apparier la ronde 1`.
4. Vérifiez les tables, puis touchez `Publier et lancer le chrono`.
5. Saisissez le résultat de chaque table, puis `Clore la ronde 1` ; recommencez jusqu'à `Terminer le tournoi`.

BON À SAVOIR

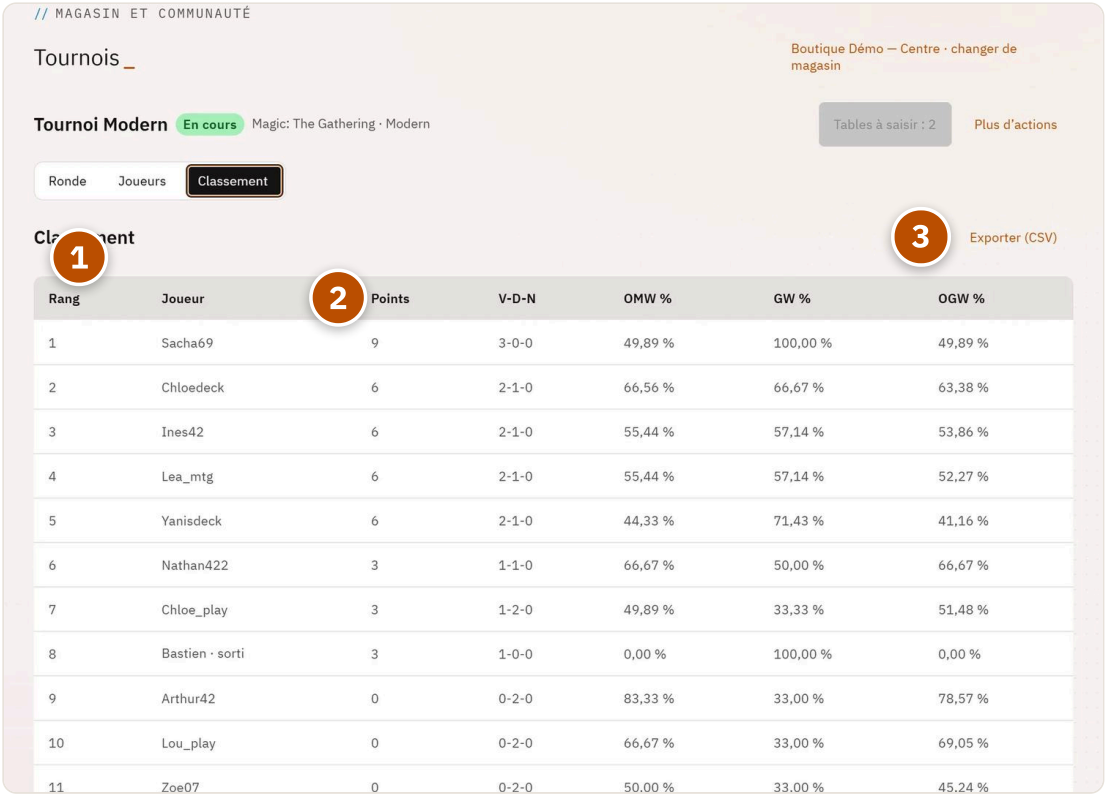
- Les joueurs peuvent déclarer leurs résultats depuis leur téléphone : la console se met à jour toute seule.
- Dès qu'un joueur est pointé présent, seuls les joueurs pointés sont appariés.
- Échanger deux joueurs, corriger un résultat déjà validé ou retirer une ronde demandent un motif, inscrit au journal du tournoi.

// TOURNOIS

Joueurs, classement et impressions

pro.pyryx.com/tournois

Gérez les joueurs à l'accueil, suivez le classement en direct avec les départages officiels du jeu, et imprimez appariements et feuilles de match pour la salle.



Le classement du tournoi, recalculé à chaque ronde.

1. Le rang
2. Les points
3. L'export du classement

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Onglet `Joueurs` : pointer les présents, ajouter un compte Pyryx ou un invité, importer les inscrits de l'événement, marquer un abandon, exclure avec un motif, offrir des exemptions (byes).
- Onglet `Classement` : rang, points, bilan victoires-défaites-nulles et départages du jeu.
- `Exporter (CSV)` pour garder le classement ou le transmettre.
- `Imprimer les appariements` (à afficher au mur) et `Imprimer les feuilles de match` (une par table, avec deux signatures).

PAS À PAS

1. Dans la console du tournoi, touchez `Joueurs`, puis `Pointer` chaque joueur arrivé.
2. Pour un retardataire, saisissez son pseudo dans `Ajouter un joueur`, puis `Ajouter le compte` ou `Ajouter un invité`.
3. Après une ronde, touchez `Classement`.
4. Touchez `Exporter (CSV)`, ou ouvrez `Plus d'actions` puis `Imprimer les appariements`.

BON À SAVOIR

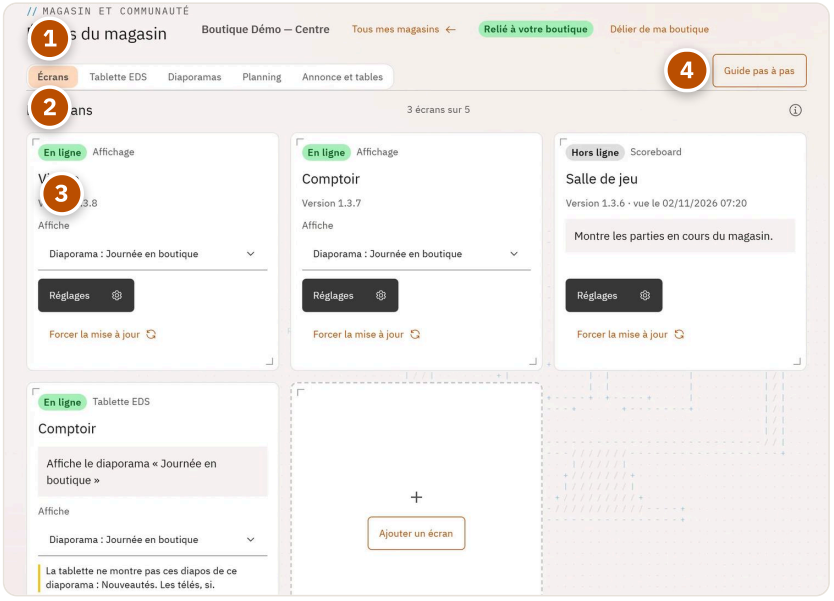
- Le classement apparaît après la première ronde.
- L'impression passe par votre navigateur : imprimez, ou enregistrez en PDF.

// ÉCRANS ET ANIMATIONS

Les écrans du magasin

pro.pyryx.com/ecrans

Pilotez toutes les télés du magasin depuis Pro : vous voyez si chacune est allumée et vous changez ce qu'elle affiche sans vous déplacer. Les télés utilisent l'application Pyryx TV (Android TV, Google TV, Fire TV).



Les télés d'un magasin : leur état et ce que chacune affiche.

1. Les onglets du magasin
2. Une télé et son état
3. Ce qu'elle affiche
4. Le guide pas à pas

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une carte par télé : `En ligne` ou `Hors ligne`, sa version, son nom et son mode.
- Le menu `Affiche` : rien, un diaporama ou un planning.
- `Forcer la mise à jour` d'une télé.
- Dans `Réglages` : le nom, le mode (`Affichage`, `Scoreboard` pour le tableau des scores, `Toutes options`), « Rester sur Pyryx TV » (ouverture à l'allumage, blocage des touches Retour et Menu) et le code de sortie.
- Relier un magasin à votre boutique pour que votre équipe puisse l'animer (page `Vos magasins`).

PAS À PAS

1. Ouvrez `Écrans du magasin`, puis `Ouvrir les écrans` sur le magasin voulu.
2. Sur la carte d'une télé, ouvrez le menu `Affiche` et choisissez un diaporama.
3. Pour la verrouiller sur Pyryx TV, touchez `Réglages` et cochez `Bloquer les touches Retour et Menu`.
4. Pour ajouter une télé, touchez `Ajouter un écran` : le guide pas à pas s'ouvre.

BON À SAVOIR

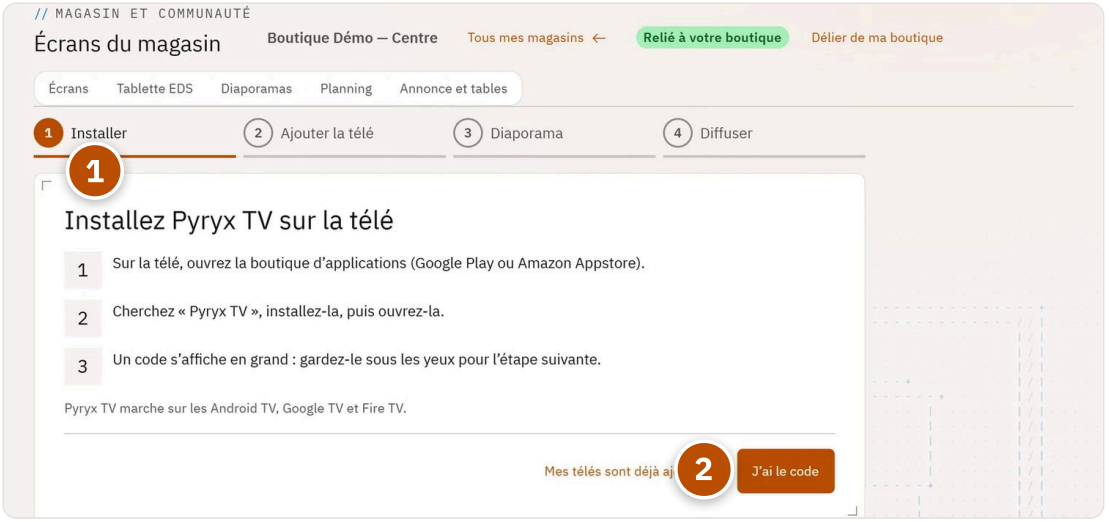
- Une télé vérifie ses consignes régulièrement : un changement lui arrive en moins de 5 minutes, télé allumée.
- Ajouter, retirer une télé ou changer son code de sortie reste au gérant du magasin.
- Relier un magasin à la boutique se confirme par votre code de double authentification.
- Formule Base : 1 écran ; Pro Extended : jusqu'à 20 écrans. Au-delà de la limite, un écran indique « Hors formule ».

// ÉCRANS ET ANIMATIONS

Mettre une télé en route

pro.pyryx.com/ecrans

Le guide pas à pas branche votre première télé et lui fait passer un diaporama en quatre étapes, sans rien connaître du studio.



Le guide « Mettre une télé en route », étape par étape.

1 L'étape en cours

2 Passer à l'étape suivante

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Étape `Installer` : installer Pyryx TV depuis la boutique d'applications de la télé ; un code s'affiche.
- Étape `Ajouter la télé` : saisir ce code, nommer l'écran (Vitrine, Comptoir…) et choisir ce qu'il montre (un diaporama ou les parties en cours).
- Étape `Diaporama` : créer un diaporama de départ (Bienvenue, QR code vers votre fiche Pyryx, vos horaires) ou en reprendre un.
- Étape `Diffuser` : choisir les écrans qui le montrent.

PAS À PAS

1. Dans un magasin, touchez `Guide pas à pas`.
2. Installez Pyryx TV sur la télé, puis touchez `J'ai le code`.
3. Saisissez le `Code affiché sur la télé` et le `Nom de l'écran`, puis `Ajouter la télé`.
4. Cochez les diapos de départ, puis `Créer le diaporama`.
5. Cochez les écrans, puis `Diffuser` : « C'est en route ! ».

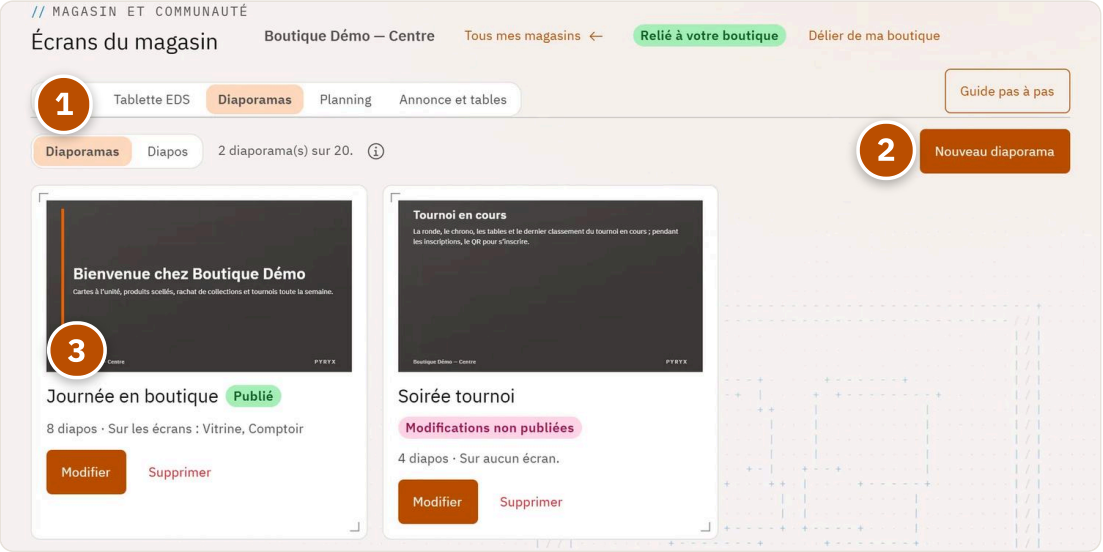
BON À SAVOIR

- Le code affiché par la télé change régulièrement : saisissez celui qui est à l'écran.
- Une télé déjà liée à votre compte Pyryx s'ajoute d'un geste, sans code.
- Images, vidéos, produits et événements s'ajoutent ensuite, dans l'onglet `Diaporamas`.

Les diaporamas

pro.pyryx.com/ecrans

Composez ce que vos télés montrent : nouveautés, promotions, horaires, tournoi en cours. Vous préparez à votre rythme, et rien n'arrive sur les écrans avant que vous publiiez.



Les diaporamas d'un magasin, avec leur état de publication.

1. Les vues Diaporamas et Diapos
2. Créer un diaporama
3. Un diaporama publié

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Créer, modifier et supprimer des diaporamas ; voir sur quels écrans chacun passe.
- Ranger les diapos dans l'ordre (`Monter` , `Descendre` , ou glisser à la souris) et régler la durée de chacune.
- Un aperçu en boucle, au format de la télé.
- `Publier` , puis cocher les écrans qui montrent le diaporama.
- Douze genres de diapo : texte, image, produit en vente avec QR code, événement, QR code, horaires, nouveautés, classement du mois, accueil du club, vidéo, vidéo YouTube et « Tournoi du magasin ».

PAS À PAS

1. Dans un magasin, ouvrez l'onglet `Diaporamas` .
2. Touchez `Nouveau diaporama` , donnez-lui un nom, puis `Créer` .
3. Touchez `Ajouter une diapo` , choisissez-en une, puis `Ajouter` .
4. Vérifiez l'`Aperçu en boucle` , puis touchez `Publier` .
5. Cochez les écrans sous « Les écrans qui montrent ce diaporama ».

