



El Secreto del Kin Mayor: Escape Room Maya

Resumen de la Misión

- Edad Recomendada: 12 - 16 años
- Duración Estimada: 60 - 75 minutos
- Objetivo: El equipo debe descifrar una serie de acertijos basados en la cultura y la historia maya de Yucatán para encontrar y activar el "Sello

del Kin Mayor" antes de que el sol se ponga (o antes de que se acabe el tiempo).

Ambientación (Narrativa)

Sois un equipo de jóvenes arqueólogos especializados. Estáis explorando una cámara oculta recientemente descubierta en las profundidades de una pirámide de Chichén Itzá. La leyenda dice que el gran astrónomo-sacerdote, el Kin Mayor, escondió un poderoso artefacto, el "Sello del Kin Mayor", para proteger el conocimiento más valioso de su civilización. Este artefacto solo puede ser activado cuando se han entendido las tres claves de la cultura: Astronomía, Escritura y Arquitectura. Tenéis 60 minutos antes de que la cámara se selle de forma permanente y os quedéis atrapados.

Las Pruebas (Los 3 Candados)

Necesitarás 3 candados para la habitación (idealmente, uno de combinación de 4 dígitos, uno de letras/palabras de 5 caracteres, y uno de dirección).

1. La Clave de la Astronomía (Candado de 4 Dígitos)

- Tema: El calendario Maya y el número 52.
- Acertijo: Busca un cartel o un grabado con el dibujo de una rueda calendárica (Tzolk'in y Haab).
- Pista en la sala: Un texto dice: *"Para abrir el camino del cielo, debes conocer el ciclo completo. ¿Cuántos años deben pasar para que el calendario sagrado y el civil vuelvan a coincidir en el mismo día? Este es el número que busca el Sol."*
- Solución (El número): La respuesta es 52, que es el ciclo calendárico (Rueda Calendárica).
- Objeto Oculto/Pista: El código 5252 o solo 52 (dependiendo del candado). Esto abre un cofre que contiene la "Piedra del Cacao" (que se usará en el Puzle 3).

2. La Clave de la Escritura (Candado de Letras/Palabras)

- Tema: El sistema de numeración y el Popol Vuh.
- Acertijo: Los jugadores encuentran una tablilla o pergamino con 5 jeroglíficos numéricos mayas: un punto (1), una raya (5), y una concha/cero.
- Pista en la sala: Cinco carteles sueltos tienen la siguiente información (o haz que la busquen):
 - Cartel 1: 1492 (Descubrimiento de América) - Letra C (de Colón/Conquista).

- o Cartel 2: El Cenote Sagrado (Lugar de sacrificios) - Letra H (de Chichén Itzá).
- o Cartel 3: El dios de la lluvia - Letra A (de Chaac).
- o Cartel 4: 13 (Número de cielos) - Letra A (de Ajax, un explorador).
- o Cartel 5: 0 (El concepto maya del cero) - Letra C (de Cero).
- Solución (La Palabra): El jugador debe usar los jeroglíficos para *descifrar* el orden en que deben colocar las letras de los carteles. Por ejemplo, si los jeroglíficos mayas en el papiro dicen [4, 1, 5, 2, 3], la palabra es CHAAC (4=A, 1=C, 5=C, 2=H, 3=A).
- Objeto Oculto/Pista: El código CHAAC abre un candado de letras que libera una "Guía de Dirección" (que se usará en el Puzle 3).

3. La Clave de la Arquitectura (Candado de Dirección)

- Tema: La Pirámide de Kukulcán (El Castillo) y su orientación.
- Acertijo: Los jugadores encuentran un dibujo de la Pirámide de Kukulcán.
- Pista en la sala: En la sala hay 4 puntos cardinales marcados (Norte, Sur, Este, Oeste) y una frase: *"El Gran Dios Desciende: Cuenta los escalones de la escalinata donde la Serpiente de Luz baja al atardecer."*
 - o Pista 1 (La Piedra): La "Piedra del Cacao" (del Puzle 1) tiene grabada una flecha que apunta hacia el Oeste.
 - o Pista 2 (La Guía): La "Guía de Dirección" (del Puzle 2) dice: *"Baja 9, Gira 10"*.
- Solución (La Dirección): La Serpiente de Luz (Kukulcán) solo se ve en el equinoccio en la escalinata Norte o Noreste (pero, para el acertijo, lo simplificamos a la dirección donde el sol se pone, el Oeste).
 - o El equipo debe orientarse al Oeste (según la Piedra de Cacao).

