OFERTA HANDLOWA

AKADEMIA ARKANA

CZTERY DOMY. JEDNA KLĄTWA. PIĘĆ NOCY DO PRAWDY.

AUTORSKI PROGRAM FABULARNY
W ŚWIECIE QUATRONUM
DLA UCZESTNIKÓW POWYŻEJ 18 ROKU ŻYCIA

18+

L27-AAFT4

WITAJ Z POWROTEM W SZKOLE MAGII

Tym razem nikt nie odeśle Cię do łóżka o 22:00!

Akademia Arkana to sześciodniowy, immersyjny wyjazd fabularny dla dorosłych. Uczestnicy stają się uczniami magicznej akademii, kadra wciela się w nauczycieli, a przez cały turnus biegnie jedna wspólna, nieliniowa historia.

Pierwszego wieczoru Przydział Przeznaczenia dzieli uczestników na cztery domy. Od tej chwili domy zbierają punkty za zajęcia, turnieje i postępy w śledztwie, rywalizują o Puchar Zwycięstwa, a przy tym muszą odpowiedzieć na pytanie, które pada już pierwszej nocy: kto z grona nauczycieli jest wilkołakiem?

Na uczestników czekają lekcje magii, warzenie eliksirów, szyfry, przesłuchania podejrzanych, Turniej Trzech Magii, nocne gry z dreszczykiem, wieczorne imprezy i finałowe rozwiązanie tajemnicy przy ognisku.

Nie jesteś widzem.
Jesteś uczniem Akademii Arkana.

DLA KOGO JEST AKADEMIA ARKANA?

DLA DOROSŁYCH, KTÓRZY NIGDY NIE PRZESTALI CZEKAĆ NA ZNAK ZE SZKOŁY MAGII.

Program przeznaczony jest dla osób, które ukończyły 18 lat. Nie trzeba niczego umieć ani znać wcześniej żadnych programów Organizatora – wystarczy chęć do zabawy, odrobina odwagi i gotowość, by na kilka dni wejść w inną rolę.

Możesz przyjechać sam, z przyjacielem, partnerem lub całą paczką znajomych. Domy łączą ludzi, którzy wcześniej się nie znali, a wspólna historia robi resztę.



Uczestnictwo wymaga ukończenia 18 lat najpóźniej w dniu rozpoczęcia turnusu oraz akceptacji regulaminu Organizatora.

TO MIEJSCE DLA CIEBIE, JEŚLI:

TĘSKNISZ ZA MAGIĄ
Wyrosłeś z książek i filmów o szkołach magii, ale nie z marzenia, żeby choć raz trafić do takiej szkoły naprawdę.

LUBISZ ZAGADKI I ŚLEDZTWA
Szyfry, tropy, przesłuchania, dowody i podejrzani, którzy kłamią w żywe oczy – to dla Ciebie najlepsza rozrywka.

CHCESZ SIĘ BAĆ (BEZPIECZNIE)
Nocne gry z dreszczykiem są opcjonalne i prowadzone z hasłem bezpieczeństwa, po którym aktor natychmiast wychodzi z roli.

CHCESZ ODPOCZĄĆ OD DOROSŁOŚCI
Kalambury, karaoke, wieczorne disco i rywalizacja domów – bez oceniania, za to z kadrą, która zawsze wygłupia się pierwsza.

DOROSŁOŚĆ MOŻE POCZEKAĆ.
AKADEMIA OTWIERA PRZED TOBĄ BRAMY!

WAKACJE 2027

SZCZEGÓŁY TWOJEJ HISTORII

Sześć dni w magicznej akademii dla dorosłych.

19.07-24.07.2027 • FORT IV W TORUNIU

Akademia Arkana „PRZEBUDZENIE PRADAWNYCH”

Kod turnusu: [L27-AAFT4]

2559 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

- **5 noclegów w XIX-wiecznym forcie Twierdzy Toruń**
- **pełne wyżywienie, w tym uczta powitalna i biesiada przy ognisku**
- **specjalny autorski program fabularny**
- **kadra aktorów i animatorów w rolach nauczycieli**
- **pakiet uczestnika**
- **niezapomniane wrażenia**

W programie może wziąć udział każda osoba pełnoletnia. Przydział do jednego z czterech domów odbywa się na miejscu, podczas Przydziału Przeznaczenia.