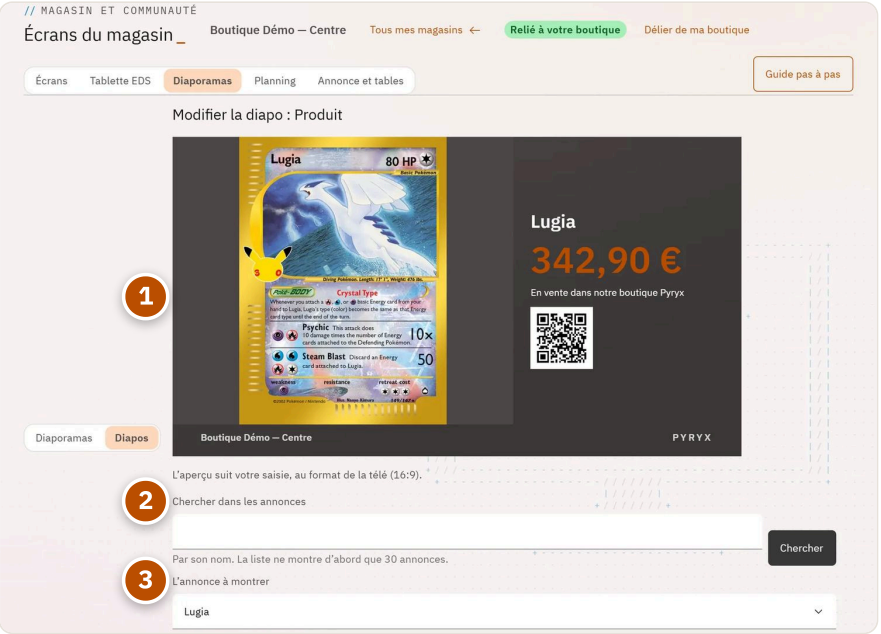
BON À SAVOIR

- Trois états à ne pas confondre : brouillon non enregistré, modifications non publiées, publié. Seule la version publiée passe sur les écrans.
- Un écran ne montre qu'un diaporama à la fois : en cocher un le retire de l'autre.
- Les diapos « Nouveautés », « Classement du mois » et « Tournoi du magasin » se mettent à jour toutes seules.
- À la publication, Pro vous dit quelles diapos ont été laissées de côté et pourquoi (image en vérification, produit vendu, horaires manquants…).

Créer une diapo

pro.pyryx.com/ecrans

Chaque diapo se règle avec un aperçu qui suit votre saisie, exactement au format de la télé. Une annonce de votre stock devient une diapo avec photo, prix et QR code pour l'acheter.



L'éditeur d'une diapo et son aperçu au format de la télé.

1. L'aperçu au format de la télé
2. Chercher une annonce
3. L'annonce à montrer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Un formulaire propre à chaque genre : titre, texte, image, annonce à montrer, date d'un événement, destination d'un QR code.
- Une image recadrée au format de la télé avant l'envoi.
- Une vidéo de la boutique, gardée sur la télé et jouée même sans internet, ou une vidéo YouTube par son lien.
- La durée à l'écran et une couleur d'accent.

PAS À PAS

1. Dans l'onglet `Diaporamas`, passez à la vue `Diapos`, puis touchez `Nouvelle diapo`.
2. Choisissez le genre, par exemple `Produit`.
3. Choisissez l'annonce (`Chercher dans les annonces` si elle n'est pas dans la liste), réglez `Durée à l'écran (secondes)`.
4. Touchez `Enregistrer la diapo`, puis `Ajouter à un diaporama` et publiez ce diaporama.

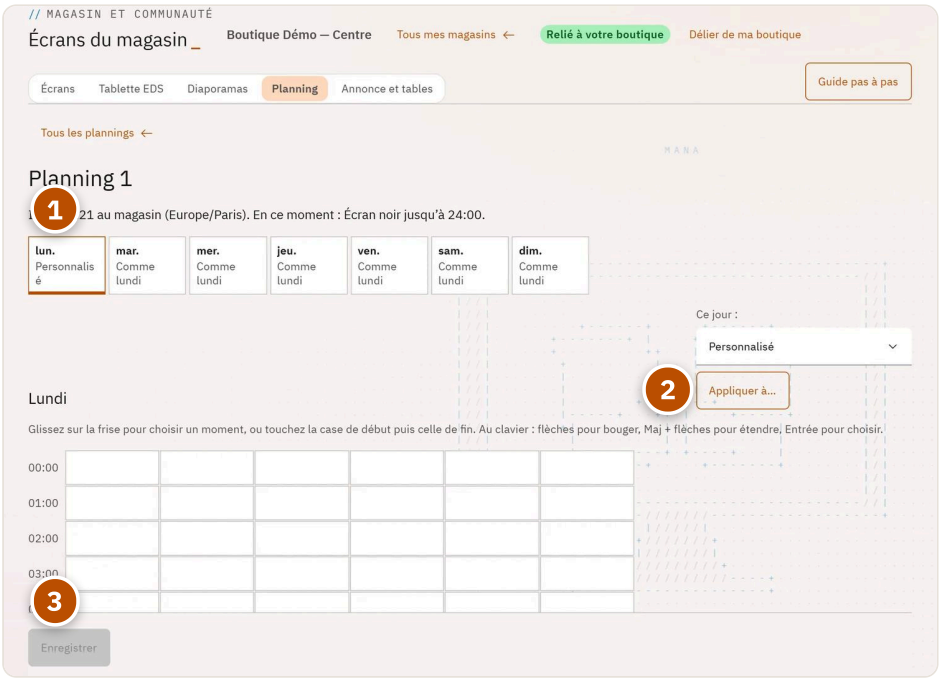
BON À SAVOIR

- Toute image et toute vidéo passent un contrôle automatique : tant qu'elle n'est pas validée, l'image est « en cours de vérification ».
- Une vidéo doit être au format MP4 (H.264) ; Pro la vérifie avant l'envoi et vous dit tout de suite si elle ne convient pas.
- Pas d'adresse web ni d'e-mail sur un écran de magasin ; un QR code ne mène qu'à une page publique de pyryx.com.
- Une diapo « Horaires » reprend les horaires de la fiche du magasin.

Le planning des écrans

pro.pyryx.com/ecrans

Faites changer l'affichage tout seul au fil de la journée : diaporama du jour, soirée tournoi, logo du magasin ou écran noir à la fermeture. La télé suit son planning à l'heure du magasin, même sans connexion.



L'éditeur d'un planning : les jours de la semaine et la frise de la journée.

1. Les jours de la semaine
2. Recopier une journée
3. Enregistrer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Des plannings nommés, que l'on peut renommer, dupliquer ou supprimer ; chacun dit quels écrans l'utilisent.
- Pour chaque jour : « Personnalisé » ou « Comme lundi » ; `Appliquer à…` pour recopier une journée.
- Une frise par tranches de 10 minutes, et la même journée en liste de moments.
- Pour chaque moment : un diaporama, un écran noir ou le logo du magasin.

PAS À PAS

1. Dans un magasin, ouvrez l'onglet `Planning`, puis `Nouveau planning` et `Créer`.
2. Sur la frise, glissez de l'heure de début à l'heure de fin (au doigt : touchez la case de début, puis celle de fin).
3. Choisissez `Diaporama`, l'un de vos diaporamas, puis `Valider`.
4. Touchez `Appliquer à…`, cochez les autres jours, puis `Appliquer`.
5. Touchez `Enregistrer`, puis, dans l'onglet `Écrans`, choisissez ce planning dans le menu `Affiche` d'une télé ou de la tablette.

BON À SAVOIR

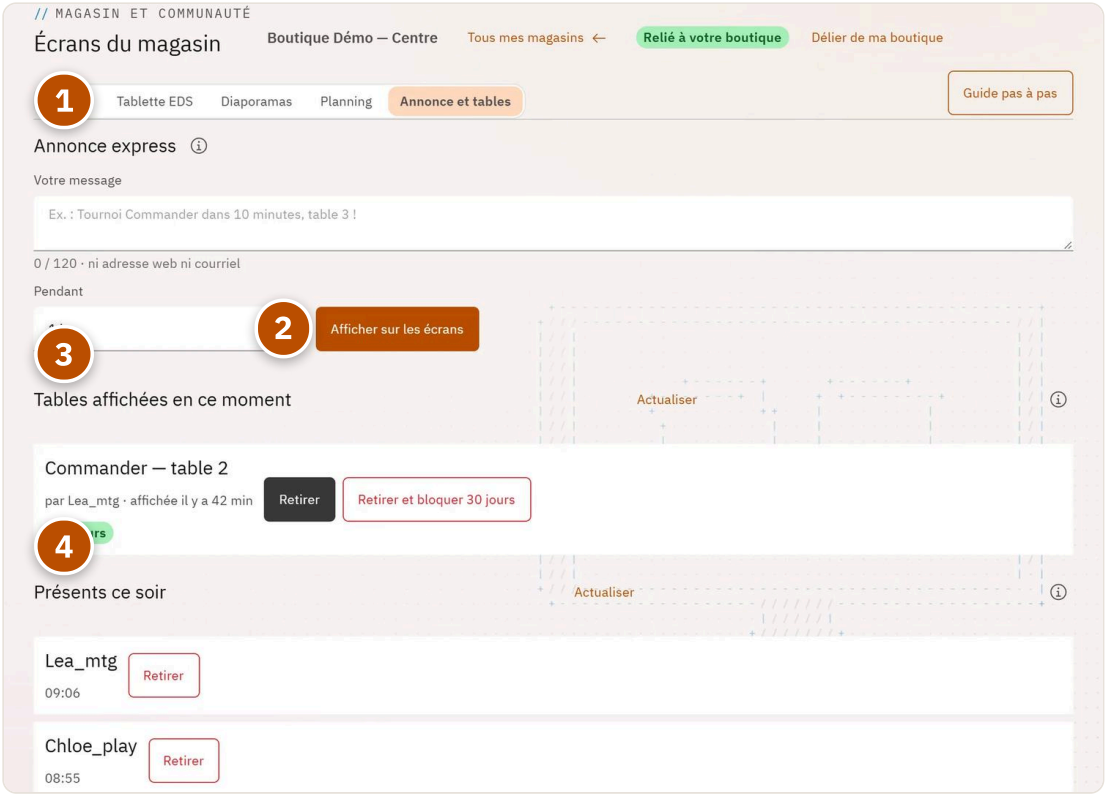
- Un planning ou un diaporama : une télé affiche l'un ou l'autre, jamais les deux.
- Une télé trop ancienne affiche les plannings en grisé : mettez Pyryx TV à jour.
- Quitter avec des changements non enregistrés vous est toujours demandé.

// ÉCRANS ET ANIMATIONS

Annonce express et tables affichées

pro.pyryx.com/ecrans

Un message urgent sur toutes vos télés en dix secondes, sans passer par le studio. Et la main sur les parties que vos joueurs affichent sur vos écrans.



L'annonce express, les tables affichées et les présents du soir.

1. L'annonce express
2. L'afficher sur les écrans
3. Les tables affichées
4. Les présents ce soir

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- `Annonce express` : un message court, en bandeau sur tous les écrans du magasin, pour la durée choisie.
- `Tables affichées en ce moment` : les parties que des joueurs montrent en mode Scoreboard, avec leur hôte.
- `Retirer` une table, ou `Retirer et bloquer 30 jours` son hôte.
- Pour le gérant : `Présents ce soir`, les joueurs qui se sont signalés grâce à la diapo « Accueil du club ».

PAS À PAS

1. Dans un magasin, ouvrez l'onglet `Annonce et tables`.
2. Écrivez `Votre message`, par exemple « Tournoi Commander dans 10 minutes, table 3 ! ».
3. Choisissez la durée sous `Pendant`, puis touchez `Afficher sur les écrans`.
4. Pour l'enlever plus tôt, touchez `Retirer`.

BON À SAVOIR

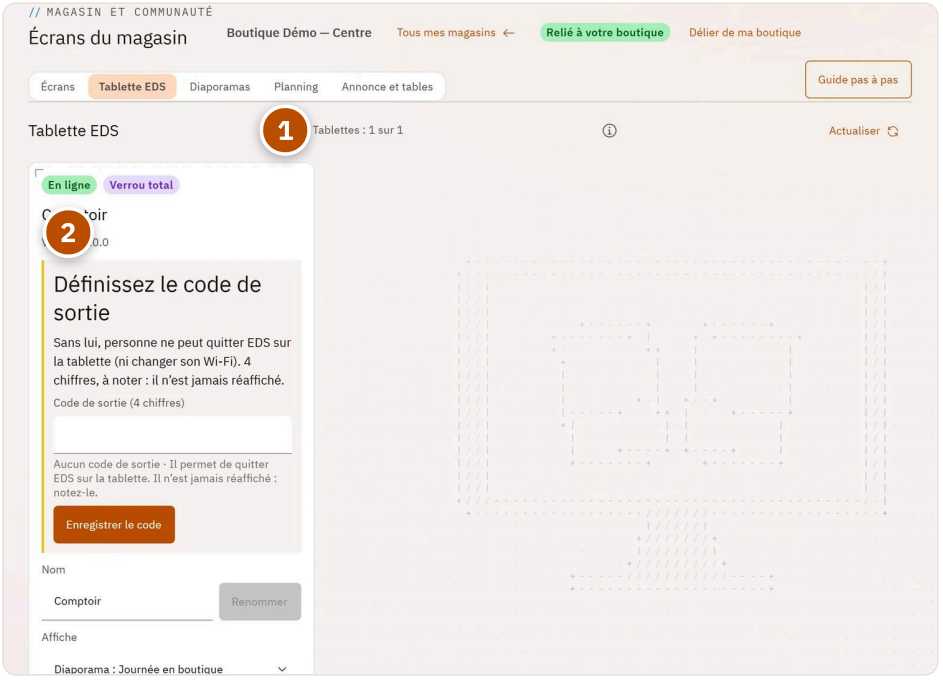
- Une seule annonce à la fois par magasin : en poser une nouvelle remplace l'ancienne.
- Pas d'adresse web ni d'e-mail dans une annonce : une télé ne se clique pas.
- L'annonce posée par un membre disparaît s'il perd le droit « Écrans du magasin ».

// ÉCRANS ET ANIMATIONS

La tablette EDS du comptoir

pro.pyryx.com/ecrans

La tablette EDS est tournée vers votre client, sur le comptoir. Au repos, elle passe un diaporama ; pendant un rachat, elle montre la fiche en cours et le client y signe son offre. Elle se règle entièrement à distance.



La tablette EDS de la boutique, son état et son diaporama.

1. Le nombre de tablettes
2. Définir le code de sortie

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Installer une tablette neuve par un QR code (elle s'installe seule et ne garde qu'EDS), ou en appairer une par son code.
- Choisir son diaporama ou son planning, la renommer, définir son code de sortie.
- Suivre son état : en ligne, verrou, version, mise à jour disponible.
- Les réglages à distance : luminosité, horaires d'allumage, volume, réseaux Wi-Fi, redémarrage, mise à jour.
- `Libérer la tablette` (elle redevient ordinaire) ou `Retirer` (en cas de perte ou de vol).

PAS À PAS

1. Dans un magasin, ouvrez l'onglet `Tablette EDS`, puis `J'ai une tablette neuve`.
2. Cochez la case qui confirme que la tablette sera effacée, choisissez le Wi-Fi, puis `Afficher le QR d'installation`.
3. Remettez la tablette à zéro, touchez six fois le premier écran, puis scannez le QR.
4. De retour dans Pro, choisissez son `Diaporama`, saisissez un `Code de sortie (4 chiffres)`, puis `Enregistrer le code`.
5. Touchez `Réglages de la tablette` pour régler l'écran, ses horaires et le Wi-Fi.

