

SIX CRACK MARIO LUNA



CONVIÉRTETE EN UN MAESTRO DE LA SEDUCCIÓN

se

Mario Luna desmenuza hasta el último detalle los mecanismos ocultos que convierten en éxito o en fracaso el intento de seducir a una chica. Su observación y estudio científico de cientos de casos le han permitido establecer una estrategia de actuación, basándose en unos patrones de comportamiento que se repiten a lo largo de la historia.



Mario Luna

Sex crack

Conviértete en un maestro de la seducción

ePub r1.2

Titivillus 10.04.2019

Título original: *Sex crack*
Mario Luna, 2009

Editor digital: Titivillus
ePub base r2.1



Algún día la humanidad dará un paso de gigante, y lo que estás aprendiendo ahora constará como asignatura obligatoria en institutos y colegios.

Los hombres entenderán de mujeres y ellas exigirán tíos con un máster Aven. Reinará la paz en el mundo y será el fin de las guerras, las plagas y las injusticias. Los Hombres G se retirarán por fin de la música, tu equipo ganará la Liga cada año, a mí me darán el Nobel y habrá un carril bici decente en cada ciudad.

Entretanto, ¿te parece si nos dejamos de historias y aprendes de una vez por todas cuál es tu rol en el cortejo? ¿Cuál es tu misión a la hora de ligar? ¿Cuál es la suya?

- *Su misión: putearte si te dejas, hacerte Jaque Mate.*
- *Tu misión: divertirte, seguir las reglas del juego y avanzar cuando puedes hacerlo.*

Cuando lo interiorices; estarás preparado para darle a una mujer la droga que la vuelve loca, su crack. Hasta entonces, serás como alguien que intenta ganar al Monopoly siguiendo las reglas del parchís.

MARIO LUNA

1

LA CLAVE

El sexo es algo egoísta. El rey de las bestias quiere poblar el mundo con su propia progenie. Igual que ella.
BBC, *Naturaleza salvaje*, «Machos en celo».

La clave está dentro de ti.

Se encuentra en tus genes, en los míos y en los de cada mujer que puebla este planeta.

Si quieres convertirte en su mayor adicción, si quieres que tu compañía sea como fumar *crack*, debes antes echar un vistazo a los orígenes de tu propia especie.

¿A qué responden las mujeres? El secreto está en la evolución.

Mira a tu padre, a tu madre, a tu hermano o a cualquier otro pariente próximo. ¿Crees que te pareces a ellos más que a otras personas con quien no guardas parentesco? La razón es simple: los rasgos se heredan.

El meollo del asunto es que no sólo se heredan los rasgos físicos, sino también ciertos patrones de comportamiento y personalidad. Otros, por supuesto, se adquieren con la cultura y la educación que recibimos.

Y todo esto está muy bien, pero ¿qué quieren las tías? Está claro que nosotros somos más simples que el engranaje de un zapato.

Ahora bien, ¿qué pasa con ellas?
¿Por qué se ofenden si las llaman zorras?
¿Por qué esa chica que te vuelve loco se terminó acostando con el cabroncete que tanto criticaba?
¿Por qué aquella amiga tuya perdió el interés cuando empezaste a hacerle caso?

A QUÉ RESPONDEN LAS TÍAS...

¿Te interesa? Pues retrocede. Vuelve atrás, hacia el pasado.
No, no, más aún. Decenas, cientos, miles, decenas de miles de años^[1]...

Olvídate de los ordenadores, de los coches, de los discos y de las grandes ciudades. No hay libros, ni clases de matemáticas, ni jefes que te echan el puro por llegar tarde al trabajo.

Deja de pensar en países, estados o comunidades autónomas.
Piensa únicamente en términos de...

¡¡Tribus!!

Elige una, la que más te guste. Y conviértete en uno de ellos.

¿Ya?

Fantástico.

Ahora, míralas a ellas. Allí están todas. Tan peluditas y guapas. Las ves pasear por el bosque, recolectando frutos. Las ves en las inmediaciones de la cueva, amamantando a sus bebés. Las ves hablando unas con otras mientras cosen pieles de oso.