Jeśli przyjeżdżasz ze znajomymi i chcecie trafić do jednego domu, zaznacz to w formularzu rezerwacji – postaramy się, byście trafili do wspólnej grupy.

Liczba miejsc ograniczona.
Rezerwacja wymaga 500 zł zadatku (do 5 dni roboczych).
Pozostała kwota płatna najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

CZTERY DOMY. JEDNA KLĄTWA.

Po ostatniej pełni nic w Akademii nie jest już takie jak wcześniej.

Wczoraj była pełnia. Tej nocy w murach Akademii wydarzyło się coś, co nie powinno się wydarzyć. Jeden z nauczycieli przemienił się w wilkołaka. Nikt nie wie, który. Dziś otwierają się bramy Akademii, a wraz z przybyciem nowych uczniów rozpoczyna się śledztwo. Uczestnicy mają cztery dni, by ustalić, kto skrywa klątwę, zdobyć trzy składniki odczarowania i zdecydować, co z nim zrobić. Historia nie jest liniowa: tropy można zdobywać w różnej kolejności, a zakończenie zależy od tego, co domy odkryją i jak zagłosują. Prawdziwego wilkołaka kadra losuje przed turnusem – nawet nauczyciele nie wiedzą od początku, kto nim jest.

PRZYDZIAŁ PRZEZNACZENIA
Pierwszego wieczoru dawna moc Akademii wskaże każdemu jego dom. Kto lub co dokonuje wyboru – tego dowiesz się dopiero na miejscu.

PUNKTY DOMÓW
Lekcje, turnieje, gry i postępy w śledztwie dają punkty. Wyniki odsłaniane są codziennie, a ostatniego wieczoru wręczany jest Puchar Zwycięstwa.

ŚLEDZTWO
Zaszyfrowany dziennik ofiary sprzed lat, znikające składniki eliksirów, przepowiednie z podwójnym dnem i czterech podejrzanych, którzy kłamią i manipulują.

NOC PRAWDY
Oskarżenie, głosowanie domów i rytuał przy ognisku. Odczarowanie, uwięzienie, fałszywe oskarżenie czy mroczny pakt – finał zależy od Was.

Wykorzystaj wiedzę z zajęć, współpracuj ze swoim domem, przesłuchuj podejrzanych i zdobądź trzy składniki: eliksir metamorfozy, prawdziwe imię wilkołaka i srebrną różdżkę.

PROGRAM

ZAJĘCIA W AKADEMII

Każda lekcja to punkty dla domu i jeden ukryty trop w śledztwie.

RÓŻDŻKOZNAWSTWO
Quiz osobowości dobiera drewno i rdzeń, a potem każdy własnoręcznie zdobi swoją różdżkę. Tylko czyja różdżka ma rdzeń z sierści wilkołaka?

ŚWIAT MAGII I SZTUKA SZYFRÓW
Wprowadzenie w realia magicznego świata oraz nauka trzech szyfrów – run, szyfru Cezara i szyfru różdżkowego. Na koniec pierwsza zaszyfrowana strona dziennika.

WRÓŻBIARSTWO
Ekscentryczna wróżka czyta z fusów, kart i kryształowej kuli, przepowiadając każdemu coś absurdalnego. Jedna przepowiednia może jednak okazać się prawdziwa.

ELIKSIRY
Domy zdobywają składniki w terenie lub wyciągają je od postaci z kadry, a potem warzą kolorowe, dymiące mikstury według receptury – w tym eliksir metamorfozy.

METAMORFOMAGIA
Peruki, makijaż i kolorowe spraye do włosów: każdy zmienia się w kogoś innego. Na koniec sesja zdjęciowa w stylu magicznych portretów, które później staną się „świadkami” w śledztwie.

OŻYWIANIE LALEK
Domy tworzą lalki z papieru i skarpet, ćwiczą animację i przygotowują własną scenkę o historii wilkołaka na wieczorny teatr cieni.