BON À SAVOIR

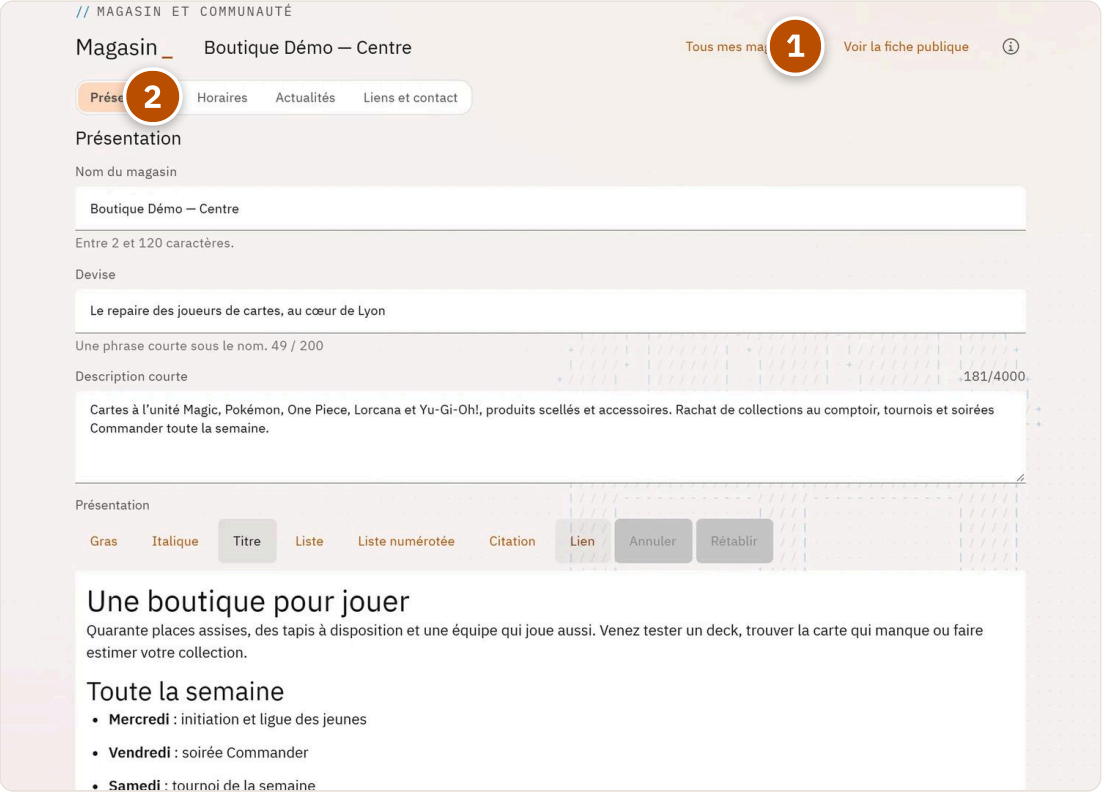
- La tablette appartient à la boutique : seul le propriétaire la gère.
- Notez le code de sortie : il n'est jamais réaffiché. Sans lui, personne ne peut quitter EDS sur la tablette.
- Prenez une tablette réservée au comptoir : l'installation efface tout ce qu'elle contient.
- Formule Base : 1 tablette ; Pro Extended : jusqu'à 10 tablettes.

// FICHE DU MAGASIN

La présentation du magasin

pro.pyryx.com/magasin

Vous présentez votre magasin physique sur sa fiche publique Pyryx : son nom, une accroche, un texte mis en forme et une grande image. Les joueurs qui cherchent un magasin près de chez eux le découvrent ainsi.



La fiche du magasin : ses sections, sa présentation et sa bannière.

1. Voir la fiche publique
2. Les sections de la fiche

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Choisir le magasin, quand vous en administrez plusieurs.
- Modifier le nom du magasin, sa devise, sa description courte et sa présentation, avec un éditeur (gras, italique, titres, listes, citation, liens).
- Déposer une bannière, la cadrer, la retirer.
- Ouvrir la fiche publique du magasin.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Fiche du magasin`, puis choisissez le magasin.
2. Remplissez `Devise` (la phrase courte sous le nom) et `Présentation`.
3. Déposez une image dans la bannière, cadrez-la, validez.
4. Cliquez `Enregistrer la présentation`.

BON À SAVOIR

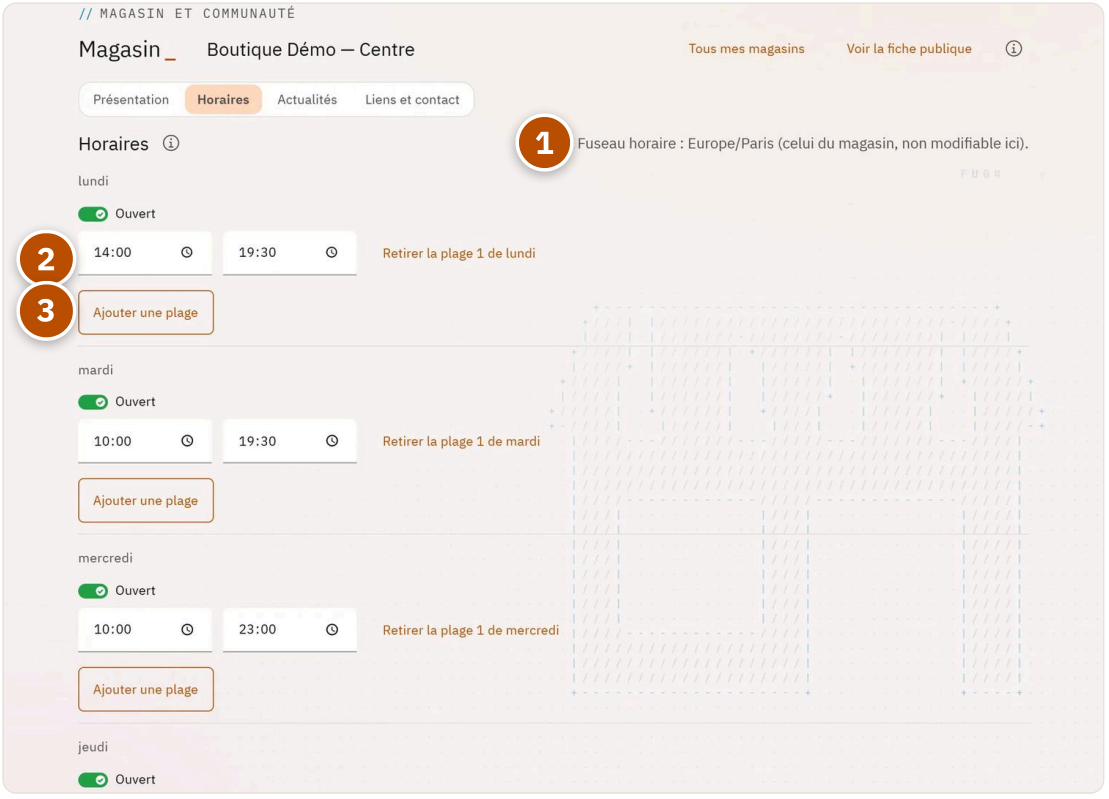
- Un changement apparaît sur la fiche publique en quelques minutes.
- La bannière est vérifiée avant d'apparaître.
- Un lien doit commencer par https:// ou mailto:, et ne pas viser une place de marché concurrente.
- Seul le gérant change le nom du magasin ; cet écran est ouvert au propriétaire, au gérant du magasin et aux membres qui ont le droit « Fiche du magasin ».

// FICHE DU MAGASIN

Les horaires

pro.pyryx.com/magasin

Vous affichez des horaires justes sur la fiche publique, y compris les journées coupées, les soirées qui passent minuit et les fermetures exceptionnelles.



La semaine type, jusqu'à trois plages par jour, et le fuseau du magasin.

1. Le fuseau horaire
2. Un jour de la semaine
3. Ajouter une plage

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Ouvrir ou fermer chaque jour, avec jusqu'à trois plages par jour.
- Créer une plage qui passe minuit : l'écran l'indique clairement.
- Déclarer des horaires inconnus.
- Ajouter des périodes exceptionnelles (jours fériés, vacances, événement) : fermé, ou des plages particulières, avec un libellé.

PAS À PAS

1. Dans la fiche du magasin, ouvrez `Horaires`.
2. Activez `Ouvert` pour chaque jour et saisissez les heures ; `Ajouter une plage` pour une pause de midi.
3. Cliquez `Enregistrer les horaires`.
4. Pour des vacances : renseignez `Du` et `Au`, cochez `Fermé`, puis `Ajouter la période`.

BON À SAVOIR

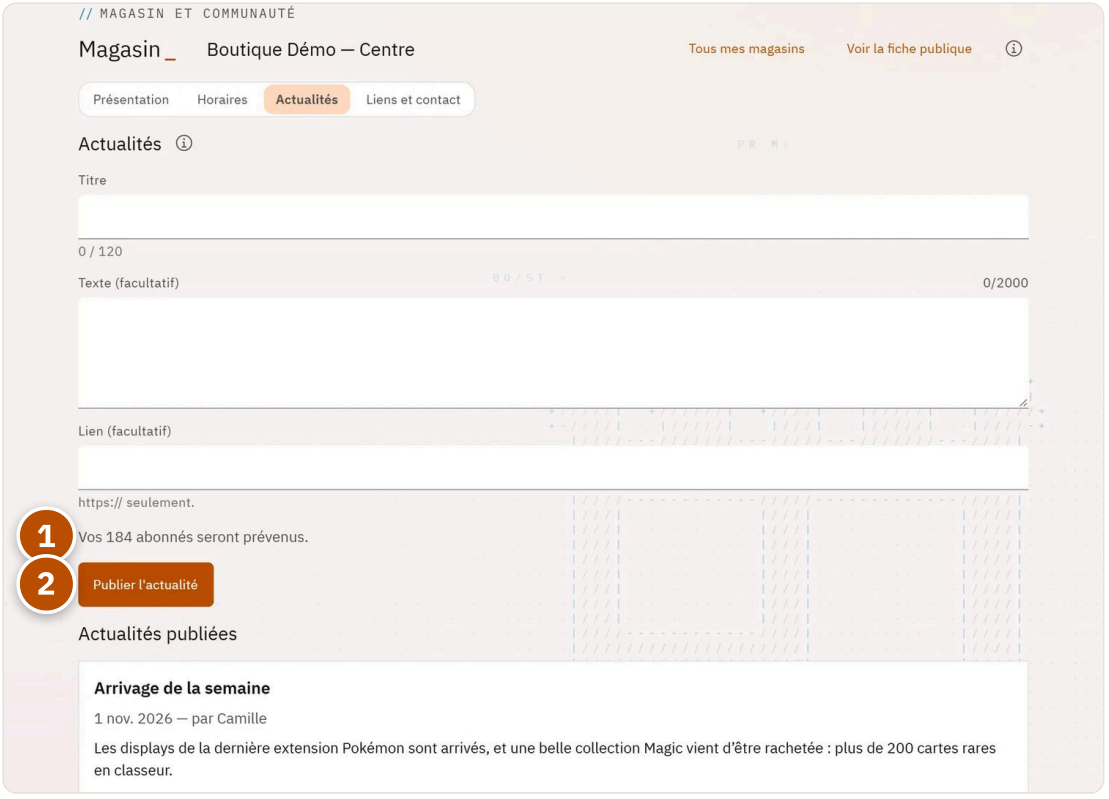
- Des horaires inconnus ne veulent pas dire fermé : la fiche publique n'affiche alors aucun horaire.
- Le fuseau horaire est celui du magasin.
- Trente périodes exceptionnelles à venir au plus.

// FICHE DU MAGASIN

Les actualités, les liens et le contact

pro.pyryx.com/magasin

Vous publiez une nouvelle (un arrivage, un tournoi, une fermeture) sur la fiche publique, et les abonnés du magasin sont prévenus. Vous donnez aussi votre site web et votre téléphone.



Une actualité en préparation, le nombre d'abonnés prévenus et les actualités publiées.

1. Les abonnés prévenus
2. Publier l'actualité

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Publier une actualité avec un titre, un texte et un lien, après un aperçu.
- Savoir combien d'abonnés seront prévenus, puis combien l'ont été.
- Retirer une actualité.
- Dans « Liens et contact » : indiquer le site web et le téléphone du magasin ; afficher sur la fiche votre boutique Pyryx et votre page créateur.

PAS À PAS

1. Dans la fiche du magasin, ouvrez `Actualités`.
2. Saisissez le `Titre` et le texte, relisez l'aperçu.
3. Cliquez `Publier l'actualité`.
4. Dans `Liens et contact`, saisissez `Site web` et `Téléphone`, puis `Enregistrer les coordonnées`.

BON À SAVOIR

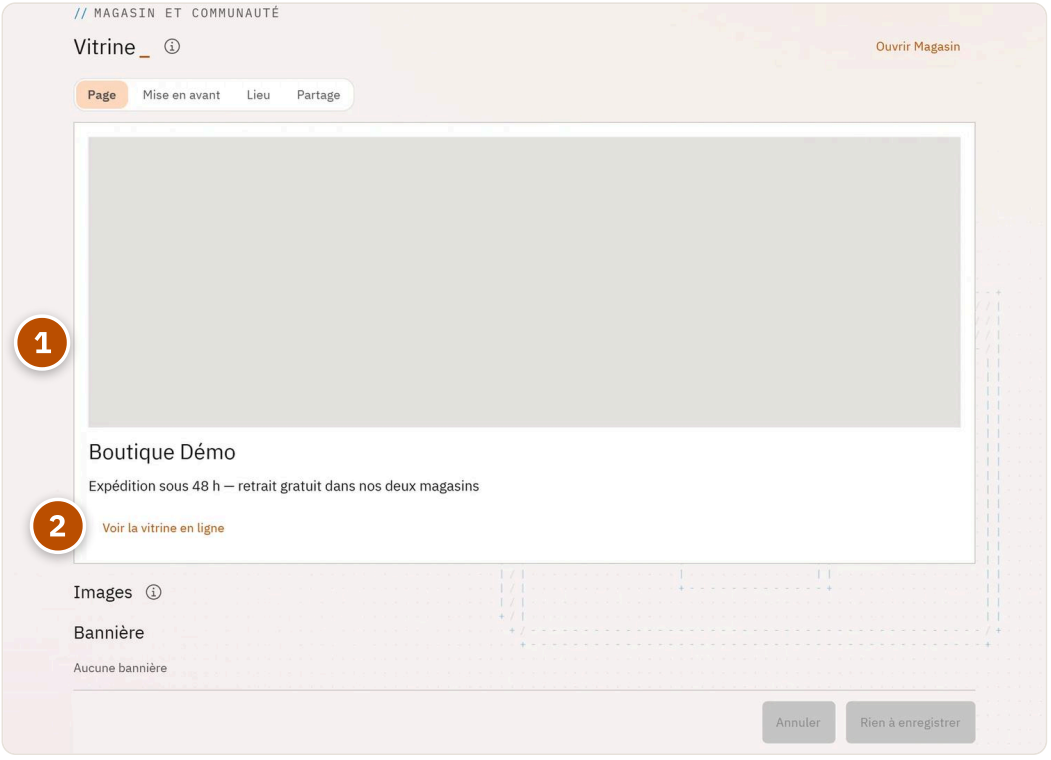
- Une actualité est du texte simple, sans mise en forme.
- Les liens commencent par https:// ; un lien vers une place de marché concurrente est refusé.
- Les interrupteurs de la boutique et de la page créateur sont réservés au gérant.

// VITRINE EN LIGNE

La page de la vitrine

pro.pyryx.com/vitrine

Vous soignez la page d'accueil de votre boutique en ligne sur Pyryx : son image, un message du moment, une présentation et les conditions de vente que l'acheteur lit avant de payer.



L'aperçu de la vitrine, ses images et son message du moment.

1. L'aperçu de la vitrine
2. Voir la vitrine en ligne

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Voir l'aperçu de la vitrine et l'ouvrir en ligne.
- Changer la bannière et le fond (propriétaire).
- Écrire un message du moment : une promotion, un arrivage, une absence.
- Rédiger la présentation et les conditions de vente : délai et frais de retour, état exigé, remboursement.
- Choisir le lieu public de la boutique : ville, code postal, point exact ou arrondi, ou la position d'un magasin.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Vitrine en ligne`.
2. Écrivez le `Message du moment`.
3. Complétez les `Conditions de vente et politique de retour`.
4. Cliquez `Enregistrer`.
5. Dans `Lieu`, cliquez `Reprendre la position du magasin`, puis `Enregistrer le lieu`.