Sí, pero...

¿Qué quieren estas antepasadas tuyas? ¿Qué buscan en un hombre? ¿A qué responden? ¿Qué les flipa de él?

Responder a esta pregunta es crucial, porque... ¡¡ESA CHICA QUE TANTO TE GUSTA BUSCA EXACTAMENTE LO MISMO!!

Sólo buscan tres cosas

Sexualmente, tanto tus antepasadas peluditas como las mujeres actuales responden de manera positiva a estos tres rasgos:

- Buenos genes.
- Situación privilegiada.
- Protección y asistencia.

La selección natural —una especie de competición de rasgos a lo largo del tiempo— se encargó de hacer que esto fuera así.

Aquellas mujeres que no sintieron predilección por hombres con estas cualidades pusieron a sus genes en seria desventaja con respecto a aquellas que sí lo hacían. Resultado: se extinguieron.

¿Por qué? Porque las mujeres que no adoptaban estos tres criterios a la hora de acostarse con un hombre terminaban apareándose con tipos:

- De peor *dotación genética*. En la práctica, esto se traducía en descendencia de mala calidad, poco apta por competir con otros individuos de dentro y fuera de la tribu.
- Que ocupaban una posición baja en la jerarquía de la tribu. Algo que, hablando mal y pronto, era una jodienda. Posición baja significa menos oportunidades de supervivencia, desarrollo, educación, salud, poder, asistencia de la tribu, etc.
- Que no eran capaces de proporcionar *protección y asistencia* a ella y a sus hijos. O que, aun siendo capaces, no se mostraron dispuestos a hacerlo. Como comprenderás, ambas cosas no molan un pelo. Con tanta tribu caníbal y tanto gatito de doscientos kilos suelto por ahí, no estaban los tiempos para bromas.

Obviamente, las Tías Buenas (TBs) actuales no son descendientes de las que despreciaban estas tres cualidades, sino de las que codiciaban con toda su alma al Líder de la Tribu o a alguno de sus amiguitos. Ya sabes, gente como el Hechicero de la Tribu (HDT), el Mejor Cazador de la Tribu (MCDT), el Mejor Guerrero de la Tribu (MGDT), etc.

O sea, la pandillita de los guays.

Y para de contar.

Pero para simplificar, vamos a centrarnos sobre todo en la figura del Líder de la Tribu: el LDT.

A fin de cuentas, un LDT es lo más de lo más. Así que nos servirá perfectamente para resumir en un solo carácter todas las peculiaridades de la élite tribal.

Y es que el LDT contaba, precisamente, con buenos genes, una situación privilegiada y una capacidad para proteger y asistir bastante superior a la del *pringao* de turno.

Esos sí, capacidad no significa voluntad. Puedes tener toda la capacidad del mundo para proteger a alguien y después dejarlo tirado en la cuneta con un bombo de seis meses.

De modo que, para dotar a nuestro Líder de la Tribu de rasgos más principescos, vamos a hacer que esté algo coladito por la mujer en cuestión en la que se fija.

Ahora sí, ahora sí que ya es perfecto para ella.

¿El qué? Pues eso.

Un Líder de la Tribu Enamorado.

Líder de la Tribu Enamorado

LDT Enamorado.

Esos es lo que necesitan nuestras cavernícolas. No se puede pedir más, ¿verdad?

¿Por qué un LDT Enamorado? Ya lo sabes. Porque en él encuentran estas tres cosas:

1. Buenos genes.
2. Situación privilegiada.
3. Protección y asistencia.

De momento, quédate con eso. Y con el maravilloso concepto: *LDT Enamorado.*

Y con la conclusión clara de que las TBs de hoy en día están programadas para responder, en el ámbito instintivo y emocional, como sus antepasadas de hace ciento cincuenta mil años.

O sea, por más maquillaje que se pongan, por más que vayan de finas y de sofisticadas, por dentro no han cambiado. En el fondo siguen siendo las mismas peluditas de siempre. Y continúan perdiendo el culo por cualquier LDT con pinta de querer cuidarlas y protegerlas.

