

UNO LOGÍSTICO – LMX LOGÍSTICA

Versão digital

Se você está com uma única carta na mão, grite “LMX” e mostre que você está prestes a vencer o jogo!

Na LMX Logística, nosso objetivo é exatamente esse: auxiliar você a movimentar seus produtos com agilidade, segurança e precisão, garantindo que o seu cliente final seja sempre bem atendido — no prazo e com o produto certo.

Este jogo como uma forma divertida de apresentar os bastidores da operação, destacando boa parte do que envolve uma logística de sucesso. Até porque, quando temos um parceiro de confiança, fica muito mais fácil relaxar e se divertir.

Conteúdo

53 cartas como a seguir se discriminam:

8 cartas amarelas – 0 a 7

8 cartas vermelhas – 0 a 7

8 cartas azuis – 0 a 7

8 cartas verdes – 0 a 7

4 cartas “Compre 2” – 1 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

4 cartas “Inverte o jogo” – 1 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

4 cartas “Bloqueia” – 1 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

4 cartas “curinga”

4 cartas “curinga compre 4”

1 carta “Contrato”

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas. Ao ficar somente com uma carta na mão, deve-se gritar “LMX” assim que descartar a penúltima carta.

Mecânica do jogo

Cada jogador escolhe uma carta à sorte. O jogador que ficar com o número mais alto, distribui as cartas pelos outros participantes.

Depois de embaralhadas as cartas, cada jogador recebe **4 cartas**.

As cartas restantes do baralho são colocadas no centro da mesa, com a face para baixo, para formar uma pilha das cartas, retire uma do topo e coloque ao lado com a face para

cima formando o início da pilha de cartas jogadas. Se essa carta for uma carta especial, algumas regras especiais são aplicáveis (**ver Função das cartas especiais**).

O jogo começa pelo jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas. O primeiro jogador deverá então jogar uma das cartas que tiver na mão, desde que tenha a mesma cor, número ou símbolo da primeira carta da Pilha das cartas jogadas. Por exemplo: se a carta for 7 vermelho, esse jogador poderá jogar qualquer carta vermelha, ou uma carta 7 de qualquer cor. Em alternativa, poderá jogar um curinga (**ver funções das cartas especiais**)

Se o jogador não tiver nenhuma carta que coincida com a da pilha de cartas jogadas, tem de retirar uma carta da **pilha de compra**. Se a carta retirada puder ser jogada, o jogador pode lançá-la nessa mesma vez. Se a carta não puder ser jogada, guarda-a, e a vez passa ao jogador seguinte.

Mesmo que o jogador tenha na mão uma carta que possa ser jogada, pode escolher não jogá-la. Se isso acontecer, o jogador tem de retirar uma carta da **Pilha de compras**. Se essa carta puder ser jogada, o jogador tem de jogá-la nessa mesma vez (mas só pode jogar essa carta, e não outra que tenha na mão).

Funções das cartas especiais

As funções das cartas especiais, e a altura em que podem ser jogadas, são descritas a seguir:



Carta Compre +2 – Quando se joga esta carta, o jogador seguinte tem de retirar 2 cartas e passar a vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas “compre +2”. Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se a mesma regra.



Carta Inverte o Jogo - Esta carta inverte o sentido do jogo, ou seja, se o jogo estava se seguindo pela esquerda, a sua direção muda, passando a ser efetuado pela direita, e vice-versa. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outras Cartas “Inverte o Jogo”. Se esta for a primeira carta do jogo, quem começa a jogar é quem distribuiu as cartas, e o jogo continua pela direita, e não pela esquerda.



Carta Bloqueio - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte perde a sua vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outras cartas “Passa a Vez”. Se esta for a primeira carta do jogo, o jogador à esquerda do jogador que deu as cartas perde a sua vez, e o jogador à esquerda deste começa o jogo.



Carta Curinga - O jogador que lançar esta carta tem de dizer em voz alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar). Uma carta “Curinga” pode ser jogada em qualquer altura – mesmo se o jogador tiver em mão outra carta possível de ser jogada. Se esta for a primeira carta do jogo, quem escolhe a cor que dará continuidade ao jogo será o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas.



Carta Curinga +4 – Esta é a carta mais vantajosa do jogo. Quem jogar ela, tem de dizer alto uma cor para dar continuidade ao jogo, fazendo com que o jogador seguinte compre 4 cartas da pilha e passe a vez. Caso um jogador que tenha em mãos um curinga 4, pode jogar a carta por cima da anterior, somando o número de quatros que o próximo jogador terá que comprar.



Contrato – O jogador que possui essa carta, carrega mais chance de vencer o jogo. Ao pegá-la o jogador deverá descartar 3 cartas que possui em mãos na pilha de “cartas jogadas”.

Fim do jogo

O jogo acaba quando um dos jogadores eliminar todas as cartas que possui em mãos, e tenha seguido as regras como gritar “LMX” ao ter somente uma carta nas mãos, ao descartá-la na sua vez, ele grita “LMX” novamente e encerra a partida.

Penalidades


1. Caso um jogador se esqueça de dizer “LMX” antes da sua penúltima carta encostar a pilha de cartas jogadas deverá comprar uma carta.
2. Os jogadores que fizerem sugestões de jogadas a outros jogadores, são obrigados a retirar uma carta da Pilha de compras.
3. Se um jogador jogar uma carta ilegal e um dos adversários reparar e questionar a validade da jogada, o “transgressor” é obrigado a retirar da mesa a carta que jogou e a comprar uma carta da Pilha de compras. O jogo continua passando a vez ao jogador seguinte.
4. Se um jogador gritar “LMX” sem de fato estar apenas com uma carta em mãos, deverá comprar uma carta.

Número indicado de jogadores: Recomenda-se até 4 jogadores.

Curiosidades sobre a criação do jogo

O baralho é composto por 53 cartas, divididas por áreas:

- Cartas Vermelhas representam o armazém — com os principais processos que fazem a operação fluir.
- Cartas Azuis falam sobre o transporte — os caminhos para levar seu produto até o cliente.
- Cartas Verdes destacam gestão e performance — com apoio da tecnologia e inteligência de dados.
- Cartas Amarelas mostram os desafios logísticos — obstáculos que enfrentamos (e superamos!) todos os dias.

 Cartas Especiais são os diferenciais que ajudam você a vencer o jogo e vender com eficiência. Fique atento a elas e monte sua estratégia — enquanto a LMX cuida da logística. Divirta-se, jogue com estratégia e lembre-se: aqui na LMX, o seu estoque em movimento é o nosso compromisso.