BON À SAVOIR

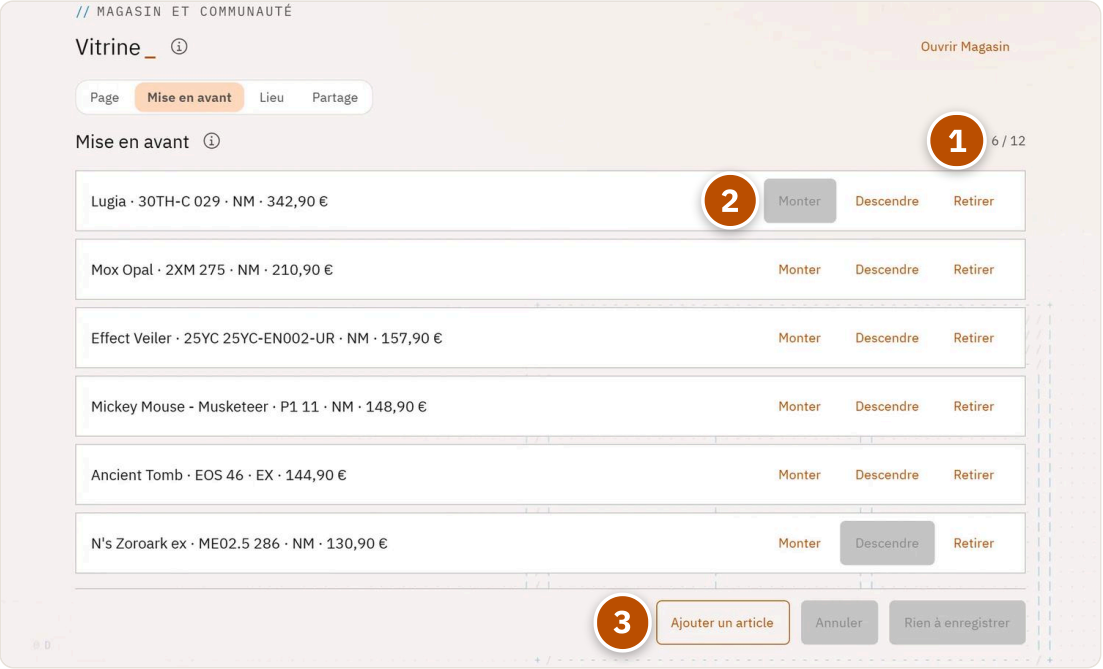
- La vitrine est votre boutique en ligne ; l'adresse et les horaires de votre magasin physique se règlent dans la fiche du magasin.
- Une image est vérifiée avant d'être publiée, et ne change la vitrine qu'à l'enregistrement.
- Le lieu public n'est pas votre adresse d'expédition, qui reste privée.
- La page et le lieu demandent le droit « Vitrine en ligne ».

// VITRINE EN LIGNE

La mise en avant

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

Vous choisissez les douze articles qui s’affichent en tête de votre boutique en ligne : nouveautés, cartes phares, produits scellés.



Les articles en avant, dans l’ordre de la vitrine.

1. Le nombre d’articles en avant
2. Changer l’ordre
3. Ajouter un article

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Ajouter jusqu’à douze articles en vente, en les cherchant parmi vos annonces.
- Les ordonner avec Monter et Descendre, ou les retirer.
- Être prévenu qu’un article n’est plus en vente.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Mise en avant`.
2. Cliquez `Ajouter un article`, cherchez l’annonce, puis `Ajouter`.
3. Ordonnez avec `Monter` et `Descendre`.
4. Cliquez `Enregistrer la mise en avant`.

BON À SAVOIR

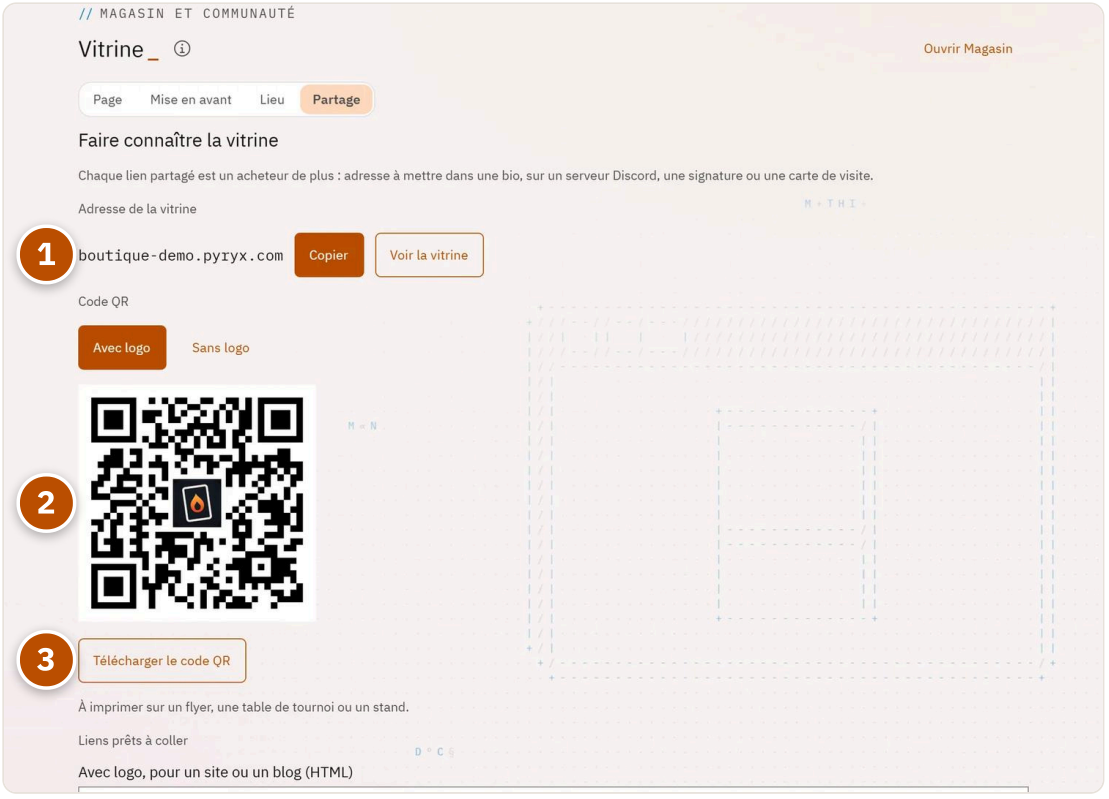
- Seules les annonces en vente se proposent ; un article vendu depuis est retiré à l’enregistrement.
- La mise en avant demande le droit « Annonces et stock ».

// VITRINE EN LIGNE

Faire connaître la vitrine

pro.pyryx.com/vitrine/partage

Vous diffusez l'adresse de votre boutique en ligne partout où vos joueurs vous suivent : bio, serveur Discord, signature, flyer, table de tournoi.



L'adresse de la vitrine, son QR code et les liens prêts à coller.

1. L'adresse de la vitrine
2. Le QR code
3. Télécharger le code QR

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Copier l'adresse de la vitrine, ou l'ouvrir.
- Télécharger un QR code, avec ou sans logo.
- Copier un lien prêt à coller, avec logo pour un site ou un blog, sans logo pour un message ou une bio.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Partage`.
2. Cliquez `Copier` à côté de l'adresse.
3. Choisissez `Avec logo`, puis `Télécharger le code QR`.

BON À SAVOIR

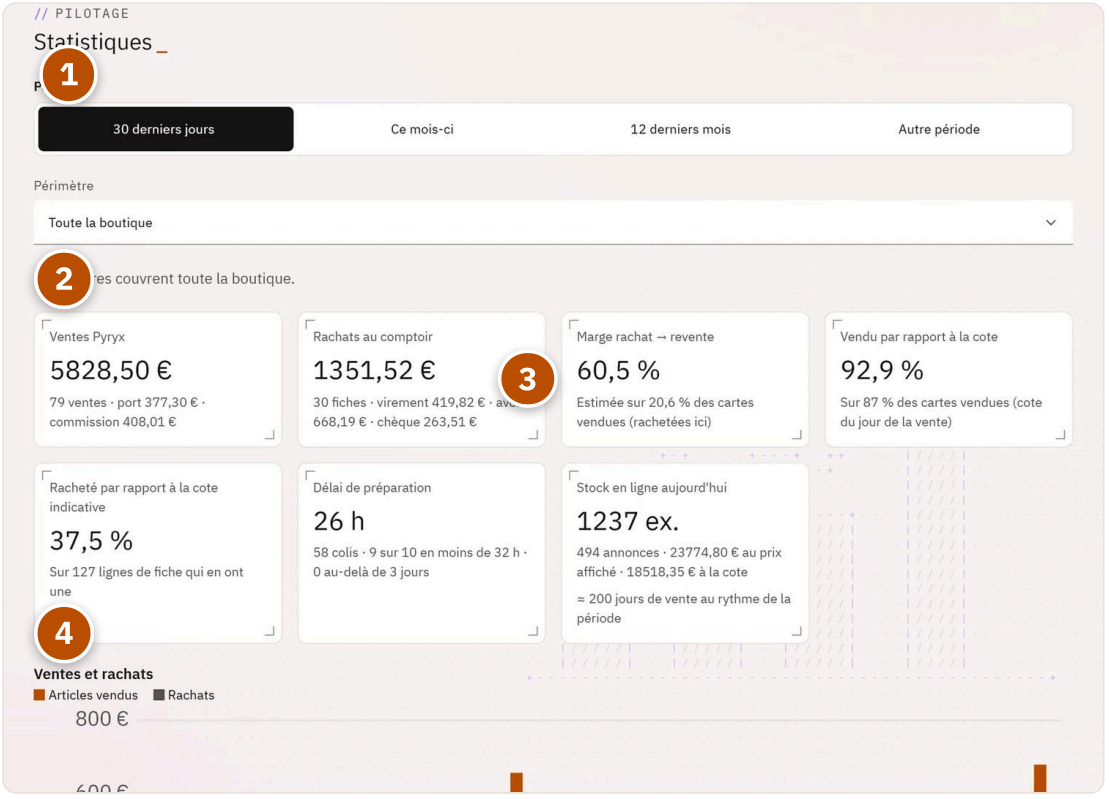
- Le lien devient partageable dès l'ouverture de la boutique.

// STATISTIQUES ET RAPPORTS

Les statistiques

pro.pyryx.com/statistiques

Les chiffres de votre boutique sur la période de votre choix : ventes en ligne, rachats au comptoir, marge, délai de préparation et stock. De quoi savoir où vous en êtes sans tableur.



Les statistiques sur 30 jours : tuiles et graphiques.

1. Le choix de la période
2. Les ventes Pyryx
3. La marge rachat → revente
4. Les ventes et les rachats dans le temps

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une période : 30 derniers jours, ce mois-ci, 12 derniers mois, ou d'une date à une autre.
- Toute la boutique ou un seul magasin.
- Des tuiles : ventes, rachats, marge estimée, prix de vente et de rachat comparés à la cote, délai de préparation, stock en ligne et jours de vente qu'il représente.
- Des graphiques : ventes et rachats, ventes par jeu, par état, éditions les plus vendues, âge des annonces ; le tableau des cartes les plus vendues.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Statistiques`.
2. Choisissez la période, par exemple `12 derniers mois`.
3. Lisez les tuiles, puis descendez jusqu'aux graphiques et aux cartes les plus vendues.

BON À SAVOIR

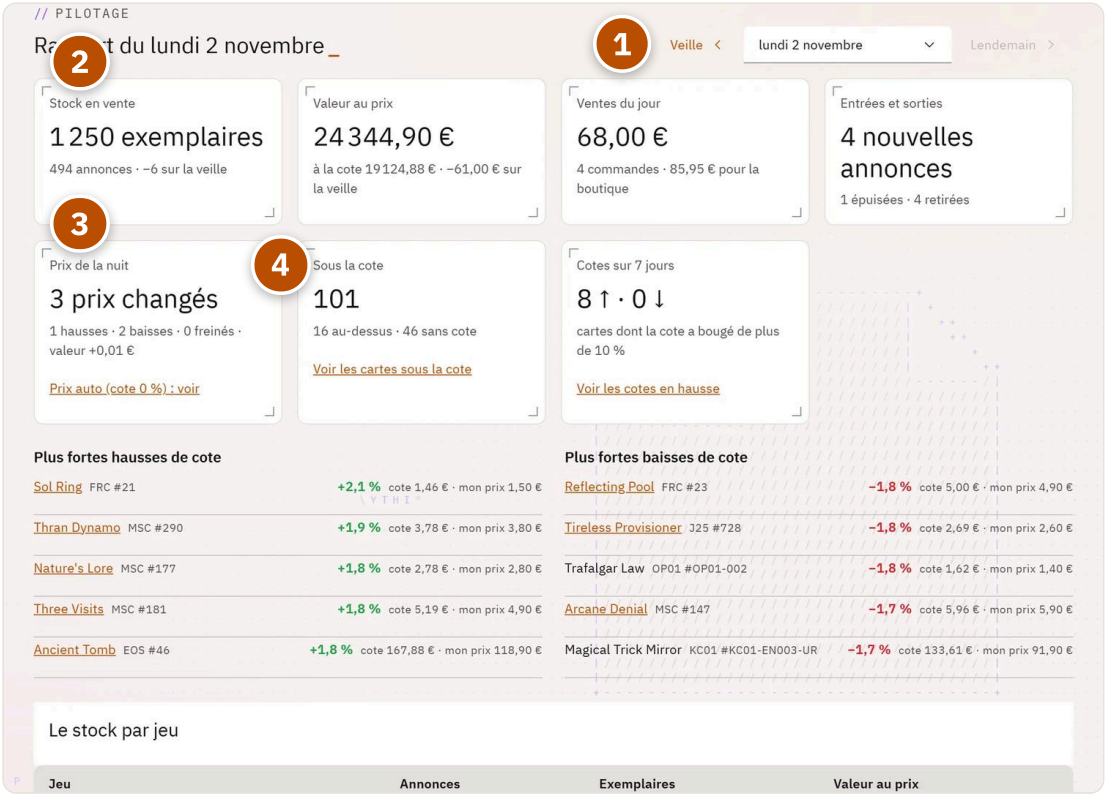
- La marge est une estimation : elle s'appuie sur le coût moyen de rachat de la même carte, avant commission et port.
- Il faut le droit « Chiffres ». Un membre limité à certains magasins lit les chiffres de ses magasins, un à la fois.

// STATISTIQUES ET RAPPORTS

Le rapport du jour

pro.pyryx.com/rapports

Chaque matin, un rapport figé dans la nuit : la valeur de votre stock, les ventes de la veille et ce qui a bougé sur les prix. Chaque chiffre mène à l'écran où l'on agit.



Le rapport du jour, comparé à la veille.

1. Passer à la veille
2. Le stock en vente
3. Les prix de la nuit
4. Les cartes sous la cote

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les tuiles : stock en vente, valeur au prix, ventes du jour, entrées et sorties, prix de la nuit, cartes sous la cote, cotes qui ont bougé sur 7 jours.
- L'écart avec la veille pour chaque chiffre.
- Les plus fortes hausses et baisses de cote, et le stock par jeu.
- Des raccourcis : `Voir les cartes sous la cote`, `Activer le prix automatique`, `Voir les cotes en hausse`.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Rapports` : le rapport du jour s'affiche.
2. Touchez `Veille` ou `Lendemain` pour comparer, ou `Choisir le jour`.
3. Touchez `Voir les cartes sous la cote` pour ajuster vos prix.