Así que cada vez que quieras atraer a una mujer actual y crackear su programación biológico-sexual, *debes preguntarte aquello que más convenía a su antepasada cavernícola*.

Si lo haces te convertirás en un científico de la seducción. Y llegarás a concebir palabras tan extrañas como ésta: VACUARO.

VACUARO: LA PALABRA MÁGICA

Olvida las viejas fórmulas. Despídete de ABRACADABRA o ÁBRETE SÉSAMO. Y si has leído Harry Potter, olvida también las modernas.

No.

La nueva palabra mágica es...

iiiVACUARO!!!

Repite conmigo: VACUARO.

Otra vez...

VACUARO, VACUARO, VACUARO...

Esos es.

VACUARO es el *crack* que necesita su programa de defensa para permitirte el acceso, es la grieta por la que te cuelas. Es el concepto que te permite convertirte en su droga, en su *crack*. Y el método que, bien entendido e interiorizado, hará de ti un auténtico *crack* con las mujeres.

Me ha llevado toda una vida de investigación y sufrimiento dar con ella. Así que, por favor, usa esta palabra con cariño. Pues, lo creas o no, entenderla a fondo te permitirá llevártelas de calle.

¿Por qué?

Porque, como habrás adivinado, se trata de algo más que de una palabra. Es el motor de nuestro método. El tronco del que surgen los

principios clave con los que trabajamos para desarrollar esta ciencia.

Te lo demostraré.

El origen del VACUARO

¿Recuerdas lo que hacía falta para volver loca a una TB? Básicamente, necesitabas *hacerle sentir* que:

- Eres un **LDT**.
- Estás **Enamorado**.

Por supuesto, ella puede preguntarse por qué todo un LDT iba a colgarse por ella. O cómo es posible que alguien que está colgadito por ella sea todo un LDT.

Nada personal, pero las TBs a veces son un poco desconfiadas.

Si sus antepasadas practicaban sexo de buenas a primeras con un hombre que no era un verdadero LDT, sino un piltrafilla, sus posibilidades de dejar descendencia se veían seriamente mermadas. Lo mismo ocurría si se acostaba con un LDT pero éste, por no experimentar un fuerte vínculo emocional con ellas, renunciaba a protegerlas y cuidarlas.

Las TBs que no fueron lo bastante cautas no dejaron descendencia que durase hasta nuestros días. Aquellas que tú y yo conocemos son descendientes de las otras, de las escépticas y cautas. Como es lógico, han heredado su desconfianza natural. Por eso miran con lupa estas dos cosas.

Hablando de mirar con lupa, nosotros los Aven^[2], los científicos de la seducción, también nos hemos dado cuenta de algo. Se trata de la necesidad de hacer hincapié en un tercer elemento. Básicamente, en que:

- Dicho *Vínculo Emocional* esté **JUSTIFICADO** en un *LDT*.

O sea, que necesitas algo que responda satisfactoriamente a la pregunta que se hace la mujer insegura y desconfiada. ¿Seguro que

es un LDT pese a estar colado por mis huesitos? ¿De verdad está colado por mis huesitos pese a ser un LDT?

Así que para volver loca a una mujer, en realidad necesitas DEMOSTRARLE tres cosas:

- Que eres un *crack* en tu Tribu a genéticamente y a nivel jerárquico. Es decir, que tienes *buenos genes, una posición privilegiada y la capacidad de protegerla y asistirla*.
- Que estás colgadito por ella. Es decir, que despierta en ti unas emociones que hacen que te nazca *asistirla y protegerla*.
- Que hay una razón por la que un *crack* como tú está colgadito por ella. Que, de algún modo, *ella se ha ganado* el que esto ocurra y por eso es *creíble*.

Pues bien, a todo aquello que le deja claro que eres un LDT lo llamaremos **Valor**. A cualquier cosa que apunte a que existe un Vínculo Emocional especial entre ella y tú, que te haga querer asistirla y protegerla, **Romance**. Y al proceso mediante el cual ella se gana alguien con Valor que le proporcione Romance, justificándolo y haciéndolo creíble, **Cualificación**.

