Alcooool !

Bières

	25 cl / 50 cl
TIGRE BOCK (blonde)	3,5 / 6 €
1664 (blanche)	4 / 7 €
GRIMBERGEN (blonde)	4,5 / 8 €
SKOLL (bière bouteille 33 cl)	5 €

Shooters

HULK Vodka Eristoff, Get 27	3 €
CAPTAIN AMERICA Curaçao bleu , Sirop de fraise	3 €
BLACK WIDOW Vodka black Eristoff	3 €
IRON MAN Liqueur de banane, Sirop de grenadine	3 €
POTION DE VIE Liqueur de cramberry	3 €
POTION DE MANA Vodka Eristoff, Tequila, Curaçao bleu	3 €

8€ les 3 shooters

Digestifs

HYDROMEL (8cl)	6 €
HYPOCRAS (8cl)	6 €
PASTIS 51 (2cl)	3 €
GET 27 (6cl)	5 €
JAGERMEISTER (4cl)	5 €

Cocktails

YODA Gin Bombay Sapphire, Citron Vert, Liqueur de Melon , Badoit	8 €
DARK SIDE Black Vodka Eristoff, Curaçao , Citron	8 €
TROLL Vodka Eristoff, Schnappes pomme , Jus de pomme	8 €
STARK Tonic , Gin Bombay Sapphire, Jus de Citron	8 €
LANNISTER Rhum Blanc Bacardi, Grenadine, Jus de mangue	8 €
TULLY Curraçao, Sirop de fraise, Sprite	8 €
TYREL Gin Bombay Sapphire, Tonic, Citron Vert, Menthe fraiche, Basilic, Jus de citron, Sprite	8 €
GREYJOY Cointreau, Whisky William Lawson's, Orange, Gingembre	8 €
TARGARYEN Rhum Blanc Bacardi, Schnaps, Grenadine	8 €
GLEN Gin Bombay Sapphire, Whisky William Lawson's, Vodka Eristoff, Jus de pomme, Creme de framboise	8 €
LUFFY Vodka Eristoff, GinBombay Sapphire, Orangina Rouge, Jus d'orange	8 €
SAIYAN Tequila, Rhum Blanc Bacardi, Jus d'ananas, Jus de pamplemousse	8 €

l'abus d'alcool est dangereux
pour la santé, consommez avec modération

Pas alcool !

Cocktails sans alcool

NATSU Jus de citron , Jus de cranberry , Citron	6 €
ACTARUS Jus de fraise, Jus d'orange, Jus de poire, Sirop de cannelle	6 €
ICHIGO Jus d'ananas, Ginger ale , Sirop de grenadine	6 €
CASIMIR Jus d'orange, Jus d'ananas, Citron pressé	6 €

Softs

COCA COLA	3 €
LIPTON ICE TEA	3 €
FANTA (orange)	3 €
RED BULL	5 €
Jus de fruits Abricot, Ananas, Orange, Pomme	3 €

Boissons chaudes

EXPRESSO	2 €
THE ROUGE	2,5 €
THE A LA MENTHE	2,5 €

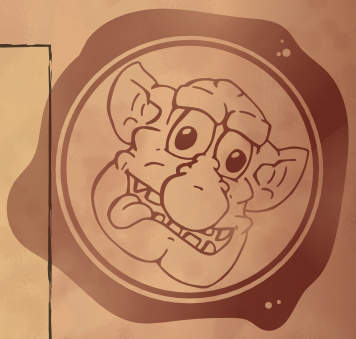
Eaux

BADOIT ROUGE (33cl)	3 €
EVIAN (33cl)	3 €

1 consommation par personne/heure pour l'accès libre aux jeux

Manger !

SAUCISSON	8 €
TAGADA Fraises tagada	5 €
PAC MAN Tartelette au citron	6 €
PTIT BISCUIT Cookie géant	6 €



Ambiance

Poker des cafards : 2 à 6 j. / 20 min / facile

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !

