



# BAKUTO 3.2

## Ginza Tiger

[bakutothegame@gmail.com](mailto:bakutothegame@gmail.com)

<http://bakuto.weebly.com/index.html>

60 min

De 2 à 4

10 ans

En 1872, un gigantesque incendie vient de ravager une partie de la ville Tokyo.

Sous l'impulsion de l'empereur, la ville décide de reconstruire le district de Ginza pour en faire un quartier moderne ouvert vers l'occident.

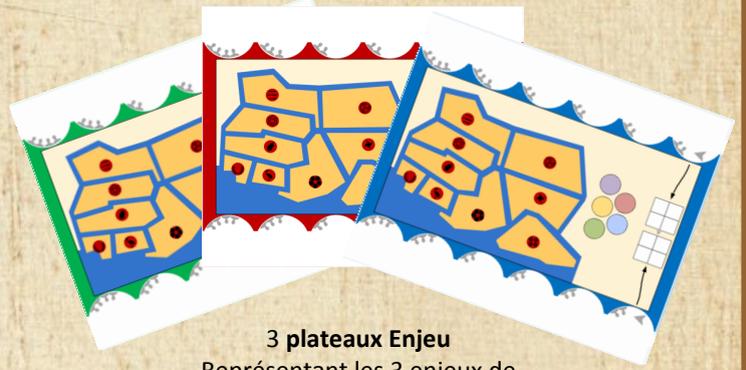
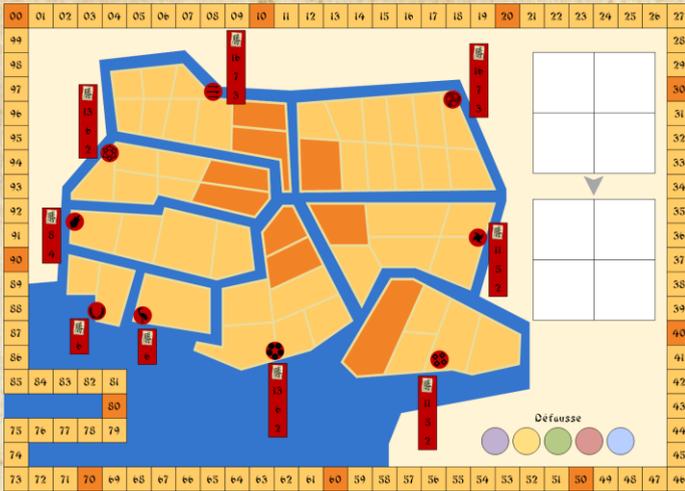
Ginza devient alors un symbole de prospérité, développant ports et commerces, attirant voyageurs ... mais aussi Bakutos, Tekkya, Ronins et autres bandits de grand chemin.

Dans le but de contrôler Ginza, ces bandits se regroupent en clans, s'organisent, s'infiltrant dans la société de Tokyo pour bientôt devenir les Yakuzas !

Chaque joueur, leader d'un clan de yakuzas, doit investir les blocs de quartier de Ginza et accroître son emprise sur les activités s'y développant.

A la fin de la partie, le joueur le plus influent deviendra le "Ginza Tiger", régnant en maître pour les décennies à venir.

# CONTENU DE LA BOITE



**3 plateaux Enjeu**  
Représentant les 3 enjeux de chaque manche.

1 **plateau principal** représentant le district de Ginza et ses 9 quartiers.  
Les quartiers sont divisés en blocs de quartier (couleur saumon) et de blocs de quartier important (couleur orange)



**53 jetons Bloc de quartier.**

Face cachée : le bloc est neutralisé.  
Face visible : le bloc est mis en jeu.



**45 jetons Activités.**

9 dans 5 couleurs.

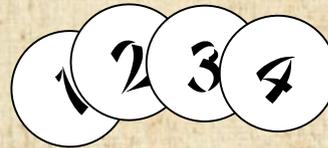


**1 sac en tissu**

Pour piocher au hasard les blocs de quartier et les activités.

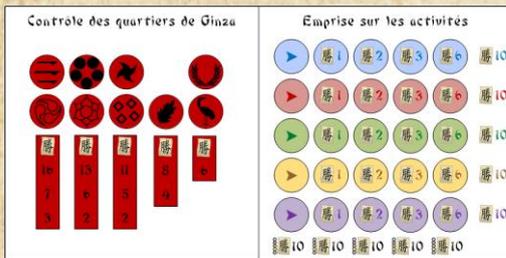


**30 tuiles Réseau**



**4 jetons Priorité** numérotés de 1 à 4

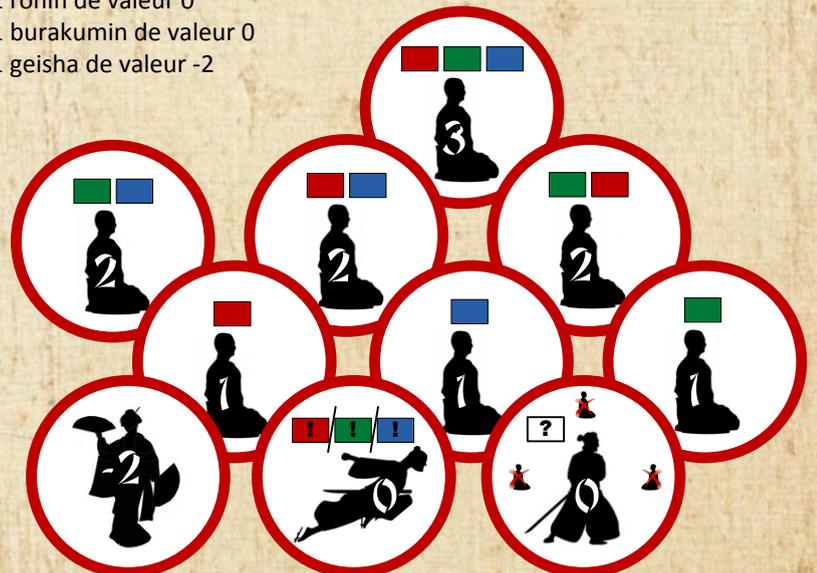
## Chaque joueur dispose de



1 plateau individuel pour visualiser son score

10 jetons **Yakuza** pour miser sur les enjeux:

- 7 bakuto valant de 1 à 3
- 1 ronin de valeur 0
- 1 burakumin de valeur 0
- 1 geisha de valeur -2



1x  marqueur de points de Victoire.