Valor. Cualificación. Romance.

Éstas son las tres grandes estrellas de la seducción. Juntas forman la palabra mágica que convertirá tus huesitos en un imán para las tías. Para crearla sólo tienes que unir la primera sílaba de cada una de ellas. Observa:

VA-lor.

CUA-lificación.

RO-mance.

VA-CUA-RO... ¡¡¡VACUARO!!!

Grábatela a fuego, porque... todo es VACUARO.

En realidad, no vas a hacer otra cosa. Todo lo que aprendas en este libro tendrá una relación u otra con el VACUARO.

Desde diferentes ópticas, con diversos fines y en muchísimos contextos, vas a trabajar en todo momento con este poderoso concepto: el VACUARO.

Incluso más adelante, cuando estudies el Método Aven, lo único que haremos será alargar un poquito esta palabra.

Pero, antes de adelantar acontecimientos, echemos un vistazo a cada una de sus partes.

Valor, Cualificación, Romance...

Introducción al Valor

¿Acaba de presenciar como rescatas un gatito del árbol? Eso es Valor. ¿Te ha visto bajarte de tu descapotable? Valor. ¿Te tiene por el rey de la pista de baile? Valor también. ¿Ha contemplado una foto tuya y se ha quedado prendada? Sí, sí. Ser guapo cuenta. Es Valor.

Cuando estás rodeado de gente y eres el centro de atención, tienes Valor Social, una de las formas de Valor más poderosas. Si muestras que estás seguro de ti mismo, que haces lo que quieras cuando quieras sin esperar la aprobación de los demás, es tu personalidad ahora la que está proyectando Valor.

Cada vez que ella aprecia en ti algo Alfa, es decir, algún rasgo propio del LDT, te está percibiendo con Valor.

¿Y qué hay de las otras chicas?

Si, por ejemplo, te estás tomando una bebida con la TB que te gusta y de repente se te acerca la buenorra de tu exnovia a saludarte, ¿qué estás demostrando? Exacto: Valor. Porque haber gustado a chicas así es típico de LDTs, no de *pringaíllos*.

Esta forma de Valor se llama *Preselección* y funcionará siempre que ella perciba que otras nenas están por ti. Aun cuando no sea cierto. Ese pivón que se acerca podría ser tu querida prima, haciéndose pasar por tu ex. O tu mejor amiga.

¿Entiendes ahora por qué ligas tanto cuando tienes novia? ¿Y por qué otras TBs te miran más cuando te ven con chicas que cuando estás más solo que la una?

Pero hay muchas otras formas de demostrar Valor. Tantas como rasgos diferenciadores posee el LDT. Algunas pueden tener mayor impacto que otras en determinadas situaciones, pero la idea básica del Valor es siempre la misma.

Hay Demostraciones de Alto Valor (DAVs), que son todo aquello que hace que seas percibido con elevado Valor de forma puntual en momentos concretos. Y hay Fuentes de Valor o FDVs, que son como fábricas estables de Valor que construyes en tu propia vida. Al Valor total «fabricado» por tus FDVs lo denominamos *Valor Sólido*.

Aprenderás también que el Valor se divide en **dos tipos**:

- **Valor Base.**
- **Valor ADC.**

El primero tiene que ver con aquello que haces o muestras. El segundo está más relacionado con lo que no haces o muestras.

Básicamente, el Valor ADC engloba todo aquello que te hace ser percibido como una persona que no se esfuerza por ligar. Bien porque no necesitas esforzarte (Valor ADC Suave), bien porque no estás interesado en ligar (Valor ADC Intenso).

Ésta es una definición algo provisional, pero te servirá hasta que estudiemos el Valor en profundidad.

De momento, lo importante es que te quedes sobre todo con esto:

Cuentas con Valor en la medida en que eres percibido como Alfa. Es decir en la medida en que una mujer te atribuye —en el ámbito consciente o inconsciente— rasgos propios del LDT.

En suma, todo lo que te desmarca de otros hombres comunes acercándose al LDT es Valor.