BON À SAVOIR

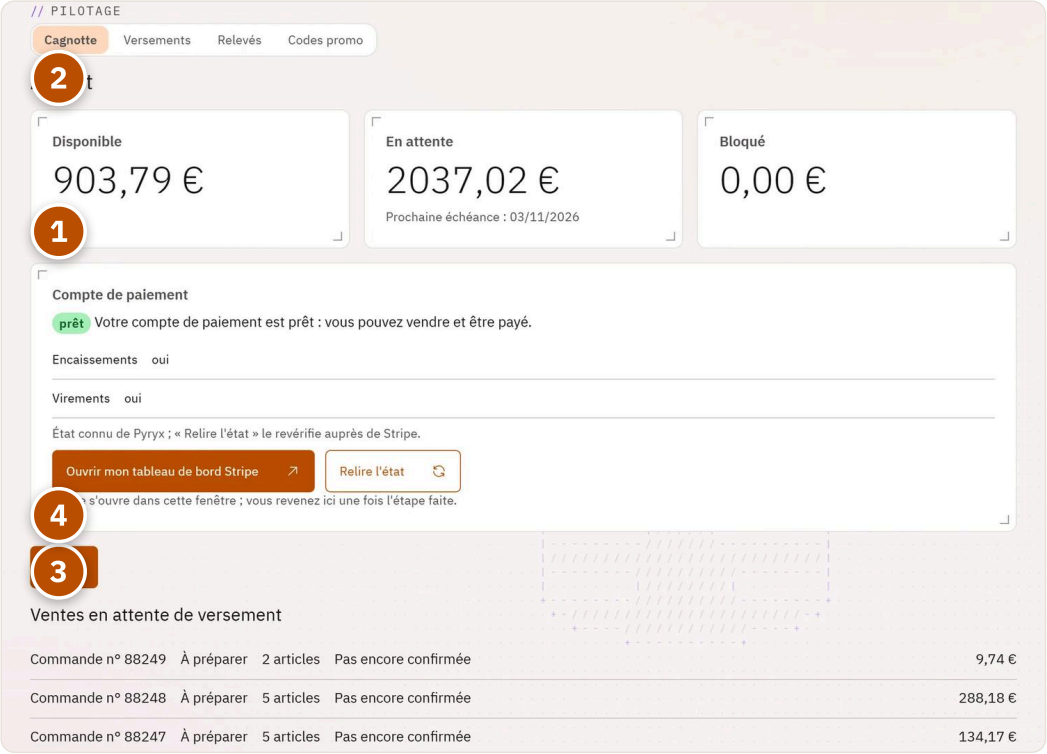
- Une boutique toute neuve reçoit son premier rapport le lendemain matin.
- Les rapports demandent le droit « Chiffres ».

// ARGENT

La cagnotte et le compte de paiement

pro.pyryx.com/argent

Voyez ce que vos ventes en ligne vous ont rapporté, ce qui est disponible et ce qui attend, puis virez-le vers votre compte bancaire. Le compte de paiement Stripe se crée et se complète sans quitter Pro.



La cagnotte : le compte de paiement, le disponible et les ventes en attente.

1. Le compte de paiement
2. Le montant disponible
3. Les ventes en attente de versement
4. Retirer

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- L'état du compte de paiement (prêt, à compléter, bloqué), ce que Stripe réclame encore, et le geste qui convient : `Créer mon compte de paiement`, `Compléter mon inscription`, `Ouvrir mon tableau de bord Stripe`.
- Trois montants : `Disponible`, `En attente`, `Bloqué`, et la prochaine échéance.
- Le détail des ventes en attente de versement et des parts retenues (litiges).
- `Retirer` vers votre compte bancaire.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Argent` : la `Cagnotte` s'affiche.
2. Si besoin, complétez votre compte de paiement depuis la carte `Compte de paiement`.
3. Touchez `Retirer`, saisissez le `Montant à retirer (€)`.
4. Vérifiez le récapitulatif, puis touchez `Confirmer le retrait`.

BON À SAVOIR

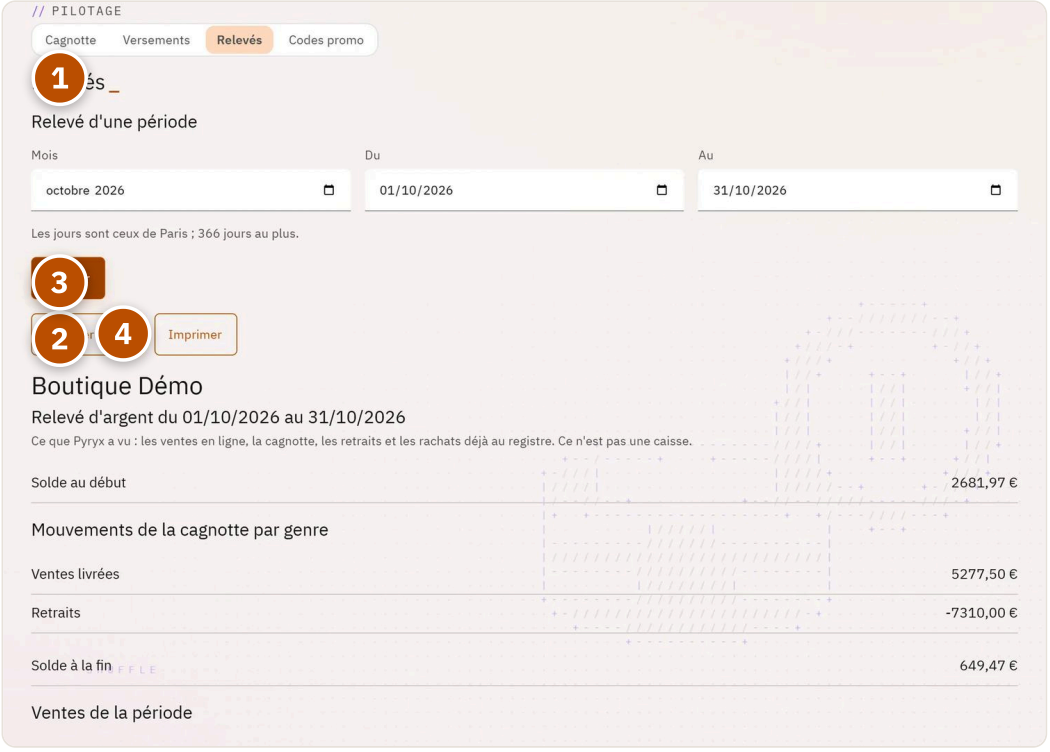
- La cagnotte ne contient que l'argent des ventes en ligne. Les ventes faites au comptoir sont encaissées sur la caisse certifiée de votre boutique et n'y apparaissent pas.
- Un retrait et l'ouverture du tableau de bord Stripe demandent un code de double authentification récent.
- L'argent est réservé au propriétaire de la boutique, quels que soient les droits des membres.

// ARGENT

Versements, relevés et factures

pro.pyryx.com/argent/releves

Toutes les pièces pour votre comptabilité : l'historique des versements, un relevé imprimable par période, vos factures de commission mensuelles et le récapitulatif DAC7 (la déclaration des ventes que la plateforme transmet au fisc).



Le relevé d'une période, prêt à imprimer ou à exporter.

1. Le relevé d'une période
2. L'en-tête du relevé
3. L'export pour tableur
4. L'impression

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- `Versements` : ventes créditées, retraits et autres mouvements, avec leur statut et la référence Stripe.
- `Relevés` : solde au début et à la fin, mouvements par genre, ventes de la période, rachats déjà au registre, retraits.
- `Exporter (CSV)` et `Imprimer` le relevé.
- Les factures de commission, une par mois écoulé, à ouvrir et imprimer.
- Le `Récapitulatif DAC7` : vos ventes de l'année, par trimestre.

PAS À PAS

1. Dans `Argent`, ouvrez `Relevés`.
2. Choisissez un `Mois`, ou des dates `Du` et `Au`, puis touchez `Afficher`.
3. Touchez `Imprimer` ou `Exporter (CSV)`.
4. Plus bas, ouvrez une facture de commission avec `Voir`, ou choisissez une `Année` pour le DAC7.

BON À SAVOIR

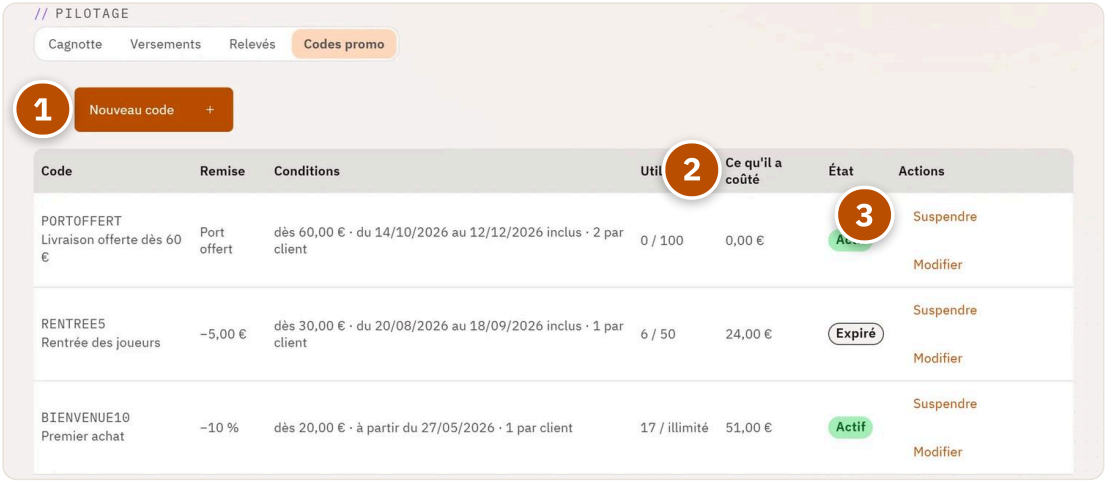
- Le relevé et le DAC7 demandent un code de double authentification récent.
- La commission est un prix final : aucune TVA n'est facturée dessus, et elle est déjà retenue sur vos versements.
- Aucun chiffre n'est recalculé à l'écran : tout vient des comptes de la plateforme.

// ARGENT

Les codes promo

pro.pyryx.com/argent/codes

Créez des réductions pour votre boutique en ligne et voyez ce que chaque code vous a réellement coûté, pour décider s'il faut le laisser tourner.



Les codes promo de la boutique et leur coût réel.

1. Créer un code
2. Ce que chaque code a coûté
3. Suspendre un code

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Trois types de remise : pourcentage, montant fixe, port offert.
- Des conditions : minimum de commande, nombre total d'utilisations, utilisations par client, dates de validité, libellé montré à l'acheteur.
- Pour chaque code : ses utilisations, ce qu'il a coûté et son état (actif, suspendu, expiré, épuisé…).
- `Suspendre`, `Réactiver`, `Modifier` (prolonger ou plafonner).

PAS À PAS

1. Dans `Argent`, ouvrez `Codes promo`, puis touchez `Nouveau code`.
2. Saisissez le `Code`, choisissez le `Type de remise` et la `Remise`.
3. Ajoutez si besoin un minimum, un plafond d'utilisations et des dates.
4. Touchez `Créer le code`.

BON À SAVOIR

- La remise est à votre charge, mais la commission se calcule sur le prix remisé : vous ne payez pas de commission sur ce que vous offrez.
- Sans plafond, un code partagé sur un forum coûte autant que le forum est grand.
- On ne change ni le code ni sa valeur après coup : pour cela, créez un autre code.

// EXPORTS COMPTABLES

L’export pour le comptable

pro.pyryx.com/exports

Les ventes et les rachats d’une période, en deux fichiers CSV qui s’ouvrent dans Excel : de quoi transmettre votre activité à votre comptable en un geste.



L’export comptable préparé pour le mois écoulé.

1. La période
2. Préparer l’export
3. Le résumé de la période
4. Le fichier des ventes

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une période, le mois précédent par défaut.
- Un résumé : nombre de ventes, articles, commission, montant dû ; nombre de rachats et leur mode de paiement.
- Deux fichiers : `Ventes (CSV)` et `Rachats (CSV)`.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Exports`.
2. Choisissez la période `Du` … `Au`.
3. Touchez `Préparer l’export`, puis saisissez votre code si Pro vous le demande.
4. Téléchargez `Ventes (CSV)` puis `Rachats (CSV)`.

BON À SAVOIR

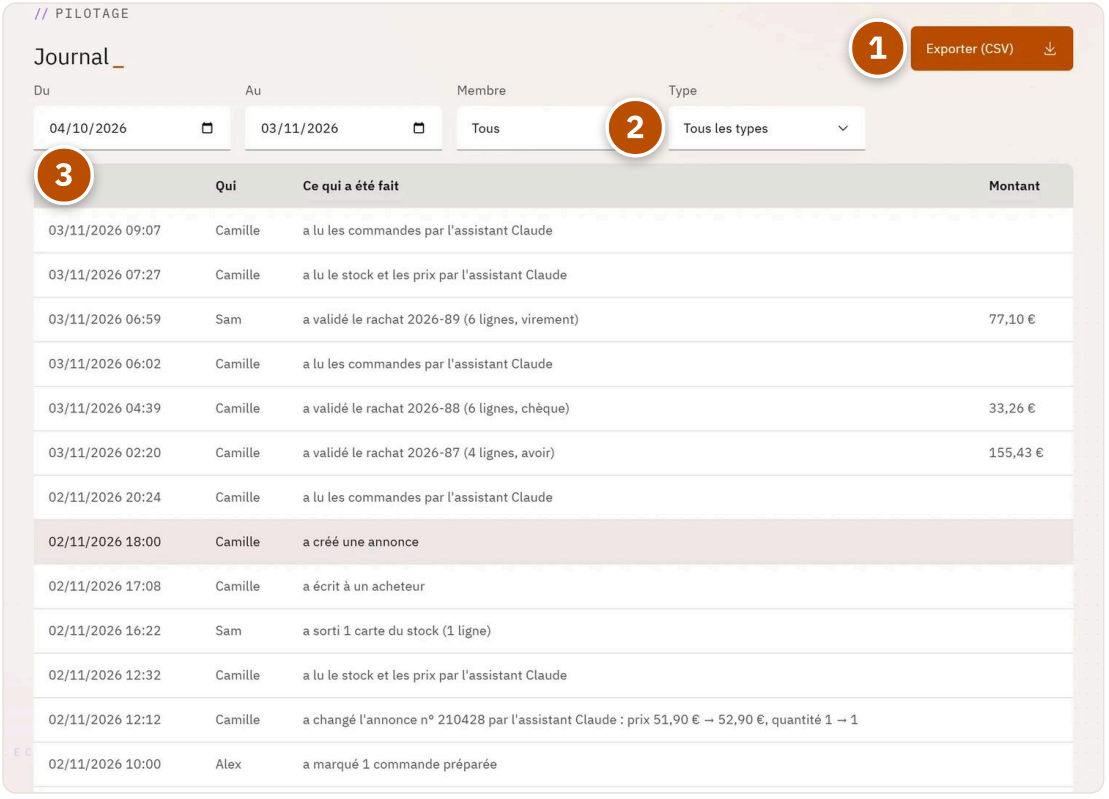
- Il faut les droits « Export » et « Chiffres », et un code de double authentification récent.
- Les totaux sont exactement ceux du relevé d’argent.
- Le livre de police (les identités des vendeurs) n’est pas dans ces fichiers : il se trouve dans `Comptoir › Livre de police`.

// JOURNAL

Le journal de la boutique

pro.pyryx.com/journal

Sachez qui a fait quoi, et quand : rachats, sorties de stock, prix, commandes, réglages, gestes de l'équipe et des assistants IA. Utile pour comprendre un écart de stock ou suivre le travail de l'équipe.



Le journal : chaque geste de la boutique, par qui et quand.