Saboteur : 2 à 12 j. / 30 min / moyen

Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs ! Les deux groupes s'affrontent donc sans vraiment savoir qui fait quoi. Lorsqu'arrive le partage de l'or, chacun révèle son rôle: si les chercheurs d'or sont arrivés au trésor, ils gagnent des pépites et les saboteurs ne gagnent rien ; mais si les prospecteurs sont bredouilles, les saboteurs raflent le butin ! Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie.

Mito : 3 à 5 j. / 20 min / facile

Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, ... à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.

Exploding Kittens : 2 à 5 j. / 20 min / facile

Exploding Kittens revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant ! À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes du paquet jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours. Les autres cartes permettent aux joueurs de se protéger des déflagrations, de forcer les autres à piocher plus ou à regarder les prochaines cartes avant de remélanger le tout. Le joueur qui a réussi à éviter toutes les explosions remporte la partie !

En Duo

Seven Wonders Duel : 2 j. / 30 min / difficile

Dans le jeu de société 7 wonders Duel, chaque joueur est à la tête d'une civilisation. Durant 3 âges (de 6 tours chacuns, les joueurs doivent construire des Bâtiments et des Merveilles afin de renforcer son armée, faire des découvertes scientifiques, développer sa cité et ainsi mener sa civilisation à la victoire. À la fin d'un Âge, les joueurs comparent leurs armées, le plus fort remporte un jeton Victoire. Une fois le dernier Âge écoulé, les joueurs procèdent au décompte de toutes leurs ressources (bâtiments, trésors, etc.). Celui qui a glané le plus de points l'emporte.

Mr Jack : 2 j. / 20 min / facile

Mr Jack propose à l'un des joueurs de se glisser dans la peau des enquêteurs. Par déductions successives et en plaçant les personnages dans l'ombre ou dans la lumière, le joueur doit trouver sous quelle identité se dissimule l'infâme Jack et tenter de la capturer. Son adversaire, Jack fait tout son possible pour retarder l'enquête. Il essaie même de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement les lieux.

Abyss : 2 j. / 45 min / difficile

Depuis des siècles, les Atlantes règnent sur les profondeurs des Océans.
Leur royaume, Abyss, est respecté de tous les peuples alliés, heureux d'y trouver une protection contre les redoutables monstres sous-marins. Bientôt, le trône Atlante sera libre.
Pour y accéder, fédérez les meilleurs représentants des peuples alliés, récrutez des seigneurs Atlantes et contrôlez les principaux territoires du royaume

Pandemic : 2 à 4 j. / 45 min / difficile

Sauvez la planète avant que les épidémies ne prennent le dessus ! Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir des remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'aient affectent le monde entier. Le temps presse : épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau. Trouverez-vous les remèdes à temps ?

Stratégie

7 Wonders : 2 à 7 j. / 45 min / difficile

Dans 7 wonders, chaque joueur est à la tête d'une civilisation. Durant 3 âges (de 6 tours chacuns, les joueurs doivent construire des Bâtiments et des Merveilles afin de renforcer son armée, faire des découvertes scientifiques, développer sa cité et ainsi mener sa civilisation à la victoire. À la fin d'un Âge, les joueurs comparent leurs armées avec leurs voisins, le plus fort remporte un jeton Victoire. Une fois le dernier Âge écoulé, les joueurs procèdent au décompte de toutes leurs ressources (bâtiments, trésors, etc.). Celui qui a glané le plus de points l'emporte.

Sbires : 2 à 5 j. / 45 min / moyen

Les joueurs incarnent un seigneur féodal entouré de ses sbires. L'objectif : avoir un maximum de points de prestige à l'issu de 4 jours de rivalité. La particularité du jeu est la façon de constituer sa main de départ. Les joueurs doivent d'abord placer leurs pions sur les différents lieux du plateau afin d'y piocher leurs cartes. Une fois les cartes en main, de nombreuses possibilités s'offrent à eux pour gagner du prestige (ou en faire perdre) : provoquer un adversaire en duel, envoyer les sbires distraire la cour, user du pouvoir de l'Eglise et bien sûr salir la réputation des autres seigneurs dans les bas-fonds de la Taverne...