Simple, ¿verdad?

Pues tatúatelo. Porque el Valor es la materia prima con la que trabajas. Si la atracción es la casa que quieres levantar, el Valor son los ladrillos que utilizas para hacerlo. El resto de elementos equivale a la técnica que empleas para pegar ladrillo sobre ladrillo, la clase de cemento que usas, el plano del que te sirves, etc. Pero una cosa está clara: sin ladrillos, no hay casa.

Para terminar de entenderlo, pregúntate: ¿qué sensación te produce la compañía de un pivón? ¿De qué manera te afecta el tamaño y forma de sus pechos, la potencia de sus curvas, la

sensualidad de sus labios, la magia de sus ojos o el fuego de su cabello?

Cuando tú tienes Valor, una chica experimenta algo muy similar contigo.

Si quieres que sienta lo que tú sientes cuando interactúas con un pivón espectacular, necesitas Valor. En la medida en que lo tengas, te convertirás para ellas en el equivalente masculino de una Tía Buena.

Por eso no puedes prescindir del Valor. Intentar atraer a una mujer sin Valor, es como tratar de boxear sin brazos.

Te hace falta para que el juego pueda siquiera dar comienzo.

Sin Valor, no hay partida.

Mi consejo es que, poco a poco, te lo vayas grabando a fuego en algún rinconcito del cerebro.

Y una advertencia: *jamás debe parecer que intentas proyectar Valor*. El Aven se desmarca justamente por demostrar Valor al no parecer que está intentando demostrar Valor.

O sea, impresiona haciendo que parezca que no tratas de impresionar. Nunca debe parecer que te esfuerzas, que lo intentas demasiado. El LDT no se esfuerza. Por definición, es un *crack* natural y las mujeres lo saben. Así que tampoco lo hagas tú.

El Valor ADC consiste justamente en eso. Pero, como ya te he dicho, más adelante lo estudiarás con mayor detalle.

Ahora bien, suponiendo que cuentes con bastante Valor Base y Valor ADC, ¿puedes avanzar sólo con eso? ¿Es el Valor suficiente? A menudo, hace falta algo más. Hace falta la Cualificación.

Introducción a la Cualificación

¿Sabes cuál es la mejor forma de acumular Valor? No hacer nunca nada.

No mover un dedo.

La chica que te gusta, tu Objetivo, te ve feliz con tus amigos, inmerso en lo que quiera que estés haciendo. Seguramente, lleva

tiempo preguntándose: *¿por qué no me prestará atención como todos los demás?*

Créeme, no hay nada como ignorarla. Si eres el amo de la fiesta y no le haces ni puñetero caso, vas a tener toneladas de Valor.

La cuestión es que el Valor es como el dinero: *¿de qué te sirve tener una pasta en el banco si no te está permitido sacarla?*

Porque, sí, tú no haces nada. El problema: *tampoco ella va a hacerlo.*

Las súper TBs no han sido biológicamente ni socialmente programadas para llevar la iniciativa. Si no haces nada en absoluto, tendrás Valor, pero las probabilidades de que te arrastren a un callejón y te violen son bastante bajas. A mí sólo me ha ocurrido dos veces.

Es coña. Ni siquiera dos veces.

En realidad, tiene muy poco mérito y muy baja recompensa acumular Valor de esa forma. Cualquier tímido puede hacerlo, y la mitad de tíos lo son.

La otra mitad son babosillos. Tíos que atacan a todo lo que se menee, sin que el objeto móvil en cuestión sienta que se lo ha ganado.

El estereotipo de babosillo suele ser exageradamente parodiado por el típico obrero de la construcción. Cuando está con sus amigotes en la obra y ven pasar una TB amenizan su trabajo gritando cosas como «¡¡¡Guapaaaa...!!!», «¡¡¡Qué curvas y yo sin frenos!!!» o «¡¡¡Quien fuera baldosa pa verte toa la cosa^[3]!!!».

Aunque se trata sólo de un papel que los obreros interpretan para divertirse, en él viene representada a la perfección la esencia del babosillo: *regalar*.