30x  cubes pour marquer les **Blocs de quartier** contrôlés.

## BUT DU JEU

Chaque joueur incarne le leader d'un clan de Yakuza ayant pour ambition de devenir le Ginza Tiger. Pour remporter le plus de points de victoire, il faudra :

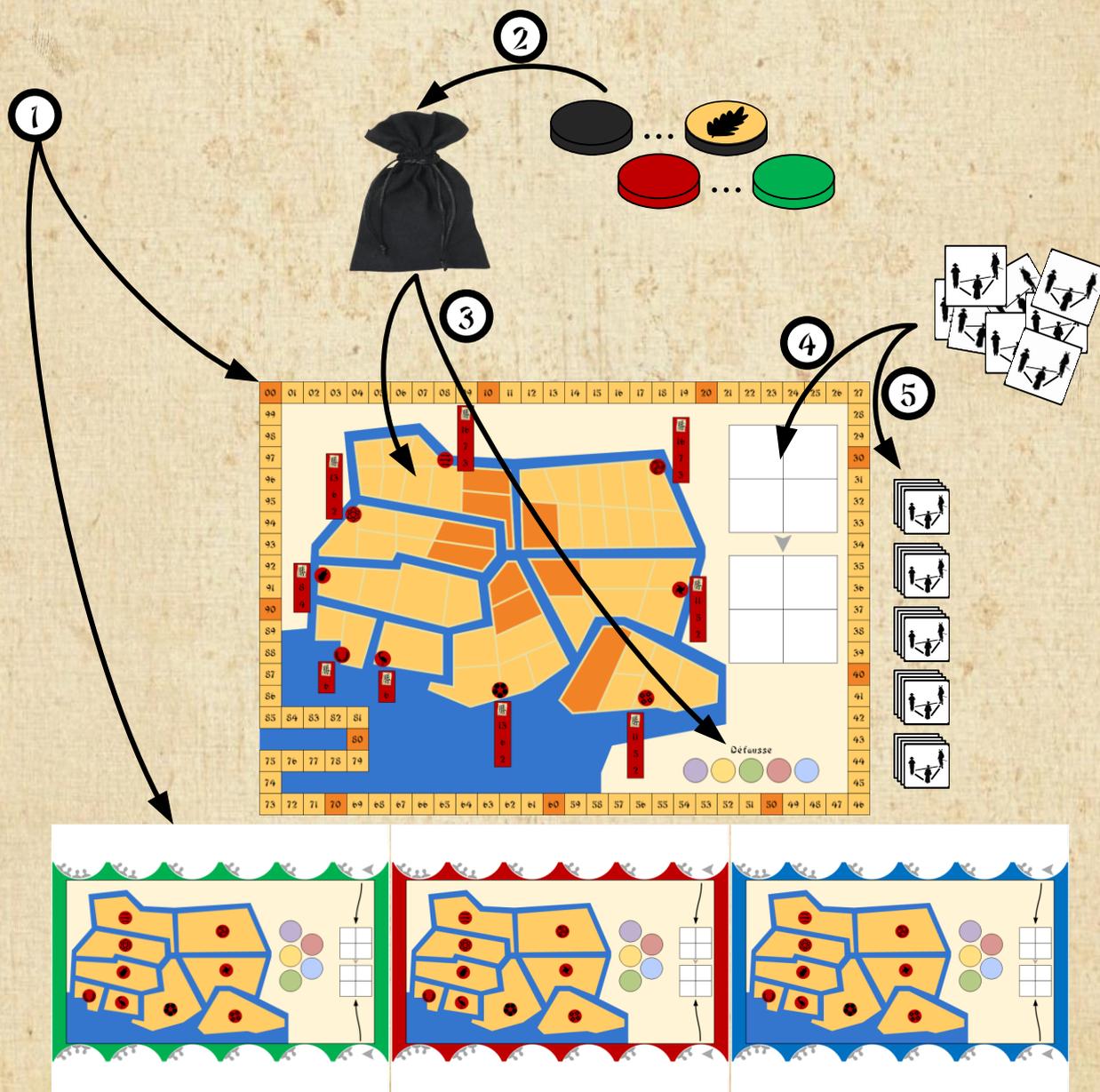
- Conquérir les quartiers du district de Ginza en étant majoritaire en nombre de blocs de quartier.
- Contrôler les activités de la ville de Tokyo en progressant sur l'échelle des 5 activités principales de Tokyo.
- Développer son réseau d'influence dans la société japonaise en recrutant les tuiles Réseau.

## MISE EN PLACE

- 1 - Placer au centre de la table le plateau principal du district de Ginza et les 3 plateaux Enjeu.
- 2 - Remplir le sac avec les 53 jetons Bloc de quartier et les 45 jetons Activité.
- 3 - Piocher au hasard 8 jetons du sac et poser
  - les blocs de quartier face cachée sur une case de leur quartier respectif pour les neutraliser.
  - les activités dans la zone de défausse
- 4 - Mélanger les tuiles Réseau et en disposer 4, face visible, sur la 1ère zone du plateau principal
- 5 - Faire 5 piles, face cachée, de 4 tuiles Réseau à côté du plateau (les tuiles restantes sont remises dans la boîte).