TARCZA UMYSŁU
Dwie części: czytanie mowy ciała i rozpoznawanie kłamstwa, a potem obrona przed manipulacją i przesłuchania podejrzanych, którzy używają tych technik przeciwko Wam.

MAGIA SMAKU
Degustacja deseru z zawiązanymi oczami i krótki wiersz o wrażeniach – najlepsze zostaną przeczytane przy ognisku. W deserze ukryta jest ostatnia wskazówka.

GRY I TURNIEJE

Gry niosą historię i dają domom najwięcej punktów.

TURNIEJ TRZECH MAGII

Trzy zadania w trzy dni: drużynowa gra zręcznościowa z magicznymi piłkami, bieg po srebrną różdżkę przez tor przeszkód i stacje z zadaniami oraz turniej pojedynków na zaklęcia, refleks i magiczne kalambury. Zwycięzca zdobywa tytuł mistrza turnieju i bonus dla swojego domu.

GRA SZYFROWA W TERENIE

Punkty w terenie z szyframi poznanymi na lekcji. Każdy rozwiązany szyfr prowadzi dalej i odsłania kolejne strony dziennika ofiary.

KOMNATA ZMIAN

Dwie minuty na zapamiętanie sali, a potem wyszukiwanie wszystkiego, co kadra zmieniła lub podmieniła. Kilka rund, coraz trudniej – a jedna podmieniona rzecz okazuje się dowodem.

CENTRUM DOWODZENIA

Dom dzieli się na centrum z mapą, szyframi i kluczami oraz poszukiwaczy w terenie. Komunikacja tylko przez posłańców lub krótkofalówki z limitem wiadomości. Stawka: ostatnie dowody i prawdziwe imię wilkołaka.

EGZAMIN KOŃCOWY NA STACJACH

Rotacja po pięciu stacjach: magiczne stworzenia, rozpoznawanie scen z filmów, różdżkoznawstwo, eliksiry na zapach i zaklęcia po łacinie. Każdy uczestnik otrzymuje certyfikat Akademii Arkana.

NIE WSZYSTKO JEST LEKCJĄ

Nocne gry, wieczorne imprezy i finał przy ognisku sprawiają, że historia trwa przez cały turnus.

GRY NOCNE - Opcjonalne gry dla tych, którzy chcą się bać: nocna wędrówka „Bractwo Świtu” z latarkami, wyciem i aktorami w ciemności oraz nocna gra w numerki, w której wilkołaki polują na uczniów niosących artefakty. Obowiązuje hasło bezpieczeństwa.

UCZTA POWITALNA - Przydział Przeznaczenia i kalambury domów na dobry początek.

WRÓŻBY I KARAOKE - Lanie wosku, wróżby z butów i spod kubków, a potem karaoke z piosenkami „zaczarowanymi” – śpiewanymi basem olbrzyma albo szeptem węża.

KONKURS ŚPIEWU I TAŃCA PLUS DISCO - Każdy dom wystawia swój numer, a kadra zaczyna pierwsza – najlepiej źle i z pełnym przekonaniem. Potem disco z nauką walca i tańcami domów.

TEATR CIENI I MAGICZNY QUIZ - Domy wystawiają scenki przygotowane na lekcji ożywiania lalek, a potem mierzą się w drużynowym quizie wiedzy o świecie magii.

NOC PRAWDY CZYLI WIELKI FINAŁ - Zebranie dowodów, oskarżenie i głosowanie domów, przejście z pochodniami do ogniska na majdanie fortu, rytuał i zakończenie historii, a potem ceremonia zakończenia i wręczenie Pucharu Zwycięstwa. Na koniec biesiada, wiersze z magii smaku i tańce przy ogniu.

PAMIĄTKI Z AKADEMII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- kolekcjonerską koszulkę
- certyfikat ukończenia Akademii Arkana
- kubek z logo Akademii Arkana
- pamiątkowe zdjęcie
- pamiątkową niespodziankę



Materiały potrzebne do realizacji programu zapewnia Organizator.