Si el tímido no mueve un dedo, el babosillo *regala*. Dilapida su interés sin que ella se lo haya ganado, a cambio de nada y sin que hacerlo vaya a llevarle a ningún sitio.

En cualquier caso, tanto los tímidos como los babosillos tienen algo en común. Todos ellos son Fruscos^[4]. Tú, un Aven.

Tú no vas a quedarte de brazos cruzados. Pero tampoco vas a *regalar el Marco*.

Eres un príncipe que busca a su princesa, amigo. Y vas a hacer lo siguiente:

Si no ocurre de forma espontánea, vas a provocar el que ella haga o te demuestre cosas que merezcan tu interés. Para ello, vas a usar lo que llamamos *Cebos*. En principio, un Cebo es cualquier cosa que lleve al resultado de que ella invierta en la interacción, se esfuerce, te complazca o te demuestre cualidades que puedan parecerte especiales y únicas. Básicamente, cualquier cosa por la que puedas premiarla.

Cuando lo hace, decimos que se está cualificando. En la práctica, esto puede tratarse de cosas muy tontas, como el que te traiga una bebida de la barra o te dé un masaje. Puede ser que te hable de ella tratando de parecer inteligente, creativa, buena persona, buena madre, buena hija, buena estudiante, buena ama de su perro, buena novia... Lo que sea.

Cualquier cosa que haga para causarte una buena impresión forma parte del proceso de Cualificación. A veces esto puede ser muy claro y, en ocasiones, extremadamente sutil.

Tu trabajo como Aven será detectarlo siempre y premiarla por ello. Supongo que a estas alturas te ha quedado bien clara la diferencia entre *premiar* y *regalar*. El regalo no tiene por qué guardar relación con ningún esfuerzo o cualidad el *Premio*, sí.

O sea, que premiarás sirviéndote de... Premios.

El Premio deberá estar siempre equilibrado con la inversión o esfuerzo que tu Objetivo ha llevado a cabo. Además, tendrá un propósito concreto: *escalar*. ¿Qué es escalar? Sencillamente, hacer avanzar la interacción. A menudo, en una dirección romántica o sexual.

Así que premiarás lo justo para pasar a la siguiente fase, lo justo para escalar. Ni un poco más, ni un poco menos. No llegar es una chorrrada que no te lleva a ningún sitio. Pasarte, está considerado *regalar*. Y el problema de regalar es que te resta Valor y la pone en guardia, activando sus Defensas.

Tranquilo, pronto descubrirás en qué consisten esas Defensas. De momento, quédate con que regalar el Marco es de babosillas y no da buenos resultados. Y con que quedarte corto también es de Fruscos.

Otra cosa que debes saber es que cuando no uses el Premio para escalar, lo usarás como nuevo Cebo. A veces, ella invierte tan poco que si la premiases escalando se desequilibraría la balanza. En tales casos, la recompensarás levemente con un Premio-Cebo. Así lograrás que vuelva a invertir y que te dé algo más sólido por lo que premiarla escalando más tarde.

En suma, en la Cualificación siempre estimularás su inversión o escalarás. Sus dos **herramientas principales** son:

- **Cebos.**
- **Premios.**

Los primeros ya has visto que estimulan su inversión. Los segundos se usan para escalar a modo de recompensa por lo que hace o nos demuestra.

De eso va la Cualificación. De Cebos y de Premios. O de Premios-Cebo.

¿El propósito principal? Permitir que la interacción tome una dirección sexual o romántica sin perder Valor ni levantar sospechas en el camino. O sea, ser un puente desde el Valor hacia el Romance.

Pero... ¿qué es el Romance? Veámoslo.