Chaque joueur

- prend un plateau individuel, 10 jetons Yakuza et les cubes à sa couleur,
- place son marqueur de point de victoire sur le 0 de la piste de score du plateau principal.
- prend un jeton Priorité au hasard.



## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule sur 5 manches qui se décomposent en 3 phases:

- 1 - Préparation de la manche
- 2 - Mise sur les enjeux
- 3 - Résolution des enjeux

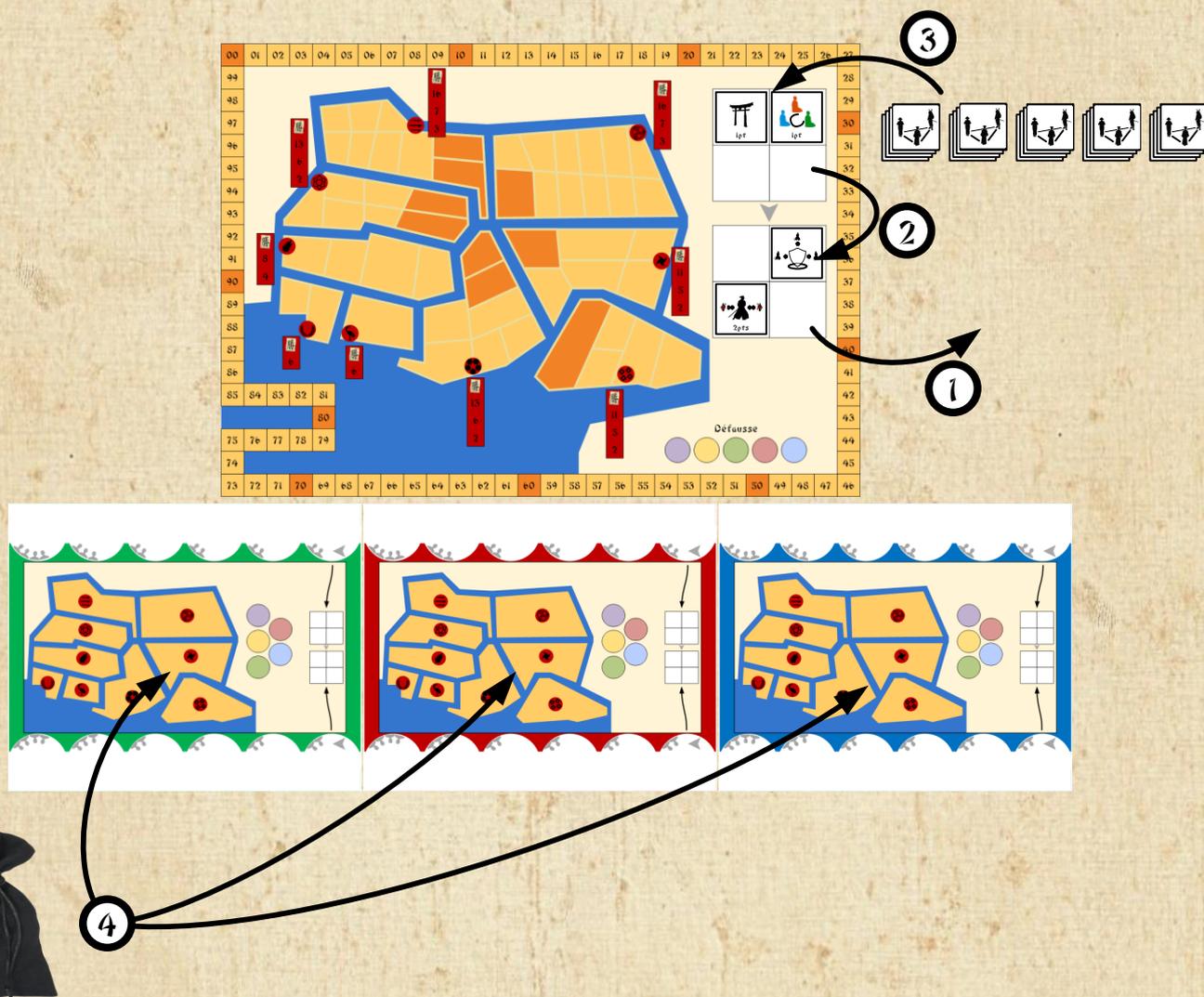
### 1 - Préparation de la manche

Rafraichissement des tuiles Réseau:

- 1 - Défausser les tuiles de la zone 2 dans la boîte (ces tuiles ne seront plus utilisées pour la partie)
- 2 - Décaler les tuiles restantes de la zone 1 vers la zone 2
- 3 - Remplir la zone 1 avec une des piles restantes (les tuiles sont placées face visible)

Définir les 3 nouveaux enjeux:

- 4 - Pour chacun des 3 enjeux, tirer 6 jetons au hasard dans le sac et placer les sur leur emplacement.



### 2 - Mises sur les enjeux

Dans cette phase, les joueurs réalisent 3 tours de mise de la façon suivante:

- 1 - Si les joueurs n'ont plus de jetons Yakuza en main, ils récupèrent tous les jetons présents dans la *zone de repos*\*.
- 2 - Simultanément, tous les joueurs choisissent et posent devant eux une pile de 2 jetons Yakuza, face cachée.
- 3 - Chaque joueur révèle le 1er jeton de sa pile : ce jeton définit les **enjeux accessibles** ainsi que l'**ordre de jeu**.
- 4 - Dans l'ordre défini par les jetons visibles, chaque joueur **pose ses 2 jetons Yakuza** sur les enjeux accessibles. A chaque tour de mise, un joueur peut **utiliser une tuile Réseau**.

