

Voici mes solutions (non officielle) de la 1ère partie de Koyo :

le 22/02/2026 la solution est complétée par Julia L, merci à elle !

-stèle : (20)+1Akio – (52) – (53) – (29)

Voici mes solutions (non officielles) de la 1ère partie de Koyo :

- Pour commencer allez en (2) – (13) – (26) pour avoir + 2 points de connaissance et du Coeur de Marie

- Énigme de la rivière (3) : compter les rochers dans l'eau (8) puis les deux troncs qui flottent (17) il y a de la Glycine

-Énigme des statues : il faut prendre les lettres désignées par les traits sous la statue du laPin (4), Tanuki (73) et des rEnardS (114). Ce qui donne sept (7), tu obtiens un MASQUE et la formule de la peinture = Coeur de Marie + Chardon

(Si on a la lanterne en 64 on rajoute la lanterne et on peut aller en 72 où il est écrit une Lapine eT le sculpTeuR sont collèguEs (ce qui écrit LETTRE et donne une indication du fait qu'il faut regarder les lettres sous les statues)).

-Énigme du loup : il faut retrouver le loup en reconnaissant ces traces de pattes. Ensuite ne jamais le donner au chasseur mais l'emmener en partant de (75) indice sur la pancarte 20 : par ici loup.

Puis (110)-(125)-(135)-(145)-(152)-(56)-(104)-(38) HONORÉ (5 points d'éveil car Daishi) +

formule de soin = Glycine + Coeur de Marie

-Énigme du golem : lui parler ou lui donner un objet en échange de 3 points d'éveil et la formule tonifiante = Chardon + Orbéa

Le golem indique que les champignons signalent la présence d'un Akio comme en (49) ou (28), je vous laisse chercher les n° cachés.

-Énigme du maître : bien repérer l'emplacement du bâton de votre maître et sa forme. Il est à gauche en (49) et forme un 2, au milieu en (135) et forme un 0 et enfin il est à droite en (97) et forme un 1. Réponse 201 pour passer au prochain niveau.

-Si pour trouver la vue (135) - (145) - (140) + 2 points de connaissance et du Chardon

- Avec la Glycine et le Coeur de Marie, tu peux proposer une potion de soin au chasseur pour gagner 2 points de connaissance

- Énigme du cerf : il faut une amulette qui ne sera disponible que bien plus tard

- Énigme cailloux bleus cailloux jaunes en 53 plus loin sur le chemin en 61 on voit des cailloux peints en bleu ça emmène en 75 et en 75 les rochers peints en jaune emmènent en 93 puis rochers peints en bleus en 106 puis rochers peints en jaune en 85 c'est là que débute l'énigme du golem (c'est écrit 41 sur le milieu du rocher)

-stèle : (20)+1Akio – (52) – (53) - (29)

Stèle 29 : chacun de tes pas compte pour traverser la rivière il y a 8 pierres donc tu vas en 8: les troncs d'arbres flottants forment un 17 tu arrives chez le cerf en 17 les 2 mots compréhensibles mais dont les lettres sont écrites à l'envers sont « AJOUTE AMULETTE »

Après avoir fini la première partie de l'aventure il faut choisir entre 2 missions:

1.Celle de l'homme (215)