Introducción al Romance

Observa los siguientes ejemplos, reviviéndolos:

- La coges de la mano y le acaricias la mejilla con un dedo mientras la escuchas atento.
- Antes de dormir, le mandas un mensaje de texto que dice: *Te he enviado un beso con alas. Calculo que te llegará en pleno sueño. Déjale una rendijita abierta que fuera hace frío.*

- Le das de comer de tu cuchara.
- Se porta mal, y tú le dices: «Ven, te voy a revelar un secreto». Entonces, la arrastras de la nuca, acercas su oreja a tu boca y le das un mordisquito juguetón como castigo.
- Os besáis, y le dices: «¿Sabes? Creo que podría acabar acostumbrándome a esto».
- Un día abre el buzón y se encuentra una carta firmada por ti, en la que pone: *No me acuerdo de olvidarte*.
- Le dices: «Tranquila, no voy a hacer nada que te incomode delante de tus compañeros de trabajo».
- Le enseñas fotos de tu mascota y le hablas de ella de una forma enterñecedora.
- Le explicas cómo te hace sentir y le llevas la mano a tu corazón mientras lo haces. Luego, como si estuvieras poseído por una fuerza superior a ti, la besas.
- Te quitas la chaqueta y la envuelves con ella, para que no pase frío.
- Cuando. Llega a casa y abre el bolso para sacar las llaves, descubre en él una rosa con una nota.

¿Sabes qué tienen en común estos comportamientos?

Todos ellos generan Romance.

Apuntan a la existencia de un vínculo especial y único entre el Objetivo y tú. Un lazo emocional que le hará sentir que experimentas el impulso de darle protección y asistencia a largo plazo.

¿Recuerdas lo que ella quería? Un LDT Enamorado, ¿verdad?

Pues bien, ésta no es la parte en la que le demuestras que eres un LDT. Es la otra.

Obviamente, «enamorado» es una forma de hablar. No hace falta que le pidas matrimonio o algo así. Ni siquiera que le jures fidelidad y amor eternos. Eso sería absurdo, te restaría Valor, y desde el punto de vista de la Cualificación no estaría justificado.

Bueno, lo confieso. Tengo amigos que medio de coña le piden matrimonio a las chicas que acaban de conocer. Y yo también lo he

hecho. Y sí, nos hemos enrollado con ellas en el acto. Pero eso es un poco avanzado para este capítulo.

La cuestión es que el Romance puede obrar auténticos milagros sobre tu vida sexual y sentimental.

De hecho, como la experiencia te enseñará, el Romance es la parte más importante del Juego. También aquélla en la que solemos invertir más tiempo. En realidad, todo lo que hagas con anterioridad al Romance no cumple mayor función que la de hacer posible esta Campaña.

Su peso es tal que, desde que me interesé por desarrollar la seducción como ciencia, he estado intentando dar con fórmulas capaces de expresar sus componentes básicos.

Hasta ahora, la más satisfactoria que he encontrado es ésta: 5CP.

¿Por qué 5CP?

Porque 5CP es *Confianza, Confort, Caballerosidad, Conexión, Cariño y Predestinación*. A poco que observes, te darás cuenta de que cinco de estas palabras comienzan por «c» y una, por «p».

En mi opinión, que estos seis elementos se den entre ella y tú es más que suficiente para hacerle sentir a tu Objetivo que existe entre vosotros ese vínculo clave. Si estoy en lo cierto, toda forma de Romance puede reducirse a uno de estos elementos o a una combinación entre varios de ellos.

La fórmula, lo creas o no, hacía falta y más adelante entenderás porqué.

De momento, sólo puedo decirte que la cultura en la que vives a menudo intenta convencerte de que el Romance es otra cosa. Y que por eso es tan importante que entiendas bien que, en realidad, se reduce a estos seis simples elementos: 5CP.

Para que esta fórmula termine de cuajar, aquí tienes una breve descripción de cada uno de ellos:

- Confianza: Debe saber que no vas a hacer nada inapropiado, nada que la vaya a hacer sentirse incómoda o ponerla en

evidencia. Tiene que confiar en que sabrás gestionar adecuadamente cada situación.