Après les 3 tours de mise, les joueurs passent à la phase de résolution des enjeux.

\*Zone de repos : délimiter une zone à côté du plateau principal pour accueillir les jetons Yakuza utilisés à chaque manche.

**Enjeux accessibles:** Il y a 3 enjeux sur lesquels les jetons Yakuza peuvent être posés; un rouge, un vert et un bleu; ces enjeux sont représentés par un petit rectangle de couleur sur les jetons Yakuza.



Le bakuto de valeur 1 permet d'accéder à un seul enjeu (ici, les 2 jetons Yakuza misés devront être posés sur l'enjeu bleu)



Le bakuto de valeur 2 permet d'accéder à deux enjeux (ici, les 2 jetons Yakuza misés seront posés soit sur l'enjeu bleu, soit sur le vert, ou encore les deux)



Le bakuto de valeur 3 permet d'accéder aux trois enjeux. (ici, les 2 jetons Yakuza misés pourront être posés sur n'importe quel des trois enjeux)



Le ronin recopie les enjeux accessibles d'un seul adversaire.



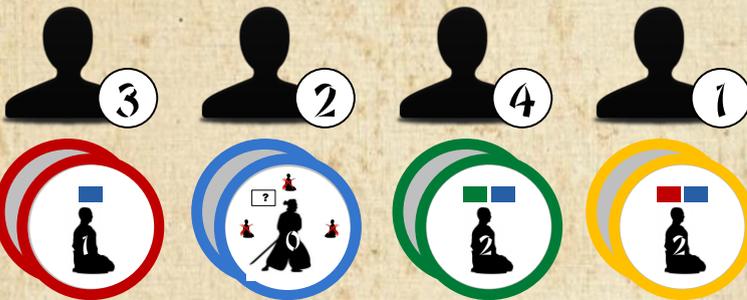
Le burakumin permet d'accéder à un des 3 enjeux qui n'est pas déjà occupé par un autre burakumin. (ici, les 2 jetons Yakuza misés pourront être posés sur un même enjeu sur lequel n'est pas déjà un autre burakumin)



La geisha ne permet pas d'accéder à un enjeu (le symbole rectangle des enjeux n'apparaît pas). (Si par erreur, le joueur dévoile ce jeton en 1er, il sera obligé de dévoiler son jeton caché pour savoir où jouer.)

**Ordre de jeu :** les joueurs vont poser leurs 2 jetons Yakuza sur les enjeux en suivant l'ordre des jetons visibles de chacun:

- le joueur ayant révélé le jeton de plus petite valeur commence, puis le suivant, ... jusqu'au dernier.
- les égalités sont résolues en utilisant les jetons Priorité, après quoi, les joueurs se les échangeront.



Dans cet exemple, l'ordre est  
 - Bleu car il a misé un ronin qui vaut 0.  
 - Rouge car il a misé un bakuto de valeur 1.  
 - Vert et jaune ont misé un bakuto de valeur 2; ils se départagent alors avec leur jeton priorité. Donc, jaune jouera avant vert. Après avoir résolu l'égalité, jaune et vert s'échangent leur jeton Priorité.

Note : Lors d'une égalité à 3 joueurs, seuls ceux avec le plus grand et le plus petit jeton priorité s'échangent leur jeton Priorité. Lors d'une égalité à 4 joueurs, 1 et 4 s'échangent leurs jetons, 2 et 3 s'échangent leurs jetons.

Note : Si un jeton Geisha est dévoilé, le joueur devra retourner son jeton caché pour pouvoir définir l'ordre de jeu.

**Poser les jetons Yakuza sur les enjeux :** chaque joueur pose donc ses 2 jetons sur les files des enjeux accessibles. Le jeton visible sera posé face visible, le jeton caché sera posé caché. Ces 2 jetons peuvent être posés dans n'importe quel ordre.

- Chaque enjeu dispose de 2 files de 6 cases à 4 joueurs (5 cases à 3 joueurs et 4 cases à 2 joueurs).
- Les jetons y sont posés en suivant le sens de la flèche.
- Poser un jeton Yakuza **visible sur la 1ère case** d'une file permet de **recruter une tuile Réseau**.
- Tout jeton caché est consultable à souhait par son propriétaire

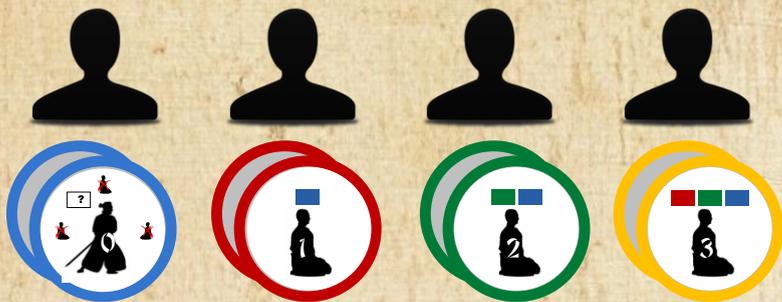


Poser un jeton Yakuza, face visible, sur la 1ère case, permet de recruter une tuile Réseau.