Arcadia Quest : 2 à 4 j. / 60 min / difficile

Arcadia a été envahie par les serviteurs monstrueux du vampire Lord Croc ! Vous allez devoir rassembler vos guildes, les équiper de pied en cap et libérer la cité d'Arcadia afin de sauver le monde et rallumer la lumière du jour ! Au fur et à mesure que vos héros progresseront lors des différentes épreuves de la campagne. Rien ne doit vous arrêter ! Le style de jeu unique d'Arcadia Quest (Joueur contre Joueur contre Environnement) vous permet d'attaquer les monstres ET les héros de vos camarades de jeu. Vous devrez parfois vous allier pour combattre, avant de vous retourner les uns contre les autres pour récupérer le butin !

Ashes Les héritiers du phoenix : 2 à 4 j. / 30 min / Moyen

Entrez dans la peau d'un demi-dieu... Les Héritiers du Phénix sont des êtres puissants, gardiens de civilisations, à mi-chemin de la divinité. Pour l'atteindre, pas le choix : il va falloir se battre ! Construction de decks, gestion de main et de ressources et toute-puissance attendent les joueurs ! À eux d'invoquer des serviteurs et des créatures ou de les ravager à l'aide de sorts destructeurs – l'important sera de ne pas gaspiller les dés qui représentent pouvoirs et mana. Un jeu qui fourmille de combinaisons et de choix tactiques, fourni clés en main pour s'initier, varier les plaisirs ou annihiler ses adversaires à sa façon.

6 ou plus

Bang, le jeux de dés : 3 à 8 j. / 15 min / facile

Dans Bang! le jeu de dés, la lutte est acharnée entre le shérif, les hors-la-loi et le renégat.
Chacun veut éliminer le clan adverse et les balles fusent de partout ! Méfiez-vous des Indiens et de la dynamite, et ne vous trompez pas d'ennemi, car les rôles sont secrets sauf celui du shérif...
Et si malgré tous vos efforts, vous êtes à moitié mort, rien de tel qu'une petite mousse pour ne pas finir en bière !

Casse Toi Pov'con : 2 à 6 j. / 20 min / facile

Vous êtes un candidat en vue pour le poste de président(e). Pour renforcer vos chances, il va falloir aller dans le grand bain de la foule avec ses serrages de mains et rencontrer les journalistes.
Seront placées au centre les cartes Bain de foule, récupérez rapidement celles qui comprennent le plus d'électeurs favorables. Attention : vous allez aussi obtenir d'antipathiques opposants, et s'il y en a trop, votre popularité chutera. Si vous dépassez 8 points de stress c'est le drame, la bourde, le "casse-toi pov'con" fatidique qui déclenche la fin de la manche.

Citadelle : 2 à 7 j. / 45 min / moyen

Citadelles est un jeu de bluff, d'intrigues et de stratégie. Les joueurs amassent de l'or qu'ils dépensent ensuite pour bâtir les quartiers qui composent leur cité médiévale. À la fin de la partie, le joueur qui a constitué la plus belle, la plus grande, la plus prestigieuse cité est vainqueur.

Cash'n'Guns : 4 à 8 j. / 30 min / facile

Un jeu pour mourir de rire, mais pas seulement... Une bande de gangsters se partage un magot dans un entrepôt désaffecté mais personne n'est d'accord sur les modalités du partage ! On sort les flingues, et rapidement, tout le monde braque tout le monde Il ne vous restera plus qu'à survivre pour gagner la partie si vous êtes le plus riche ! Ca$h'n Gun$ va vous faire revivre les meilleurs moments des films de gangsters et autres polars modernes, ceux où l'on défouraille à la moindre parole de travers ! Amusement, bluff et négociation seront au rendez-vous. Le tout, c'est de savoir si vous aurez assez de cran pour jouer