PRZYGODA, KTÓRA ODPRĘŻA

BAWIMY SIĘ NA SERIO

Zajęcia wymagają wyobraźni. Śledztwo - logiki.
Turnieje - zgrania. Wieczory - odwagi.

KREATYWNOŚĆ - charakteryzacja, lalkarstwo, scenki i wiersze

LOGICZNE MYŚLENIE - szyfry, tropy, dowody i zagadki pod presją czasu

KOMUNIKACJA - współpraca domu, gdy część drużyny widzi mapę, a część jest w terenie

CZYTANIE LUDZI - mowa ciała, rozpoznawanie kłamstwa i obrona przed manipulacją

ODWAGA SCENICZNA - karaoke, konkurs śpiewu i tańca, teatr cieni

ODDECH OD CODZIENNOŚCI - sześć dni bez maili, za to z magią, ogniskiem i nowymi znajomymi

Każdy pełny dzień ma stały rytm: śniadanie 8:00–10:00, dwa bloki zajęć przed obiadem (13:30), czas wolny 14:30–15:30, dwa bloki po południu, kolacja 18:30 z ogłoszeniem punktów domów i wieczorna impreza od 20:00. Zakres oraz sposób realizacji wybranych aktywności może być dostosowany do pogody i warunków na miejscu.

FORT CZĘŚCIĄ OPOWIEŚCI

Fort IV w Toruniu: Pruski fort artyleryjski zbudowany w latach 1878–1884 jako jedno z dzieł obronnego pierścienia Twierdzy Toruń. Ceglane kazamaty, kryte przejścia, sucha fosa otaczająca fort i 13,5 hektara terenu tworzą przestrzeń, w której magiczna akademia, nocne śledztwo i finał historii nabierają zupełnie nowego wymiaru.



Zakwaterowanie: Uczestnicy mieszkają w forcie, w pokojach 2- i 3-osobowych z łazienką. Część pokoi znajduje się w dawnych kazamatach i doświetlana jest świetlikami. Pary mogą zarezerwować wspólny pokój – wystarczy zaznaczyć to przy rezerwacji. Zakwaterowanie w pokoju wieloosobowym możliwe jest wyłącznie na życzenie uczestników.

Przestrzenie programu: Na czas turnusu wszystkie dostępne pomieszczenia fortu oraz jego teren są do dyspozycji Akademii – sale lekcyjne, kazamaty, korytarze i fosa stają się scenerią zajęć, śledztwa i gier nocnych. Ognisko w Noc Prawdy płonie na majdanie fortu.

PEŁNE WYŻYWIENIE KADRA | BEZPIECZEŃSTWO

WYŻYWIENIE - Śniadanie w formie bufetu, dwudaniowy obiad, kolacja z ciepłym daniem, napoje i stały dostęp do wody pitnej. W programie uczta powitalna oraz biesiada przy ognisku w finałową Noc Prawdy.

KADRA - Kadrę tworzą doświadczeni animatorzy, instruktorzy i aktorzy, którzy przez cały turnus grają nauczycieli Akademii, podejrzanych i postacie z historii. Kadra zawsze otwiera konkursy i zabawy – pierwsza śpiewa, pierwsza tańczy, pierwsza się wygłupia.

BEZPIECZEŃSTWO - Gry nocne i elementy grozy są dobrowolne. Obowiązuje hasło bezpieczeństwa – po jego użyciu aktor natychmiast wychodzi z roli. Kontakt fizyczny tylko za zgodą uczestnika. Udział w zajęciach i grach wymaga trzeźwości – alkohol jest akceptowany dopiero po zakończeniu oficjalnej części dnia.

DIETY SPECJALNE - Możliwość wykupienia diety wegetariańskiej, wegańskiej, bezlaktozowej lub bezglutenowej – zgodnie z aktualnymi warunkami Organizatora **(płatne dodatkowo +130 zł)**

Organizatorem jest:

QUBUS Group Sp. z o.o.

40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68

NIP 954-274-52-73 • REGON 243377021 • KRS 0000477970

Spółka wpisana jest do Rejestru Organizatorów Turystyki i Pośredników Turystycznych Marszałka Województwa Śląskiego pod numerem 1016, posiadająca gwarancję ubezpieczeniową.