Cette flèche indique le sens de remplissage de la file

Accessible à 4 joueurs

Accessible à 3 joueurs



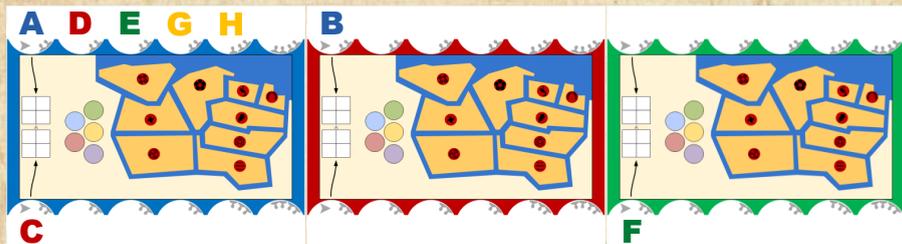
Dans cet exemple,

- Bleu, avec son ronin, recopie les enjeux accessibles du joueur jaune et pose son jeton caché en A, puis son ronin en B.

- Rouge pose son jeton visible en C puis son jeton caché en D.

- Vert pose son jeton caché en E et son jeton visible en F.

- Jaune pose son jeton visible en G et son jeton caché en H.



**Recruter une tuile Réseau** : Dès qu'un joueur place un jeton Yakuza **visible sur la 1ère case d'une file**, cela lui permet de recruter une tuile Réseau présente dans la zone 1 ou 2 du plateau principal.

- La valeur du jeton Yakuza donne accès à toutes les tuiles Réseau de valeur égale ou inférieure.
- Un jeton posé face cachée sur la 1ère case d'une file ne permet pas de recruter une tuile Réseau.
- Il n'est possible d'acquérir qu'une seule tuile Réseau par mise (Il n'est pas possible de recruter 2 tuiles Réseau valant 1 avec un bakuto de valeur 2).
- Les tuiles sont conservées face cachée devant le joueur.

Les joueurs pourront **défausser leurs tuiles Réseau** pour bénéficier de leur effet (voir ci-dessous) mais pourront aussi les conserver jusqu'à la fin de la partie pour les convertir en points de victoire.

Dans l'exemple précédent,

- Bleu a posé son jeton caché en A, 1ère case d'une file de l'enjeu bleu : le jeton étant caché ne permet pas de recruter une tuile Réseau. Il a également posé son ronin de valeur 0 en B, 1ère case d'une file de l'enjeu rouge : la valeur de 0 ne permet pas non plus de recruter une tuile Réseau.

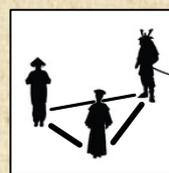
- Rouge a posé son jeton visible de valeur 1 en C, 1ère case d'une file de l'enjeu bleu : cela lui permet d'acquérir une tuile Réseau de valeur 1.

- Vert a posé son jeton visible de valeur 2 en F, 1ère case d'une file de l'enjeu vert : cela lui permet d'acquérir une tuile Réseau de valeur 1 ou 2.

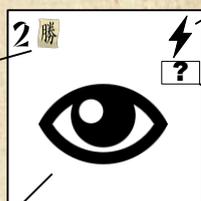
- Jaune n'a pas posé de jeton Yakuza sur la 1ère case d'une file et ne peut donc pas recruter de tuile Réseau.

**Défausser une tuile Réseau** : Durant chaque tour de mise, un joueur peut défausser une de ses tuiles Réseau pour bénéficier de son effet.

- Cela peut se faire n'importe quand dans un tour de mise.
- Chaque joueur ne peut défausser qu'une seule tuile Réseau par tour de mise.
- Une tuile peut être défaussée dès son acquisition.
- La tuile est défaussée définitivement dans la boîte.
- Les tuiles conservées à la fin de la partie seront converties en points de victoire.



**Coût de recrutement** et Nombre de points de victoire si la tuile est conservée en fin de partie.



**Type d'utilisation:**

- ⚡: Défausser dans la boîte et activer l'effet
- 👤: Se pose sur un enjeu comme un jeton Yakuza
- : Se pose sur un jeton Yakuza

Cette icône représente un **enjeu accessible** : l'effet ne peut être alors utilisé que sur les enjeux accessibles définis par son jeton Yakuza visible.

Symbole représentant l'effet de la tuile : le détail des tuiles est donné en fin de règle.

### 3 - Résolution des enjeux

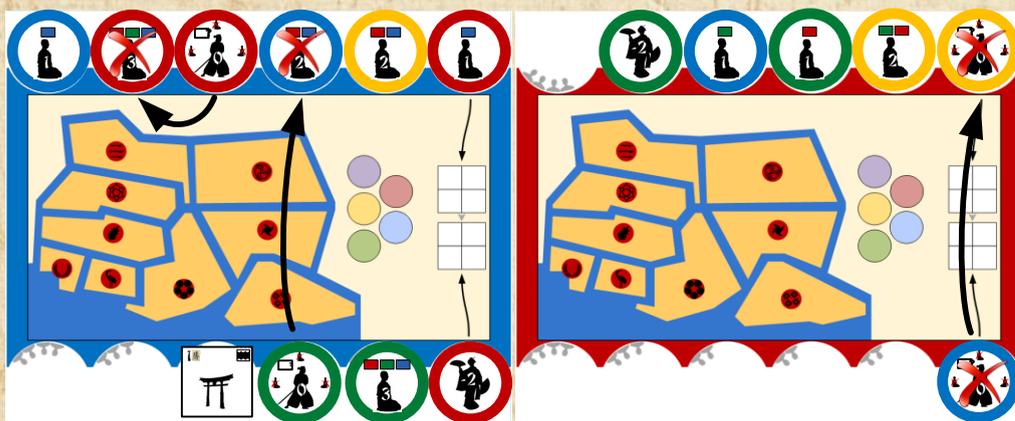
Lors de cette phase, chacun des 3 enjeux, le rouge, le vert puis le bleu, sont résolus de la manière suivante:

- 1 - Les jetons Yakuza sont rendus visibles
- 2 - Les ronin tuent leur cible
- 3 - Attribution de l'enjeu à la file gagnante ou Annulation de l'enjeu si égalité de part et d'autre.
- 4 - Partage des gains pour les 2 meilleurs contributeurs de la file gagnante.
- 5 - Transfert des jetons Yakuza utilisés vers la zone de repos à côté du plateau principal.
- 6 - Les tuiles Réseau utilisées sont défaussées dans la boîte.