- o La Pirámide de Kukulcán tiene 91 escalones por cada uno de los 4 lados (+1 en la cima) $\rightarrow$ 91.
- o El candado de dirección requiere una secuencia de 5 movimientos (ej. Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba). La Guía de Dirección es la clave:
 - La N (Norte) no es la respuesta. La clave es el Oeste.
 - Baja 9 y Gira 10 debe traducirse a una secuencia: ABAJO, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA. (Esta parte puede ser la más abstracta y debe tener una clave visual de interpretación).
- El Gran Final: El candado de dirección se abre y revela un recipiente de cristal (o una caja) con el "Sello del Kin Mayor" (puede ser una pieza de joyería o una réplica de una figura maya) que es la llave final para ganar.



Materiales Necesarios

Material	Uso en la Prueba
3 Candados	Candado de 4 dígitos (5252), Candado de letras (CHAAC), Candado de dirección.
Cofres/Cajas	Para contener las pistas intermedias (Piedra del Cacao y Guía de Dirección).
Póster de la Rueda Maya	Para la Pista de la Astronomía (Muestra los calendarios).
Tablilla de Jeroglíficos Numéricos	Para la Pista de la Escritura (Muestra el sistema de puntos y barras).
4 Carteles de Letras	Para armar la palabra clave del Puzle 2.
Dibujo de la Pirámide	Para la Pista de la Arquitectura.
4 Marcadores de Punto Cardinal	Para el Puzle 3 (Norte, Sur, Este, Oeste).
Pista 1: La Piedra del Cacao	Un objeto pequeño con una flecha al Oeste grabada.
Pista 2: Guía de Dirección	Un papel que dice: "Baja 9, Gira 10".
Objeto Final	El "Sello del Kin Mayor".

Prueba 1: La Clave de la Astronomía (Candado de 4 Dígitos)

Lógica del Puzle

- Concepto Maya: La Rueda Calendárica, que es la combinación del calendario sagrado (*Tzolk'in*, 260 días) y el calendario civil (*Haab*, 365 días).
- La Clave: Ambos calendarios solo coinciden en el mismo día de inicio cada 52 años. Este es un número fundamental en la cosmología maya, conocido como el "ciclo del fuego" o el "siglo maya".
- Mecanismo: El acertijo les pide identificar el número del ciclo. Una vez que lo encuentran (52), deben aplicarlo al candado (por ejemplo, repitiéndolo dos veces).

Materiales Imprimibles

1. "Grabado de la Rueda Maya" (Pista Visual):
 - Contenido: Un diseño de la rueda calendárica con los glifos de *Tzolk'in* y *Haab* entrelazados.
 - Texto Adjunto (Pista de Acertijo):

"Para abrir el camino del cielo, debes conocer el ciclo completo. El Gran Kin Mayor unió el día sagrado y el día solar. ¿Cuántos años deben pasar para que el calendario Tzolk'in y el Haab vuelvan a coincidir en el mismo día? Este número es la llave, iúsalo dos veces!"
 - Pista Oculta: En la parte inferior del grabado, puedes poner muy sutilmente un pequeño símbolo con el número 52 (en notación maya: 10 puntos en la parte superior y 2 rayas en la inferior).



o

1. Solución y Candado:

- o Candado: Candado de combinación de 4 dígitos.
- o Combinación: 5252
- o Recompensa: La "Piedra del Cacao" (un pequeño disco de cartón o piedra pintada con una flecha grabada apuntando hacia el Oeste – *clave para la Prueba 3*).

Prueba 2: La Clave de la Escritura (Candado de Letras/Palabras)

Lógica del Puzle

- Concepto Maya: El dios maya de la lluvia, Chaac, cuya máscara se encuentra en edificios de Yucatán como Uxmal.
- Mecanismo: La clave es doble:
 - a. Tienen que encontrar cinco conceptos relacionados con la cultura maya (los carteles).
 - b. Deben usar un código numérico maya (el papiro) para *ordenar* las letras que obtienen de esos conceptos.
- Palabra Clave: CHAAC (5 letras)

Materiales Imprimibles

1. "Papiro de Orden" (El Código de Orden):
 - o Contenido: Una secuencia de 5 números en notación maya (puntos y barras) que dictan el orden de la palabra final.
 - o Ejemplo de Papiro y Conversión:
 - o | Glifo Maya | Valor | Posición de la Letra |
 - o | :--- | :--- | :--- |
 - o | 2 Puntos (..) | 2 | 1ª Letra (C) |
 - o | 1 Raya, 1 Punto (– .) | 6 | 2ª Letra (H) |
 - o | 1 Raya (–) | 5 | 3ª Letra (A) |
 - o | 2 Rayas (– –) | 10 | 4ª Letra (A) |
 - o | 3 Puntos, 1 Raya (.. . –) | 8 | 5ª Letra (C) |
 - o NOTA: Para simplificar, puedes usar números simples del 1 al 5 en lugar de la notación maya, pero es más auténtico.