1. Exporter le journal
2. Filtrer par type de geste
3. Une ligne du journal

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les filtres « Du » et « Au » (les 30 derniers jours au départ), « Membre » (pour le propriétaire) et « Type » (rachats, stock, annonces, commandes, argent, équipe, assistants…).
- Le tableau : quand, qui, ce qui a été fait, et le montant s'il y en a un.
- `Afficher plus` pour remonter plus loin.
- `Exporter (CSV)` pour le propriétaire, jusqu'à 10 000 lignes.

PAS À PAS

1. Ouvrez « Journal » dans le menu.
2. Réglez `Du` et `Au`, puis choisissez un `Type` et, si besoin, un `Membre`.
3. Touchez `Exporter (CSV)` pour garder une trace.

BON À SAVOIR

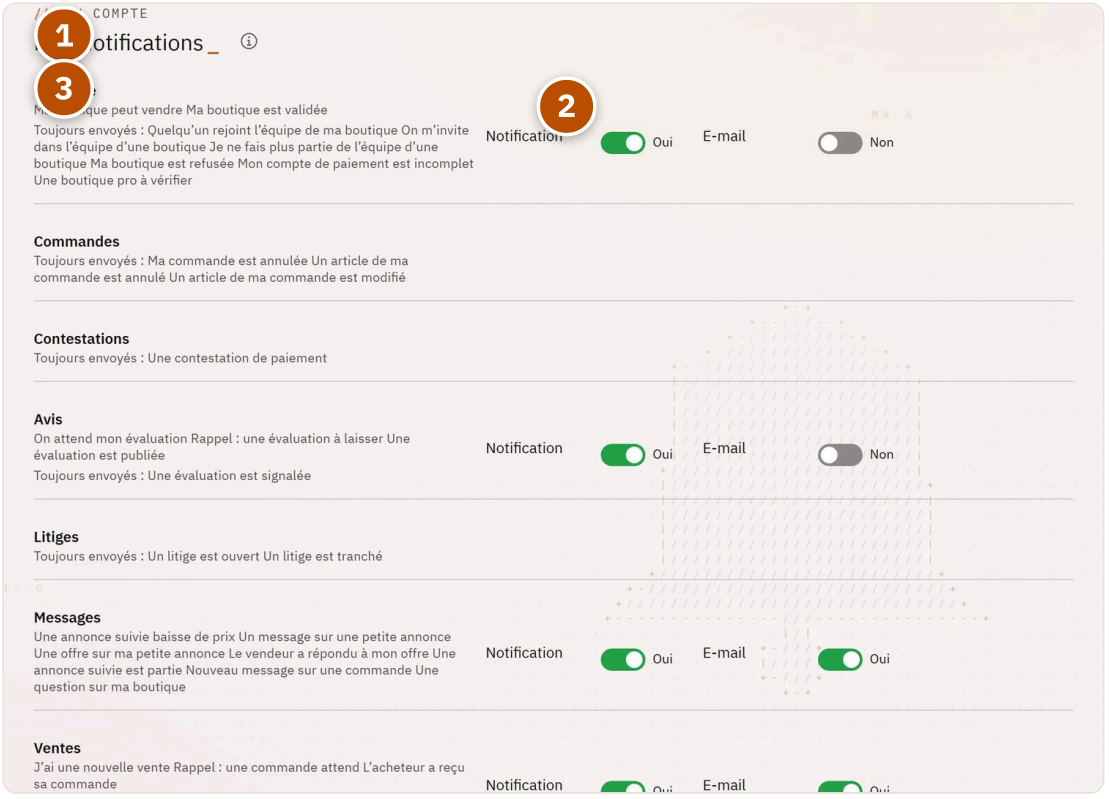
- Rien ne s'écrit depuis le journal : il se lit seulement.
- Un membre de l'équipe ne voit que ses propres lignes ; le propriétaire lit tout.
- Les gestes des assistants IA y sont inscrits comme ceux des personnes.

// NOTIFICATIONS

Mes notifications

pro.pyryx.com/notifications

Vous choisissez ce que vous recevez à propos de votre boutique, par e-mail et dans l'application, famille par famille. Vous gardez l'essentiel sans être submergé.



Les familles de notifications, chacune par e-mail et dans l'application.

1. Une famille de notifications
2. Un interrupteur
3. Ce qui part toujours

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Régler, pour les ventes, commandes, messages, avis, litiges, contestations, versements et la boutique, l'e-mail et la notification.
- Tout recevoir ou ne rien recevoir d'un clic.
- Voir les messages qui partent toujours.

PAS À PAS

1. Ouvrez le menu de votre compte, en haut à droite, puis `Mes notifications`.
2. Activez ou coupez l'interrupteur d'une famille, pour l'e-mail ou la notification.

BON À SAVOIR

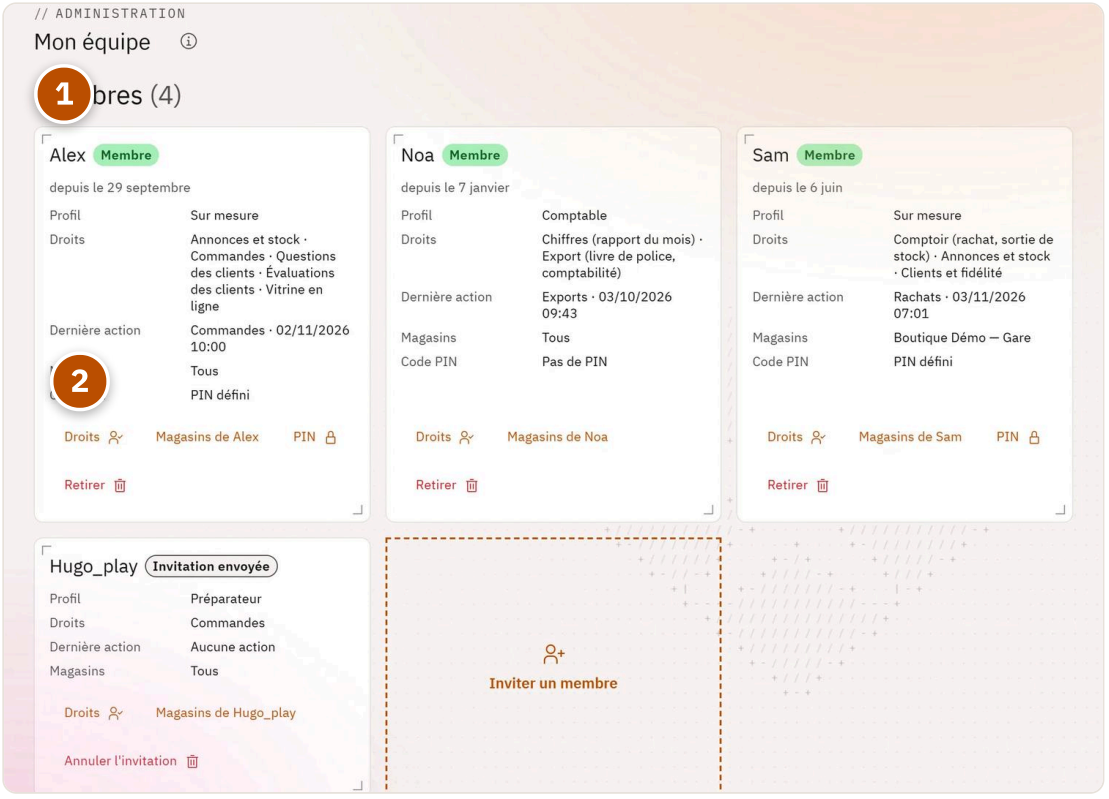
- Ces réglages sont ceux de votre compte : ils valent aussi sur pyryx.com.
- Les messages obligatoires, comme un litige ou un versement en échec, partent toujours.
- Un réglage fin posé sur pyryx.com s'affiche « Partiel ».

// ÉQUIPE

Les membres de l’équipe

pro.pyryx.com/equipe

Chaque employé a son propre compte et ne voit que ce que vous lui confiez. Vous voyez son profil, ses droits et sa dernière action d’un coup d’œil.



Les membres de l’équipe, leur profil et leurs droits.

1. Un membre et ses droits
2. Les gestes sur ce membre

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une tuile par personne : son profil, ses droits en clair, sa dernière action et s’il a un code PIN.
- Des boutons visibles : `Droits`, `PIN`, `Retirer` (ou `Annuler l’invitation`).
- Limiter un membre à certains magasins (`Magasins de …`).
- Les réglages de l’équipe : les classeurs de la boutique accessibles aux membres, et le délai de verrouillage de l’écran.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Équipe`.
2. Sur la tuile d’un membre, touchez `Droits`.
3. Choisissez un `Profil`, puis ajustez les cases.
4. Touchez `Enregistrer`.

BON À SAVOIR

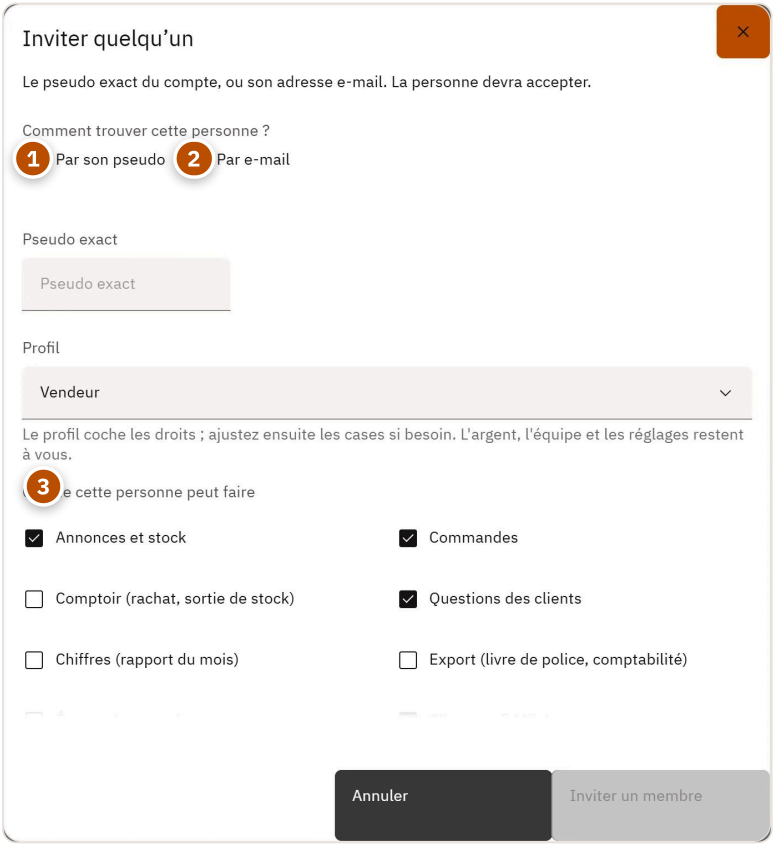
- L’argent, l’équipe et les réglages restent toujours au propriétaire.
- Un membre retiré perd l’accès dès son prochain geste ; le journal garde ce qu’il a fait.
- Un code PIN oublié s’efface ici : le membre en choisit un nouveau à sa prochaine connexion.

// ÉQUIPE

Inviter quelqu’un et choisir ses droits

pro.pyryx.com/equipe

Invitez un employé par son pseudo ou son e-mail et donnez-lui exactement les droits de son poste : un profil coche les cases pour vous, vous ajustez ensuite.



La fenêtre d’invitation : trouver la personne, puis cocher ses droits.

1. Par son pseudo
2. Par e-mail
3. Les droits à cocher

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Trouver la personne par son pseudo exact ou par son adresse e-mail.
- Six profils tout faits : Gérant de magasin, Vendeur, Comptoir, Préparateur, Comptable, Animateur.
- Des droits case par case : annonces et stock, commandes, comptoir, ventes au comptoir, questions, chiffres, export, écrans, clients et fidélité, fiche du magasin, transferts, événements, évaluations, annulations, vitrine…
- Des codes d’équipe : une personne rejoint l’équipe en saisissant le code, sans que vous cherchiez son pseudo.

PAS À PAS

1. Dans `Équipe`, touchez `Inviter un membre`.
2. Choisissez `Par son pseudo` (ou `Par e-mail`) et saisissez-le.
3. Choisissez un `Profil`, puis ajustez les cases.
4. Validez l’invitation en bas de la fenêtre : la personne doit l’accepter.

BON À SAVOIR

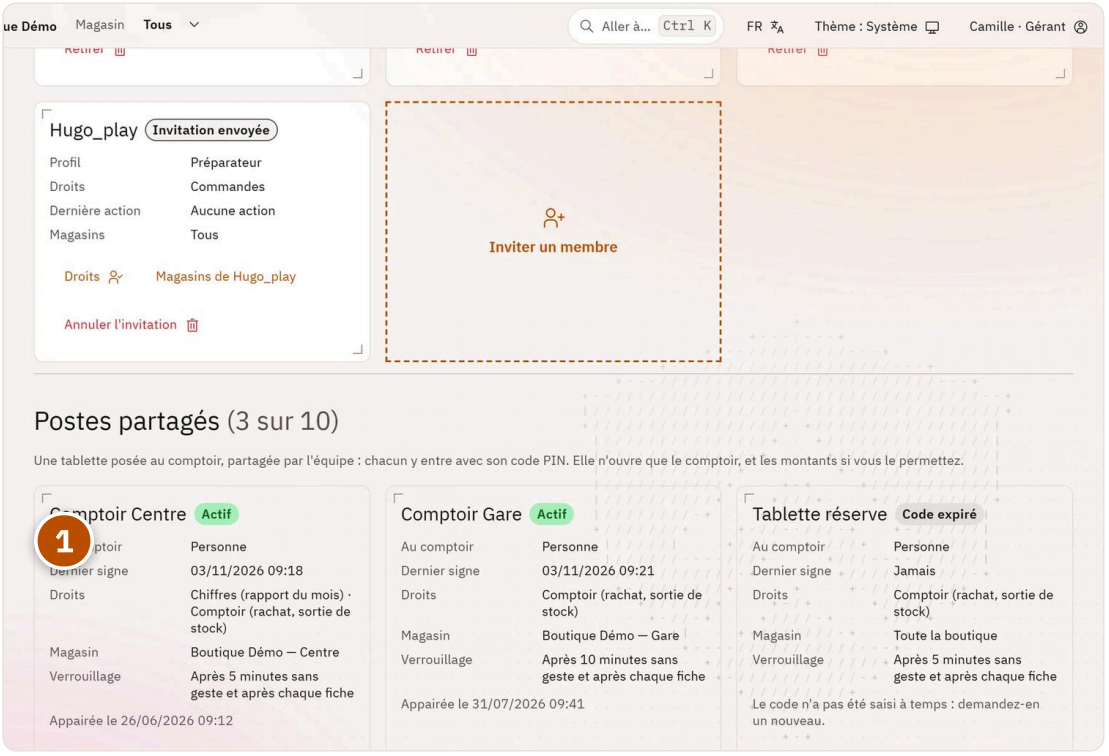
- Par e-mail, Pro répond toujours de la même façon, qu’un compte existe ou non : personne ne peut s’en servir pour deviner les comptes.
- Le profil proposé d’office se règle dans `Réglages › Équipe`.
- Un code d’équipe sert une seule fois et expire au bout d’une semaine.

// ÉQUIPE

Les tablettes partagées du comptoir

pro.pyryx.com/equipe

Une tablette posée au comptoir, partagée par toute l'équipe : chacun y entre avec son code PIN. Elle n'ouvre que le comptoir, et vous gardez la main dessus à distance.



Les postes partagés : qui est au comptoir, et depuis quand.

1 Les postes partagés

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Pour chaque poste : son état, qui est au comptoir et depuis quand, son dernier signe, ses droits, son magasin.
- `Régler` : le verrouillage après quelques minutes sans geste, ou après chaque fiche.
- `Verrouiller maintenant`, `Débloquer` (trop de PIN faux), `Révoquer`.
- Débloquer un membre bloqué au comptoir.