**Les ronin tuent leur victime :** Une fois que tous les jetons Yakuza d'un enjeu sont révélés, les ronin sont activés de la manière suivante:

- Un ronin **doit** tuer un jeton Yakuza parmi ceux situés directement à gauche, à droite ou juste en face.
- Les ronins sont activés en suivant le sens de la flèche de chaque file.
- Si 2 ronins se font face, ils s'entretuent obligatoirement.
- Un joueur peut parfois être contraint de tuer un de ses propres jetons Yakuza.
- Il n'est pas possible de tuer une tuile Réseau.

Les jetons Yakuza ainsi tués sont mis dans la zone de repos à côté du plateau principal.



Sur l'enjeu bleu, le ronin Vert est activé en 1er (sens des flèches de l'enjeu), puis le ronin Rouge

- Le ronin Vert ne peut pas tuer la tuile Réseau, ne désire pas tuer son bakuto de valeur 3; il choisit de tuer le bakuto bleu en face.
- Le ronin Rouge ne peut pas tuer la tuile Réseau en face et il n'a qu'un seul voisin : il doit donc tuer son propre bakuto de valeur 3.

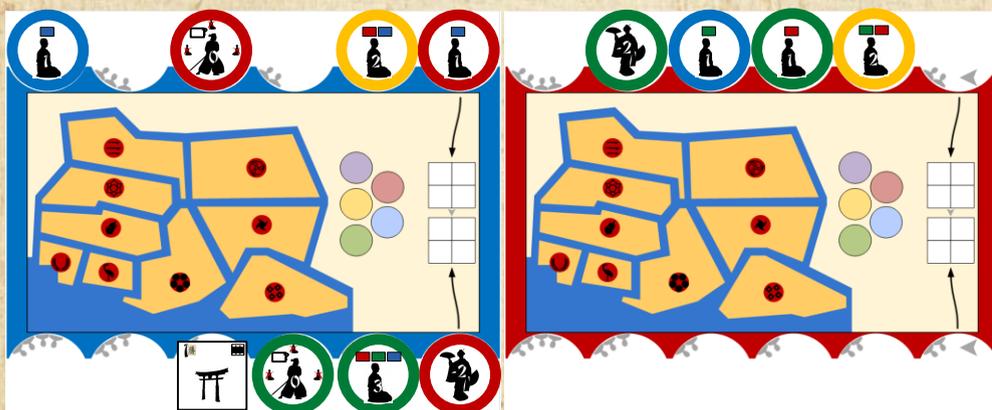
Sur l'enjeu rouge, le ronin Jaune et le ronin Bleu se font face, ils doivent donc s'entretuer.

**Un enjeu est remporté** par la file qui affiche une somme strictement supérieure à celle d'en face. Alors ...

- Seuls les 2 meilleurs contributeurs dont la somme des jetons Yakuza est strictement positive remportent l'enjeu.
- A contribution égale, les joueurs sont départagés par leur ordre d'arrivée dans la file gagnante.
- Un enjeu peut être gagné par un seul joueur.
- Un joueur dont la somme des jetons Yakuza est négative ou nulle ne peut rien gagner.

**Un enjeu est diminué** si la file perdante est vide, c'est à dire qu'aucun jeton Yakuza n'est présent lors de la résolution. Lors du partage, le gain de chaque joueur sera alors réduit de moitié.

Note : Une tuile Réseau n'est pas considéré comme un jeton Yakuza, donc une file ne contenant que des tuiles Réseau est considérée comme vide; l'enjeu est alors diminué.



Sur l'enjeu bleu: la file du haut gagne avec un score de 4 (1+0+2+1) contre 1 (0+0+3-2) pour la file du bas. Les 2 gagnants sont Jaune (avec une participation de valeur 2) puis Rouge (avec une participation de valeur 1). Bleu a participé à hauteur de 1 mais est arrivé après Rouge dans la file.

Sur l'enjeu rouge: la file du haut gagne également avec un score de 2 (-2+1+1+2) contre 0 pour la file du bas. Les 2 gagnants sont Jaune (avec une participation de valeur 2) puis Bleu (avec une participation de valeur 1). Vert a participé à hauteur de -1 (-2+1) et ne gagnera rien. L'enjeu rouge est diminué car aucun jeton n'est présent sur la file perdante.

**Un enjeu est annulé** si aucun joueur n'a posé de jeton Yakuza sur l'enjeu **OU** si les sommes de chaque file sont négatives ou nulles **OU** si les sommes de chaque file sont égales. Alors

- Les jetons Activité sont mis sur la zone de défausse du plateau central.
- Les jetons Bloc sont mis sur leur emplacement correspondant du plateau central, face cachée : ils sont neutralisés.

**Le partage des gains d'un enjeu** pour les 2 meilleurs contributeurs de la file gagnante se fait de la façon suivante:

- Le meilleur contributeur prend 2 éléments parmi les 6 de l'enjeu
- Le second contributeur en prend 2 parmi les 4 restants.
- Le meilleur contributeur prend les 2 derniers.