- 120 il s'agit de la recette peinture Marie + Chardon, si vous possédez le chardon vous pouvez lui donner et aller en 156, dans cet endroit vous verrez une partie de la légende dessinée en arrière plan et il donne quelques informations en 217 tengu était un homme, elle l'a soigné, protecteur, et la maîtrise du vent.
- (60) le vieil homme t'apprend que les anciens utilisent un dialecte: tu apprends à le déchiffrer vignette 6 il y a des numéros sur ce qu'ils sont en train de dessiner (43) tu apprends que les syllabes sont chahutées, inversées et (18) que les A et O sont inversés ce qui donne en 60 « 1 TRAITRE, VOL 1 TRÉSOR » et en (32) le rébus: Meuh - phare - T'ronce donc ME-FAR-TRONCE donc les syllabes remises dans l'ordre et O et A inversés: « TRANS-FOR-ME »
- (146) les enfants 181 :
 - la fille169 les pièces du puzzle remises dans l'ordre pour refaire le symbole vu sur la montagne de la peinture de l'artiste en 156 signifie SAMOURAÏ
 - Le garçon 131 le petit garçon a dessiné ses parents avec le samouraï
- 144 si tu as déjà vu 3 akios 177 la légende dit qu'un homme blesse le samouraï pour voler le trésor (attaqué et blessé).
- 16 la stèle montre que le tengu correspond à l'origami
- À l'issue de la découverte de tous les indices du village il faut sortir par plusieurs voies:
 - 1. 127 - 210 (attaqué et blessé) -141 (le samouraï donc l'homme avec les cornes (cf symbole correspondant au samouraï) - 222 (vol) - 186 (trésor) - récupération d'une première plume et de 2 points d'éveil
 - 2. 89 - 199 la première action envers lui : le soin (c'est l'artiste qui l'a dit en 156), lui c'est le samouraï donc en 148 tu tu choisis droite et droite ce qui donne 165, cette histoire mène à une transformation (appris en 32 suite à la résolution du rébus), il a été transformé en Tengu (appris sur le dessin de l'artiste en 156) ce qui mène en 188 où tu reçois une plume et 2 points d'éveil.
 - 74 - 115 le symbole signifie samouraï donc tu vas en 19, il devait protéger le trésor donc en 92 protéger le trésor donc en 213 il choisit de se réfugier 172 (cf dessin du petit en 131) dans la montagne (cf dessin de l'artiste en 156), tu reçois 2 points d'éveil et une plume.
- Avec 3 plumes tu peux aller en 35 et répondre que tu as rencontré 3 hommes maudits et aller en 150. Tu as rencontré le tengu qui est un daichi

2.Celle de la femme (194)

- 40 stèle le SARU et ses FARCEURS sont AGRESSIFS (pour SARU un bout de pierre est dans les mains de l'homme en 185 pour FARCEURS en 162 il y a des champignons ce qui signifie qu'il y a un akio quelque part sur l'image il faut chercher un chiffre caché

quelque part ici dans le plafond ce sont les poutres c'est très dur à voir c'est un 151 tu trouves un akio un point d'éveil et un point de connaissance et AGRESSIFS en 128 par terre)

- 30 la prophétie il faut trouver 057

- Bouts de Pomme trouvés en 194 et en 107 donnent : 123

- Enigme des singes à retrouver

- En 103 il y a le reflet de lumière/ombre sur le sol ce qui donne 147 (1singe trouvé)

- En 63 un coffre sur lequel est écrit 5: l'énigme du coffre: en 112 il y a des tissus avec dessus : ronds verts, triangles violets et triangles verts, sur le coffre 4 bois posés, si on relie les triangles violets avec le petit bâton ça fait un 1, les ronds verts avec le petit et le grand bâton ça fait un 7 et les triangles verts avec le grand bâton ça fait un 1 ce qui donne 171. On y trouve 1 singe.

- 122-51 un singe récupéré (en 122 les outils sont mis pour bloquer la sortie et d'autres pour bloquer les portes ouvertes afin que les singes restent dans le manoir ce qui peut, en les laissant dedans laisser penser que le manoir est hanté car ils font beaucoup de bêtises en déplaçant des choses (et du bruit par exemple enfermés dans un coffre ou au sous sol)

- Énigme des objets sur l'étagère en 103 on entend « le pinceau était entre l'encrier et le tampon » et en 155 « le livre positionné à l'extrémité droite à côté du rouleau » en 128 « le rouleau n'a jamais été entreposé à côté du pinceau et de l'encrier » ce qui donne: $78+30 \times 1$ donc 108 (un singe récupéré)

- 178 si tu as la lanterne tu récupères un singe en 182

- En 197 l'homme au chapeau dit « 14 ans je crois que c'est un raccourci » il faut donc aller en 14

- Tu rencontres SARU le daichi singe

Tout au long des parcours on rencontre des symboles sur les arbres : qui disent =1, =9, =6 en mettant 196 tu découvres le secret de ton maître une métamorphose : 2 points d'éveil et de connaissance

Quand on finit une première fois le livre en rencontrant un premier yidaii et arrivant en 223 on reçoit l'amulette du cerf (si on ne l'a pas déjà) + 100 ce qui au moment où on arrive au cerf en 17 il faut rajouter 100 ce qui nous fait arriver en 137 au lieu de 37 tout court donc en 137 l'énigme dit qu'aux pages où 5 oiseaux volent ensemble il faut inverser nos positions pour 2 nouvelles missions (les 5 oiseaux sont page 120 et 67 donc en inversant les chiffres on arrive en 21 ou en 76 ce qui permet de rencontrer les 2 derniers yudaii).

En 212 il y a un 11 noté sur les marches

En 159 les fleurs à gauche font un 176

En 113 les branches forment un 202

Et il reste encore des énigmes à résoudre et des akio à trouver...