PAS À PAS

1. Dans `Équipe`, section `Postes partagés`, touchez `Appairer une tablette`.
2. Saisissez le `Nom du poste`, ce que la tablette permet et le `Magasin`, puis `Obtenir le code`.
3. Sur la tablette, ouvrez pro.pyryx.com/poste et saisissez vous-même le code.

BON À SAVOIR

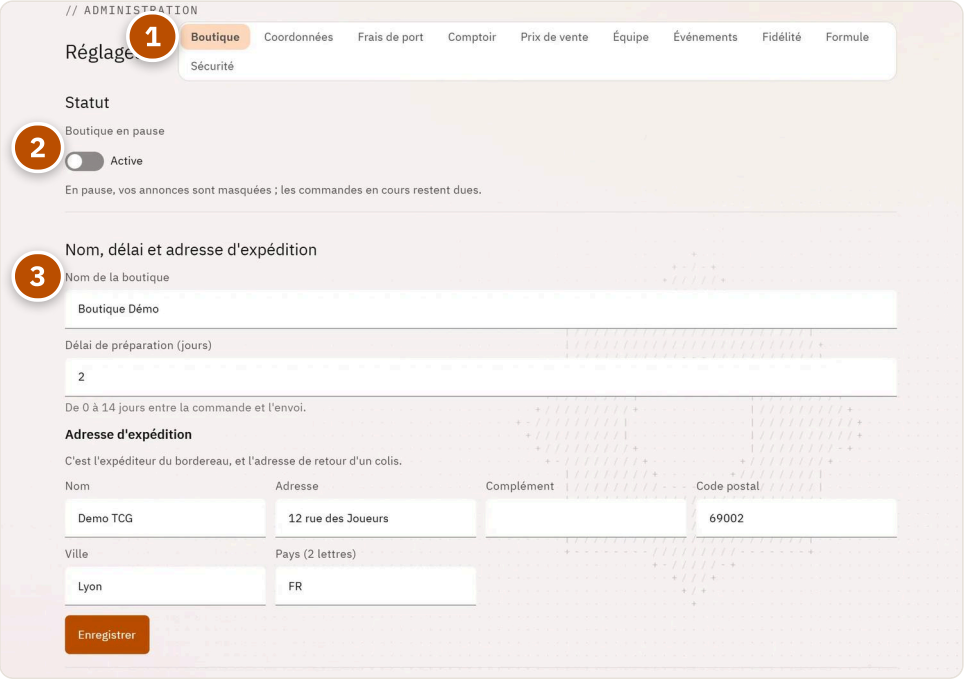
- Le code d'appairage ne s'affiche qu'une fois : ne le lisez pas à voix haute.
- Créer un code d'appairage et débloquer une tablette demandent votre code de double authentification.
- Une tablette appairée par erreur se révoque d'un geste (« Ce n'était pas votre tablette ? »).

// RÉGLAGES

La boutique et ses coordonnées

pro.pyryx.com/reglages/boutique

Mettez la boutique en pause pendant vos congés, avec une réouverture programmée, et tenez à jour son nom, son délai de préparation, son adresse d'expédition et ses coordonnées publiques.



Les réglages de la boutique : la pause, le nom et l'identité légale.

1. Les sections des réglages
2. Mettre la boutique en pause
3. Le nom de la boutique

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- `Boutique en pause` et une `Date de retour` facultative : Pyryx rouvre la boutique vers 8 h ce jour-là.
- Le nom de la boutique, le délai de préparation et l'adresse d'expédition.
- En lecture : l'identité légale (raison sociale, SIRET, TVA), la commission et l'état du compte de paiement.
- Section `Coordonnées` : l'adresse légale, l'e-mail et le téléphone du service client publiés sur la vitrine, et les informations privées du titulaire.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Réglages` : la section `Boutique` s'affiche.
2. Basculez `Boutique en pause`, puis confirmez avec `Mettre en pause`.
3. Touchez `Programmer une date de retour` et choisissez le jour.

BON À SAVOIR

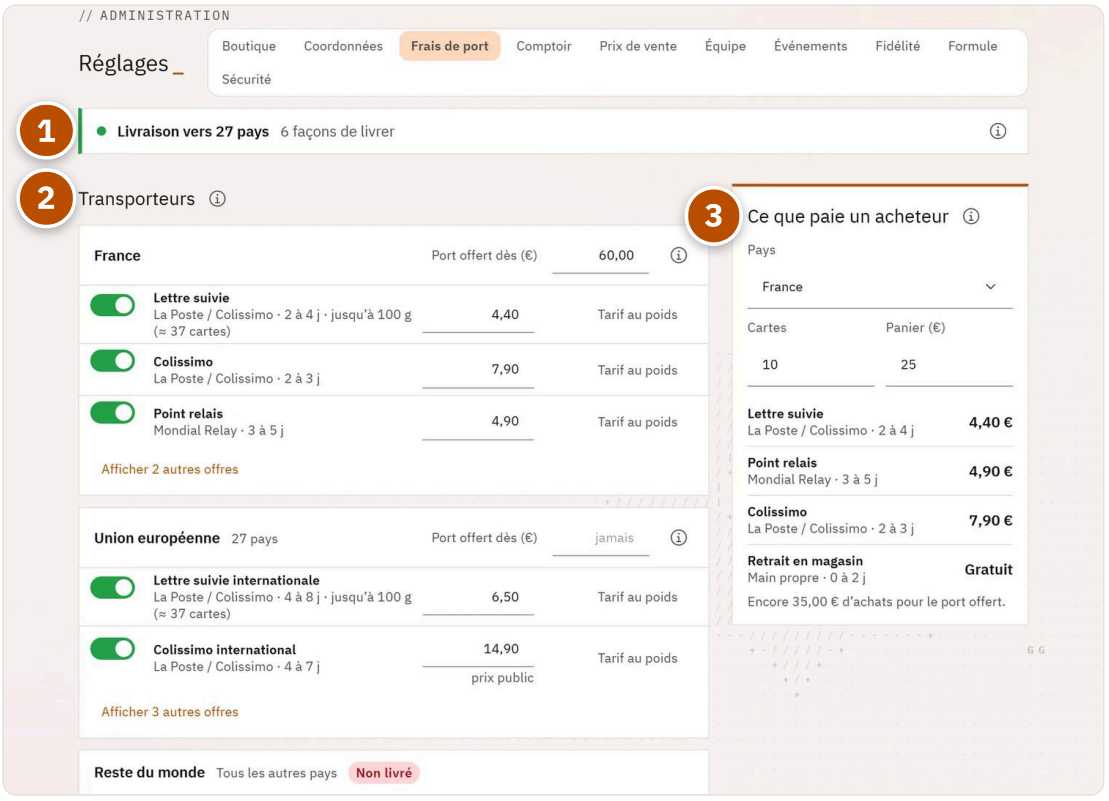
- En pause, vos annonces sont masquées, mais les commandes en cours restent dues.
- La réouverture vérifie les mêmes points que si vous rouvriez vous-même : compte de paiement prêt, frais de port posés, une annonce publiée.
- Les coordonnées publiées sont obligatoires pour un vendeur professionnel : on peut les corriger, jamais les effacer.
- Les réglages sont réservés au propriétaire de la boutique.

// RÉGLAGES

Les frais de port

pro.pyryx.com/reglages/port

Une seule question : combien paie un acheteur pour se faire livrer ? Un acheteur ne voit votre boutique que si vous livrez son pays : sans tarif pour lui, rien ne se vend.



Les frais de port : l'état de la livraison, les transporteurs et l'aperçu acheteur.

1. L'état de la livraison
2. Les transporteurs
3. Ce que paie un acheteur

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Une ligne d'état : vers combien de pays vous livrez, et de combien de façons.
- `Transporteurs` : cocher les offres de la plateforme et corriger leur prix sur place, tarif au poids compris.
- Le port offert à partir d'un montant de panier, par zone.
- `Grille maison` : vos propres zones, modes et prix, pour ce que le catalogue ne couvre pas.
- `Ce que paie un acheteur` : le port calculé pour un pays, un nombre de cartes et un panier.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Réglages › Frais de port`.
2. Dans `Transporteurs`, cochez les offres que vous proposez et ajustez leur prix.
3. Indiquez si vous le souhaitez `Port offert dès (€)`.
4. Vérifiez le résultat dans `Ce que paie un acheteur`.

BON À SAVOIR

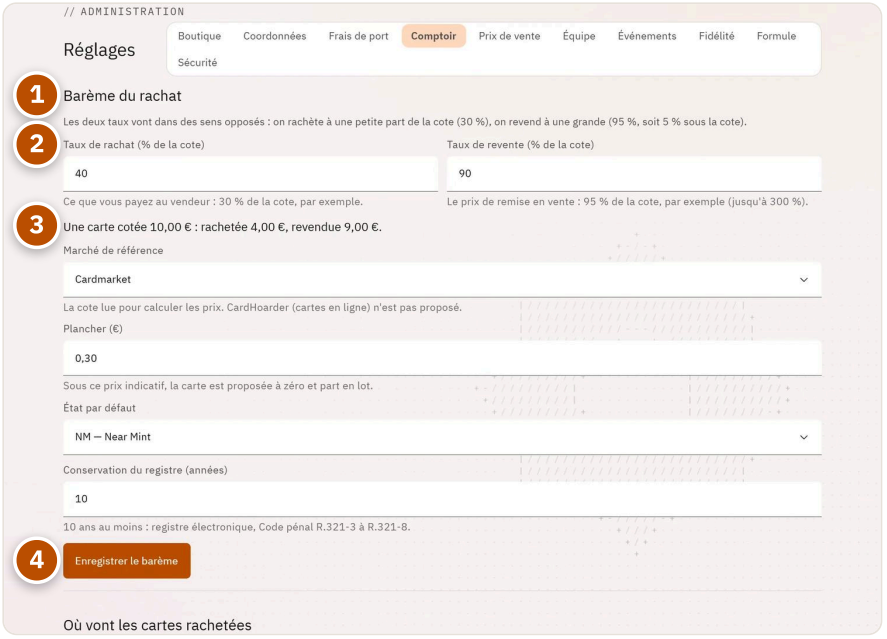
- Un seuil de port offert abaisse votre commission.
- Dans la grille maison, une case vide ne veut pas dire « gratuit » : elle veut dire « je n'y livre pas ».
- Sans suivi, vous ne pourrez rien prouver devant une contestation bancaire.

// RÉGLAGES

Le barème du rachat et les prix par défaut

pro.pyryx.com/reglages/comptoir

Fixez une fois pour toutes vos règles de rachat, ce que vos employés peuvent faire seuls, et les formules de prix proposées d'office dans le stock.



Le barème du rachat, avec son exemple calculé en direct.

1. Le barème du rachat
2. Le taux de rachat
3. L'exemple calculé
4. Enregistrer le barème

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Le taux de rachat et le taux de revente (en % de la cote), le marché de référence, le plancher, l'état par défaut et la durée de conservation du registre.
- Un exemple vivant : « Une carte cotée … : rachetée …, revendue … ».
- Où vont les cartes rachetées : le classeur de vente et le classeur de stock par jeu.
- L'équipe au rachat : mise en ligne par les employés, validation par un responsable au-delà de vos seuils, code du responsable.
- Section `Prix de vente` : la formule de prix et la règle de suivi proposées par défaut dans les lots du stock.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Réglages › Comptoir`.
2. Saisissez le `Taux de rachat (% de la cote)` et le `Taux de revente (% de la cote)` ; l'exemple se met à jour.
3. Touchez `Enregistrer le barème`.
4. Plus bas, activez si besoin la validation par un responsable, puis `Définir le code`.

BON À SAVOIR

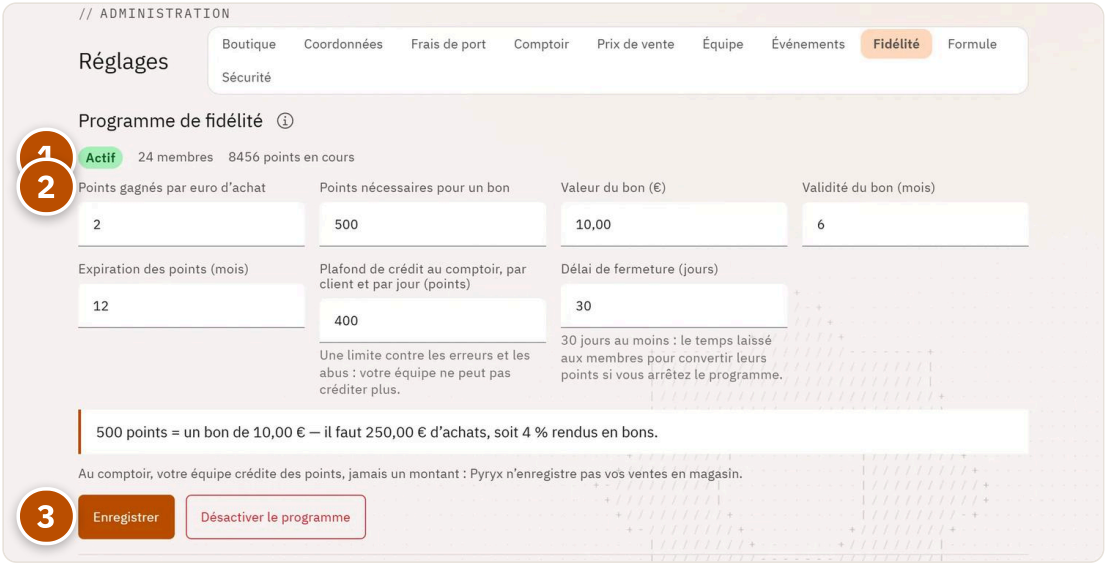
- Le taux de rachat est bas (30 % de la cote par exemple), le taux de revente proche de la cote (95 %).
- La liste des informations exigées du vendeur relève du conseil juridique : elle est réglée par Pyryx.
- Les prix par défaut ne changent rien tout seuls : ils préremplissent les lots, aucun prix ne change avant votre validation.

// RÉGLAGES

Fidélité, équipe et événements par défaut

pro.pyryx.com/reglages/fidelite

Lancez un programme de fidélité à vos conditions : vos clients gagnent des points et les convertissent eux-mêmes en bons de réduction de votre boutique. Réglez aussi le profil proposé aux invitations et les valeurs d'un événement neuf.



Le programme de fidélité : son état et ses taux.

1. L'état du programme
2. Les points gagnés par euro
3. Activer le programme

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les taux : points par euro, points nécessaires pour un bon, valeur et validité du bon, expiration des points.
- Le plafond de points crédités au comptoir par client et par jour.
- Un aperçu du taux réellement rendu en bons.
- Section `Équipe` : le profil proposé à chaque invitation.
- Section `Événements` : le délai d'annulation et les cases cochées d'office pour un événement neuf.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Réglages › Fidélité` et réglez les taux.
2. Touchez `Activer le programme`.
3. Relisez les règles que verront vos clients, cochez `J'ai lu les règles que verront mes clients`, puis `Activer`.