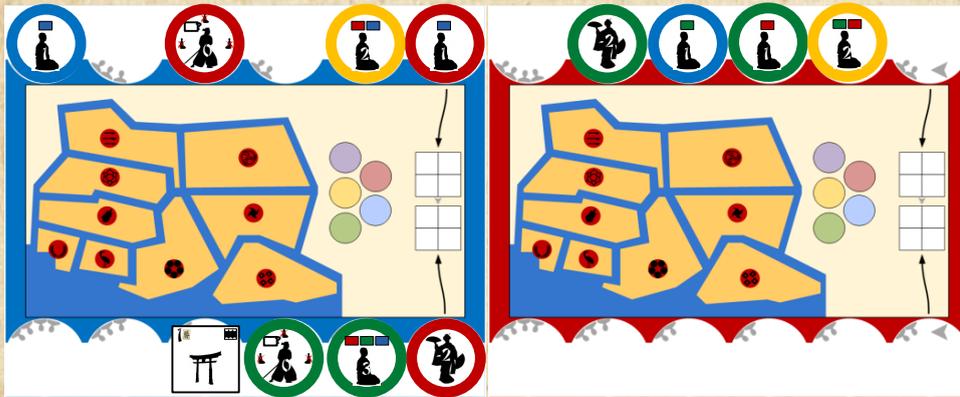
Note : S'il n'y a qu'un seul gagnant, il remporte 4 éléments parmi les 6 de l'enjeu.

**Le partage des gains d'un enjeu diminué** se fait de la même manière sauf que la prise est réduite de moitié:

- Le meilleur contributeur prend 1 éléments parmi les 6 de l'enjeu
- Le second contributeur en prend 1 parmi les 5 restants.
- Le meilleur contributeur prend en prend 1 parmi les 4 restants.

Note : S'il n'y a qu'un seul gagnant, il remporte 2 éléments parmi les 6 de l'enjeu.

Dans tous les cas, après le partage, les éléments restants deviennent des blocs de quartier neutralisés ou arrivent dans la défausse des activités du plateau central.

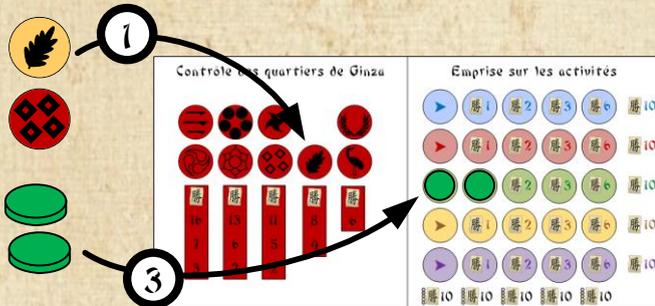


Sur l'enjeu bleu, la file du haut gagne et les meilleurs contributeurs sont Jaune puis Rouge ; Jaune prends 2 éléments, puis Rouge en prend 2 autres et enfin, Jaune prend les 2 derniers.

Sur l'enjeu rouge, la file du haut gagne et les meilleurs contributeurs sont Jaune puis Bleu. La file du bas étant vide, l'enjeu est alors diminué. Donc Jaune prends 1 élément, puis Bleu en prend 1 autre et enfin, Jaune en prend 1 second. Les 3 éléments restants deviennent des blocs de quartier neutralisés ou arrivent dans la défausse des activités.

Lorsqu'un joueur remporte des jetons d'un enjeu,

- 1 - il empile les jetons Bloc de quartier sur son plateau individuel
- 2 - il les remplace par un cube à sa couleur sur le plateau principal ou deux cubes si c'est un bloc de quartier important (orange).
- 3 - sur son plateau individuel, il remplit les lignes d'activités de gauche à droite avec les jetons activités correspondant.



## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après 5 manches, lorsque tous les jetons ont été tirés du sac. Chaque joueur marque ses points de victoire sur la piste de score de la façon suivante:

**Contrôle des quartiers de Ginza** : les joueurs se classent par rapport à leur présence dans chaque quartier

- A 2 joueurs, seul le majoritaire gagne les points de la 1ère place.
- A 3 joueurs, les 2 joueurs majoritaires gagnent les points de la 1ère et 2ème place.
- A 4 joueurs, les 3 joueurs majoritaires gagnent les points de la 1ère, 2ème et 3ème place.
- En cas d'égalité, les joueurs se partagent la somme des points des places occupées arrondie à l'inférieur.

**Contrôle sur les activités** : chaque joueur visualise les points gagnés sur leur plateau individuel

- Les joueurs marquent les points indiqués sur la 1ère case visible de chaque ligne d'activité (10 points max par couleur).
- Pour chaque famille de 5 couleurs différentes, les joueurs marquent 10 points.

**Réseau d'influence** : chaque joueur marque les points indiqués sur leurs tuiles Réseau qu'il a conservé.

Le joueur le plus haut sur l'échelle de Score devient alors le Ginza Tiger, un des Yakuza le plus puissant du XIXème siècle.

- En cas d'égalité, elle est résolue en faveur de celui qui a conservé le plus de points de victoire avec ses tuiles Réseau.
- Si l'égalité persiste, le joueur assis le plus à l'Est est déclaré vainqueur.

## TUILES RESEAU



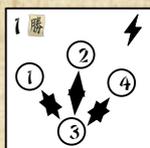
Echangez une couleur d'enjeu accessible.



Posez cette tuile sur une case libre d'une file d'un enjeu accessible. Plus personne ne pourra alors poser de jeton Yakuza sur cette case pour la manche en cours.



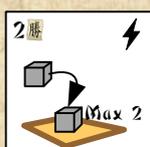
Posez cette tuile sur un jeton Yakuza présent sur un enjeu accessible. Lors de la résolution du combat, le jeton Yakuza sera protégé contre les ronins qui devront alors tuer une autre cible.



Avant que les joueurs ne révèlent leur 1er jeton Yakuza, échangez votre jeton priorité avec celui d'un adversaire.



Regardez le jeton Yakuza d'un adversaire sur un enjeu accessible.