Cinco Carteles de Concepto (Las Letras):

- o Cada cartel se esconde por separado. Cuando lo encuentran, toman la letra indicada.

- o Cartel A: Título: EL CENOTE SAGRADO / Pista: "*Lugar de ofrendas en Chichén Itzá.*" -Letra: C (de Cenote).



- o Cartel B: Título: EL JUEGO DE PELOTA / Pista: "Se jugaba con la Cadera." - Letra: H (de Cadera).



- o Cartel C: Título: EL MAÍZ / Pista: "El alimento que el Chaac nos dio." - Letra: A (de MAÍz).



- o Cartel D: Título: 13 NIVELES / Pista: "*Los cielos que tienen los Mayas.*" - Letra: A (de niveles, puedes cambiarlo por algo mejor).



- o Cartel E: Título: EL CERO / Pista: "El concepto que los Mayas desarrollaron." - Letra: C (de Cero).



- o SOLUCIÓN: La palabra final que forma la combinación es CHAAC.

1. Solución y Candado:

- o Candado: Candado de combinación de 5 letras (o una caja con el código CHAAC impreso).
- o Combinación: CHAAC
- o Recompensa: La "Guía de Dirección" (un papel pequeño con las instrucciones: "Baja 9. Gira 10. Ve al Sol Poniente." – *clave para la Prueba 3*).

Prueba 3: La Clave de la Arquitectura (Candado de Dirección)

Lógica del Puzzle

- Concepto Maya: La Pirámide de Kukulcán (El Castillo) y su importancia astronómica.
 - Mecanismo: Esta prueba combina el objeto de la Prueba 1 (Oeste) con el texto de la Prueba 2 (9 y 10) para obtener una secuencia de direcciones para el candado final.
1. Dirección (El Punto de Inicio): La *Piedra del Cacao* (Puzzle 1) señala al OESTE. Esto elimina las demás direcciones cardinales. El equipo debe estar de pie en el marcador del Oeste.
 2. Secuencia (La Combinación): Deben interpretar los números de la *Guía de Dirección* (Puzzle 2) en el contexto de la pirámide:
 - o "Baja 9": Kukulcán desciende en el equinoccio. La pirámide tiene 9 plataformas escalonadas (o 91 escalones en cada lado, pero 9 es más claro para una dirección). Esto se traduce en ABAJO 9 veces o, para simplificar el candado, 1 vez: ABAJO.
 - o "Gira 10": La pirámide tiene 4 lados. La suma de los escalones es $91+91+91+91$ más el de la cima, un total de 365 (días del Haab). El número 10 es un número místico, se puede ligar al "tiempo". Girar se traduce a DERECHA o IZQUIERDA. Usaremos 2 movimientos: DERECHA, DERECHA (como un giro de 90 grados).
 - o La secuencia a simplificar es (ejemplo): ABAJO, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA. (El diseño de la secuencia de 5 movimientos debe estar claramente establecido por ti antes de empezar).

Materiales Imprimibles

1. "Mapa de la Cámara y Puntos Cardinales":
 - o Contenido: Cuatro carteles grandes (uno por pared o por el suelo) que indican NORTE, SUR, ESTE, OESTE.
 - o Texto Adjunto: En el cartel del OESTE, se encuentra un texto clave:
"La Sombra de Kukulcán solo cae cuando el sol se pone."
1. "Instrucciones del Kin Mayor" (Guía de Interpretación):
 - o Un papel con un dibujo de la Pirámide de Kukulcán y la leyenda (es un código de interpretación que deben descifrar):
 - 9 Plataformas - Movimiento ABAJO
 - 2 Serpientes - Movimiento DERECHA
 - 1 Plataforma Cima - Movimiento ARRIBA
1. Solución y Candado:
 - o Candado: Candado de dirección (el que se abre moviendo un *stick* en una secuencia).
 - o Combinación (Ejemplo): ABAJO (9), DERECHA (2), DERECHA (2), ARRIBA (1), IZQUIERDA (0). (La lógica interna debe ser simple para ellos).
 - o Recompensa Final: El "Sello del Kin Mayor" (el objeto final que sella la victoria).