BON À SAVOIR

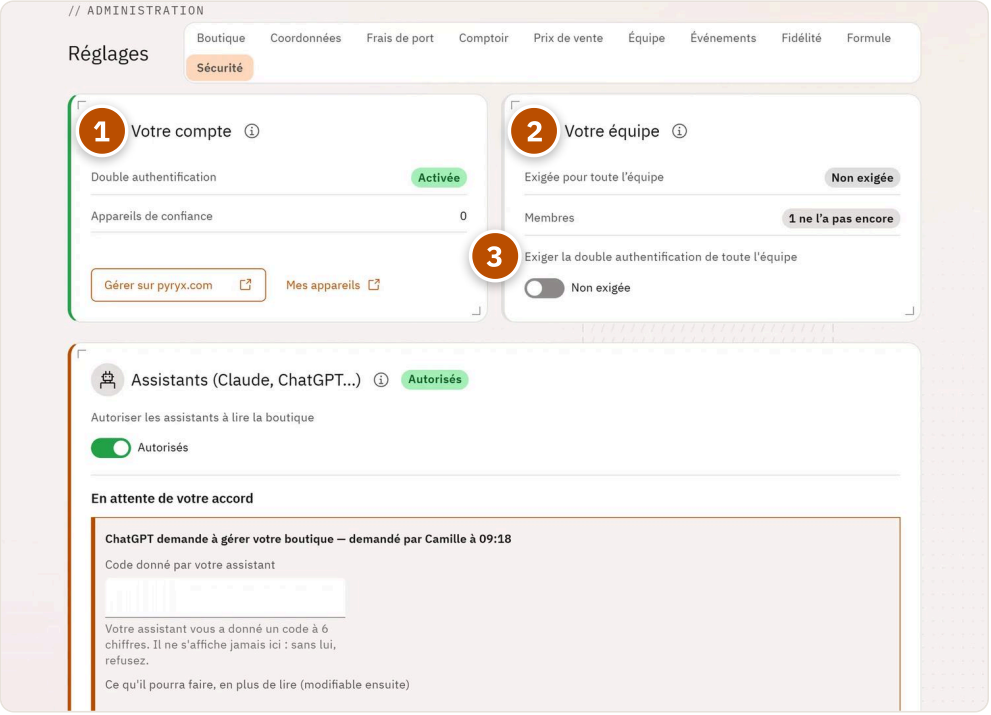
- Le programme est désactivé par défaut.
- Au comptoir, votre équipe crédite des points, jamais un montant : l'encaissement de la vente reste sur votre caisse certifiée.
- Si vous arrêtez le programme, vos membres gardent un délai pour convertir leurs points.

// SÉCURITÉ ET ASSISTANTS

La sécurité de la boutique

pro.pyryx.com/reglages/securite

Votre boutique est protégée par la double authentification : un code à 6 chiffres de votre application d'authentification, à la connexion et avant chaque geste sensible. Vous pouvez l'exiger de toute l'équipe.



La sécurité : votre compte et votre équipe en un coup d'œil.

1. Votre compte
2. Votre équipe
3. Exiger la double authentification de l'équipe

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- La carte `Votre compte` : votre double authentification et vos appareils de confiance.
- La carte `Votre équipe` : combien de membres ne l'ont pas encore activée.
- L'interrupteur `Exiger la double authentification de toute l'équipe`.
- Le verrou d'écran : chacun choisit son code PIN dans `Mon code PIN` (menu du compte) ; l'écran se verrouille après une pause, sans jamais vous déconnecter.

PAS À PAS

1. À la première connexion, scannez le QR code avec votre application d'authentification, puis saisissez le code à 6 chiffres.
2. Sur votre appareil habituel, répondez `Se fier` à « Faire confiance à cet appareil ? » : le code ne vous sera plus demandé pendant 30 jours.
3. Pour l'équipe : `Réglages › Sécurité`, basculez `Exiger la double authentification de toute l'équipe`, puis `Exiger`.

BON À SAVOIR

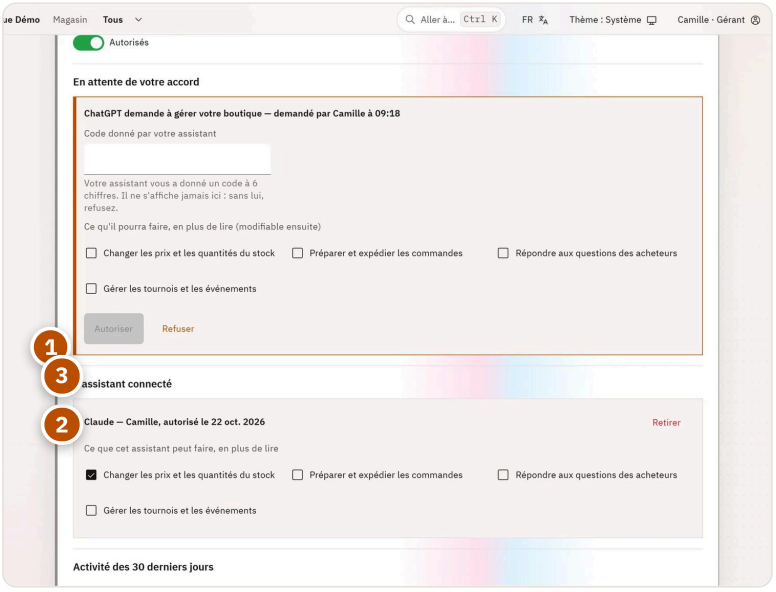
- Un code récent est redemandé pour les gestes sensibles : retirer de l'argent, afficher un relevé, exporter la comptabilité, ouvrir le tableau de bord Stripe, souscrire à Pro Extended.
- Relier un magasin et appairer une tablette demandent le code même sur un appareil de confiance.
- Ne faites pas confiance à un ordinateur public ou partagé.
- Sans votre téléphone, `Utiliser un autre compte` vous fait toujours sortir de l'écran du code.
- Chaque geste, de chaque membre et de chaque assistant, est inscrit au journal.

// SÉCURITÉ ET ASSISTANTS

Votre assistant IA (Claude ; ChatGPT bientôt)

pro.pyryx.com/reglages/securite

Parlez à votre boutique comme à un employé, au clavier ou à la voix : « Combien de commandes à préparer aujourd'hui ? », « Mets le Sol Ring à 4,50 € ». Vous décidez, geste par geste, de ce qu'il peut faire.



Les assistants : une demande d'accès à valider, et les gestes confiés.

1. La demande d'accès en attente
2. Autoriser avec le code
3. Les gestes confiés à l'assistant

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Autoriser ou couper la lecture de la boutique par les assistants.
- Valider une demande d'accès avec le code que l'assistant vous donne, ou la refuser.
- Pour chaque assistant, cocher ce qu'il peut faire en plus de lire : changer les prix et les quantités, préparer et expédier les commandes, répondre aux acheteurs, gérer les tournois et les événements.
- Voir l'activité des 30 derniers jours, et retirer un assistant.
- Un guide pour connecter Claude ; ChatGPT arrive bientôt.

PAS À PAS

1. Dans Claude, ajoutez le connecteur Pyryx (ou touchez `Ajouter Pyryx à Claude en un clic` dans le guide).
2. Connectez-vous avec votre compte Pyryx et dites : « Ouvre ma boutique Pyryx ». L'assistant vous donne un code à 6 chiffres.
3. Sur `Aujourd'hui` (ou dans `Réglages › Sécurité`), saisissez ce code dans `Code donné par votre assistant`, puis touchez `Autoriser`.
4. Cochez ce qu'il peut faire en plus de lire.

BON À SAVOIR

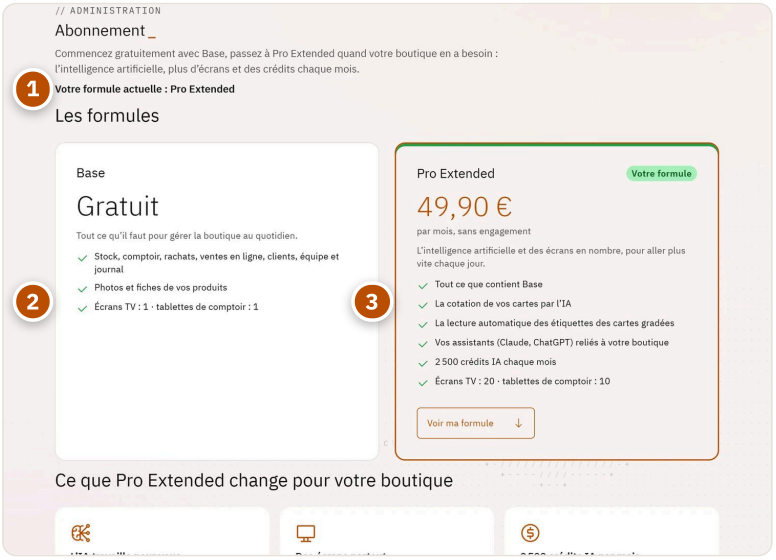
- Les assistants font partie de Pro Extended.
- L'assistant vous lit chaque geste avant de le faire : répondez « oui » pour confirmer. Tout est inscrit au journal.
- Jamais l'argent, le comptoir, les clients ni l'équipe : ils restent dans Pro.
- Le code n'existe que dans la conversation de votre assistant : personne d'autre ne peut se faire autoriser à votre place.

// FORMULES

Votre formule : Base ou Pro Extended

pro.pyryx.com/abonnement

Commencez gratuitement avec Base, passez à Pro Extended quand votre boutique en a besoin : l'intelligence artificielle, plus d'écrans et des crédits IA chaque mois. Sans engagement.



Les deux formules côte à côte, et la vôtre signalée.

1. Votre formule actuelle
2. La formule Base
3. La formule Pro Extended

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Base, gratuite : tous les modules de Pyryx Pro (comptoir et rachat par photo, cotation, stock, commandes, clients, événements, tournois, écrans…), 1 écran de magasin, 1 tablette EDS, sans IA.
- Pro Extended, 49,90 € par mois : tout Base, plus la cotation des cartes par l'IA, la lecture automatique des étiquettes des cartes gradées, les assistants IA, jusqu'à 20 écrans et 10 tablettes, et 2 500 crédits IA par mois.
- Un rapport d'analyse IA coûte 10 crédits, un rapport avancé 40.
- `Ma formule` : d'où vient votre formule (abonnement, offre), l'usage des écrans et des tablettes, le solde de crédits, les dernières factures, `Gérer l'abonnement` et `J'ai un bon`.
- `Tout comparer, ligne par ligne` : le tableau complet des deux formules.

PAS À PAS

1. Ouvrez `Abonnement` dans le menu.
2. Sur la carte Pro Extended, touchez `Passer à Pro Extended`.
3. Cochez la case d'accord, puis touchez `Passer en Pro Extended` et payez chez Stripe.
4. De retour dans Pro, la formule s'active en quelques secondes.

BON À SAVOIR

- Résiliez quand vous voulez depuis `Gérer l'abonnement` : la formule court jusqu'à la fin de la période payée, puis la boutique repasse en Base.
- Crédits épuisés : les fonctions d'IA attendent la recharge du mois suivant, tout le reste continue normalement.
- En repassant en Base, rien n'est supprimé : les écrans les plus anciens continuent d'afficher, les autres affichent « Hors formule ».
- Seul le propriétaire change de formule. L'application mobile n'affiche que l'état de la formule.

// APPLICATION MOBILE

Pyryx Pro sur téléphone et tablette

pro.pyryx.com

Pyryx Pro s'utilise dès aujourd'hui dans le navigateur du téléphone et de la tablette, et s'ajoute à l'écran d'accueil comme une application. Les applications Android et iPhone/iPad arrivent bientôt.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE

- Les mêmes écrans que sur ordinateur, adaptés au téléphone.
- La connexion par Google, Apple ou un lien reçu par e-mail, qui revient directement dans Pro.
- Sur Android, le bouton Retour ferme d'abord la fenêtre ouverte, puis revient à la page précédente.
- Pro peut aussi s'ajouter à l'écran d'accueil depuis le navigateur.

PAS À PAS

1. Ouvrez pro.pyryx.com dans le navigateur du téléphone, puis « Ajouter à l'écran d'accueil ».
2. Connectez-vous avec le compte de votre boutique.
3. Saisissez votre code de double authentification.

BON À SAVOIR

- Dans les applications, l'abonnement ne se gérera pas : elles afficheront l'état de votre formule, le reste se fera depuis le navigateur.
- Depuis le navigateur, l'inscription Stripe s'ouvre directement dans Pro.

Annexes

Glossaire

Avoir
Paiement d'un rachat en bon d'achat nominatif, valable un an sur votre boutique en ligne.

Cagnotte
L'argent de vos ventes en ligne, en attente de versement sur votre compte bancaire.

Classeur
Un ensemble de cartes dans Pyryx ; le stock de la boutique est fait de classeurs. L'emplacement (bac, vitrine…) dit où la carte se trouve.

Contre-fiche
La fiche qui annule une fiche de rachat validée : une fiche validée ne se modifie jamais.

Cote
Le prix de référence d'une carte, relevé sur les marchés ; Pro la suit pour chaque tirage.

Crédits
L'unité qui paie les services d'IA de Pro Extended ; un rapport qui n'aboutit pas les rend.

EDS
La tablette du comptoir tournée vers le client (Easy Display System).

Fiche de rachat
Le document d'un rachat : client, cartes, prix, paiement, signature ; elle entre au registre.

Livre de police
Le registre légal des objets achetés aux particuliers, exportable en PDF et en CSV.

Palier
Un nombre de points qui donne droit à un bon d'achat dans le programme de fidélité.

Poste partagé
Une tablette commune du comptoir, où chaque membre s'identifie par son code PIN.

Pyryx TV
L'application des télés du magasin (Android TV, Google TV, Fire TV).

Tirage
Une version précise d'une carte : extension, numéro, langue, finition.

Vitrine
La page de votre boutique sur pyryx.com, avec vos mises en avant.

Questions fréquentes

Pyryx Pro remplace-t-il ma caisse ?

Non. Pro prépare les ventes du comptoir à l'écran (articles, remises, bon de caisse par taux de TVA) et garde le stock juste ; l'encaissement se fait sur la caisse certifiée que vous avez déjà.

De quel matériel ai-je besoin ?

Un ordinateur ou une tablette avec un navigateur récent. Une webcam pour photographier les cartes au comptoir, une imprimante pour les étiquettes et une télé pour les écrans du magasin, si vous voulez ces outils.

Quels jeux sont pris en charge ?

Les jeux ouverts sur Pyryx : leurs cartes, leurs extensions, leurs langues et leurs cotes sont déjà dans Pyryx Pro.

Comment reprendre mon stock existant ?

Importez un fichier CSV ou Excel : Pyryx Pro reconnaît les cartes et prépare vos annonces. Vous pouvez aussi entrer les cartes au fil des rachats.

Mes employés ont-ils besoin d'un compte ?

Oui, chacun a son compte Pyryx et son rôle : il ne voit que ce que vous lui confiez. Au comptoir, une tablette partagée suffit, chacun s'y identifie par son code PIN.

Comment mes données sont-elles protégées ?

La double authentification est exigée du propriétaire à la connexion et pour les gestes sensibles, et peut l'être de toute l'équipe ; l'écran se verrouille après inactivité, et chaque action est inscrite au journal.

J'ai plusieurs magasins : est-ce possible ?

Oui. Chaque magasin a son stock, son équipe, ses écrans et ses événements ; vos acheteurs voient une seule boutique en ligne.

Où mes cartes sont-elles vendues ?

Sur pyryx.com, la place de marché des cartes à collectionner. Vos annonces y apparaissent dès que vous les mettez en vente.

Combien cela coûte-t-il ?

Deux formules : Base, gratuite, et Pro Extended, à 49,90 € par mois, avec des crédits IA et plus d'écrans. La plateforme prend aussi une commission sur vos ventes en ligne, affichée avant chaque vente.

Puis-je essayer avant de m'inscrire ?

Oui : la démo ouvre le vrai Pyryx Pro sur un magasin inventé, sans compte, à l'adresse pro.pyryx.com/demo. Rien de ce que vous y faites n'est enregistré.

Dans quelles langues ?

Français, anglais et espagnol, au choix de chaque membre de l'équipe.

Qu'est-ce que l'assistant IA ?

Avec Pro Extended, vous pouvez connecter Claude à Pyryx Pro (ChatGPT arrive bientôt) et lui confier des gestes précis : changer un prix, préparer une commande, répondre à un acheteur, créer un tournoi. Vous choisissez chaque geste, et tout est inscrit au journal.

Essayer Pyryx Pro sans compte : **pro.pyryx.com/demo** · Ouvrir sa boutique : **pro.pyryx.com/inscription**