DROGA DO AKADEMII

Do Akademii docierasz sam – i to jest pierwsza próba.
Uczestnicy przyjeżdżają na turnus we własnym zakresie. Organizator nie zapewnia transportu.



Adres
Fort IV, ul. Bolesława Chrobrego 86, 87-100 Toruń

Samochodem
Przy forcie dostępny jest bezpłatny parking dla gości obiektu.

Pociągiem
Fort leży ok. 4,7 km od dworca Toruń Główny i ok. 3,5 km od centrum miasta. Z dworca najwygodniej dojechać taksówką lub komunikacją miejską.

Przyjazd i wyjazd
Godziny przyjazdu pierwszego dnia i wyjazdu ostatniego dnia oraz numer telefonu kierownika turnusu przekazujemy w informacji wysyłanej e-mailem i w panelu rezerwacji na 7 dni przed rozpoczęciem turnusu.

REZERWACJA

TWOJA HISTORIA
ZACZYNA SIĘ TUTAJ

AKADEMIA ARKANA

Autorski świat. Autorska historia. Magia dla dorosłych.

ZAREZERWUJ MIEJSCE
Rezerwacji dokonasz poprzez panel rezerwacyjny na stronie www.Quatronum.pl

1. Wybierz turnus
Wybierz „Akademia Arkana” w panelu rezerwacyjnym.

2. Dokonaj rezerwacji
Wypełnij formularz uczestnika w panelu rezerwacyjnym na naszej stronie **www.quatronum.pl** w zakładce **Rezerwacje**

3. Wpłać zadatek 500 zł (do 5 dni roboczych)
W przypadku wyboru ubezpieczenia od kosztów rezygnacji, składkę należy opłacić wraz z zadatkiem.

4. Pozostałą kwotę wpłać najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

Dane do przelewu:
QUBUS GROUP Sp. z o.o.
40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68
Numer konta bankowego:
ALIOR BANK 11 2490 0005 0000 4600 5848 3177
w tytule: imię i nazwisko uczestnika oraz KOD turnusu

DOBRZE WIEDZIEĆ

1. Uczestnicy - Turnus przeznaczony jest wyłącznie dla osób pełnoletnich. Organizator może poprosić o okazanie dokumentu tożsamości przy zakwaterowaniu. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania regulaminu turnusu, w tym zasad bezpieczeństwa podczas gier nocnych i terenowych.

2. Dojazd - Uczestnicy dojeżdżają na turnus we własnym zakresie (Fort IV, ul. Bolesława Chrobrego 86, Toruń). Godziny przyjazdu i wyjazdu oraz numer telefonu kierownika turnusu przekazywane są w informacji przesłanej e-mailem oraz w panelu rezerwacji na 7 dni przed rozpoczęciem turnusu.

3. Rozpoczęcie i zakończenie - Turnus rozpoczyna się obiadem ok. 13:30 pierwszego dnia, a kończy śniadaniem ostatniego dnia, po którym następuje wyjazd. Uroczysta ceremonia zakończenia z wręczeniem Pucharu Zwycięstwa odbywa się ostatniego wieczoru podczas finału historii.

4. Kontakt - Numer telefonu kierownika turnusu podany jest w informacji przed turnusem oraz w panelu rezerwacji użytkownika. Na czas zajęć i gier telefony zostają w pokojach – dzięki temu nic nie wyrywa z historii.

5. Faktury i dofinansowania - Organizator wystawia faktury potwierdzające udział w turnusie, w tym na potrzeby dofinansowania z Zakładowego Funduszu Świadczeń Socjalnych lub innych dofinansowań. Prośbę należy zaznaczyć w panelu użytkownika podczas rezerwacji lub przesłać e-mailem na adres qubus@qubusgroup.com.pl. Organizator wystawia fakturę VAT marża do 21 dni od zakończenia imprezy turystycznej i przesyła ją w formie elektronicznej na wskazany adres e-mail.



QUATRONUM