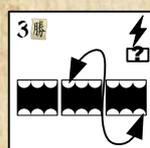
Ajoutez un 2ème cube sur un bloc que vous possédez. Ne peut pas s'utiliser pour ajouter un 3ème cube.



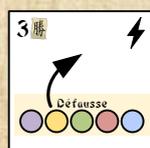
Ajoutez un cube sur un bloc de quartier neutralisé et mettez le jeton de bloc de quartier sur votre plateau individuel.



Posez cette tuile sur une case libre d'une file d'un enjeu accessible. Plus personne ne pourra alors poser de jeton Yakuza sur cette case. Lors de la résolution du combat, toutes les geishas seront annulées.



Permutez 2 de vos jetons Yakuza présents sur des enjeux accessibles.



Récupérez un jeton activité de la défausse et mettez le sur votre plateau individuel.



Posez cette tuile sur une case libre d'une file d'un enjeu accessible. Plus personne ne pourra alors poser de jeton Yakuza sur cette case. Lors de la résolution du combat, il contribue au combat mais n'appartient à aucun joueur lors du partage de l'enjeu.

# RESUME

## Mise en place

- 1 - Placer au centre de la table le plateau principal du district de Ginza et les 3 plateaux Enjeu.
- 2 - Remplir le sac avec les 53 jetons Bloc de quartier et les 45 jetons Activité.
- 3 - Piocher au hasard 8 jetons du sac et poser
  - les blocs de quartier face cachée sur une case de leur quartier respectif pour les neutraliser.
  - les activités dans la zone de défausse
- 4 - Mélanger les tuiles Réseau et en disposer 4, face visible, sur la 1ère zone du plateau principal
- 5 - Faire 5 piles, face cachée, de 4 tuiles Réseau à côté du plateau (les tuiles restantes sont remises dans la boîte).

### Chaque joueur

- prend un plateau individuel, 10 jetons Yakuza et les cubes à sa couleur,
- place son marqueur de point de victoire sur le 0 de la piste de score du plateau principal.
- prend un jeton Priorité au hasard.

## Déroulement

Une partie se déroule sur 5 manches qui se décomposent en 3 phases:

### Préparation de la manche

Rafraichissement des tuiles Réseau:

- 1 - Défausser les tuiles de la zone 2 dans la boîte (ces tuiles ne seront plus utilisées pour la partie)
- 2 - Décaler les tuiles restantes de la zone 1 vers la zone 2
- 3 - Remplir la zone 1 avec une des piles restantes (les tuiles sont placées face visible)

Définir les 3 nouveaux enjeux:

- 4 - Pour chacun des 3 enjeux, tirer 6 jetons au hasard dans le sac et placer les sur leur emplacement.

### Mise sur les enjeux

Dans cette phase, les joueurs réalisent 3 tours de mise de la façon suivante:

- 1 - Si les joueurs n'ont plus de jetons Yakuza en main, ils récupèrent tous les jetons présents dans la *zone de repos\**.
  - 2 - Simultanément, tous les joueurs choisissent et posent devant eux une pile de 2 jetons Yakuza, face cachée.
  - 3 - Chaque joueur révèle le 1er jeton de sa pile : ce jeton définit les **enjeux accessibles** ainsi que l'**ordre de jeu**.
  - 4 - Dans l'ordre défini par les jetons visibles, chaque joueur **pose ses 2 jetons Yakuza** sur les enjeux accessibles.
- A chaque tour de mise, un joueur peut **utiliser une tuile Réseau**.

Après les 3 tours de mise, les joueurs passent à la phase de résolution des enjeux.

### Résolution des enjeux

Lors de cette phase, chacun des 3 enjeux, le rouge, le vert puis le bleu, sont résolus de la manière suivante:

- 1 - Les jetons Yakuza sont rendus visibles
- 2 - Les ronin tuent leur cible
- 3 - Attribution de l'enjeu à la file gagnante ou Annulation de l'enjeu si égalité de part et d'autre.
- 4 - Partage des gains pour les 2 meilleurs contributeurs de la file gagnante.
- 5 - Transfert des jetons Yakuza utilisés vers la zone de repos à côté du plateau principal.
- 6 - Les tuiles Réseau utilisées sont défaussées dans la boîte.

## Fin de la partie

Le jeu se termine après 5 manches, lorsque tous les jetons ont été tirés du sac. Chaque joueur marque ses points de victoire sur la piste de score de la façon suivante:

**Contrôle des quartiers de Ginza** : les joueurs se classent par rapport à leur présence dans chaque quartier

- A 2 joueurs, seul le majoritaire gagne les points de la 1ère place.
- A 3 joueurs, les 2 joueurs majoritaires gagnent les points de la 1ère et 2ème place.
- A 4 joueurs, les 3 joueurs majoritaires gagnent les points de la 1ère, 2ème et 3ème place.
- En cas d'égalité, les joueurs se partagent la somme des points des places occupées arrondie à l'inférieur.

**Contrôle sur les activités** : chaque joueur visualise les points gagnés sur leur plateau individuel

- Les joueurs marquent les points indiqués sur la 1ère case visible de chaque ligne d'activité (10 points max par couleur).
- Pour chaque famille de 5 couleurs différentes, les joueurs marquent 10 points.

**Réseau d'influence** : chaque joueur marque les points indiqués sur leurs tuiles Réseau qu'il a conservé.

Le joueur le plus haut sur l'échelle de Score devient alors le Ginza Tiger, un des Yakuza le plus puissant du XIXème siècle.

- En cas d'égalité, elle est résolue en faveur de celui qui a conservé le plus de points de victoire avec ses tuiles Réseau.
- Si l'égalité persiste, le joueur assis le plus à l'Est est déclaré vainqueur.