- Confort: Tiene que estar a gusto contigo y tú con la situación. Si realmente existe ese poderoso vínculo entre vosotros, debería sentirse muy cómoda a tu lado, y tú al suyo.
- Caballerosidad: Conviene que experimente, a través de pequeños gestos y detalles, que eres protector. Eres un hombre que cuida de las personas cercanas, en especial de ella y, en el futuro, de sus hijos.
- Conexión Emocional: Es necesario que exista una gran compenetración, *rappor*, complicidad, sentimientos paralelos, etc., entre ella y tú. Además, ese vínculo es tan poderoso que a veces te impulsa a hacer pequeñas locuras.
- Cariño: Este elemento se refiere a que eres una persona cercana, acostumbrada a dar y recibir amor. Algo que se manifiesta de forma muy especial con ella.
- Predestinación: Nunca están de más los componentes típicos de los cuentos de princesas que apuntan a que hay algo de especial, predestinado o incluso maravillosamente mágico entre vosotros.

Ahora vuelve a leer los ejemplos del principio.

Y dime: ¿reconoces uno o varios elementos de 5CP en cada uno de ellos?

Si es así, vas por el buen camino. Estás empezando a asimilar lo que es el Romance.

Cuando lo estudiemos en mayor profundidad verás, además, que en la práctica no solemos trabajar con los elementos de 5CP uno por uno. A la hora de la verdad, resulta más práctico servirse de herramientas que generan varios elementos del Romance a la vez.

A estas herramientas se les conoce por *Generadores de Romance* o *Generadores de 5CP*. Y éstos se dividirán en **dos grupos**:

- **Generadores Destacados.**
- **Otros Generadores.**

Los Generadores del primer grupo son, por así decirlo, herramientas cuyo uso me parece imprescindible. Las del segundo incluirían cualquier otra cosa capaz de generar 5CP.

Aunque más adelante conocerás mejor cada uno de estos Generadores Destacados de Romance, los considero tan importantes que voy a darte un pequeño anticipo:

Kino: La Kino se refiere al contacto físico. Desde el principio de la interacción, te conviene establecer una dinámica en la que la proximidad y el contacto físicos son la norma, no la excepción. Si no estáis a gusto y cómodos tocándoos, va a ser muy difícil que la cosa pueda ir a más. Con una buena Kino, tu Objetivo se encontrará arropada, protegida y a gusto en tu compañía. Además, sentirá que puede confiar más en ti y que existe una conexión mayor entre vosotros.

Información: La información es un elemento crucial de la Confianza. Hay cosas que debes saber sobre ella. No sólo para no «meter la gamba», sino para que *ella sepa que no vas a meter la gamba*. Es decir, ella debe saber que no vas a ciegas. Su mundo es delicado como una tienda de jarrones de porcelana: si quieres entrar en él, demuéstrale que no vas con los ojos vendados.

Cercanía: Proyectar Valor va a servirte de muy poco si no logras hacer que ella sienta que eres una persona con la que puede conectar. A menos que encuentre fácil identificarse contigo, te verá como algo irreal y lejano, que no pertenece a su mundo. Con la Cercanía, dejas de ser solo un tío de los que conoce por la noche, para convertirte en alguien próximo y real.

Vulnerabilidad: Las cosas demasiado perfectas provocan miedo o desconfianza. Por eso es bueno mostrar algún punto débil de vez en cuando. Le permitirá confiar más en ti y sentir que puedes llegar a necesitarla. No olvides que, en la mujer, el instinto maternal es uno de los más poderosos. Y hay que alimentarlo.

Perspectiva del YO: Si eres objetivo, frío y distanciado, ella se va a aburrir y no conectará contigo. Las autopsias y los informes policiales no llegan al corazón de las mujeres. En lugar de hablar de

cosas, habla de cómo te relacionas con dichas cosas desde tu perspectiva más subjetiva. Debes sacarte un máster sobre ti mismo.

Focos a ella: ¿A quién prestas atención? ¿A las emociones de la persona que tienes delante o a tus propios miedos, inseguridades, planes, procesos mentales, etc.? A menos que seas capaz de vivir en el momento y de centrar tus sentidos en lo que está sintiendo la otra persona, serás como el médico que expide recetas sin ver a sus pacientes. Si eres capaz de percibir lo que necesita en cada momento, podrás darle siempre el tratamiento adecuado a la interacción y tu Objetivo se sentirá genial a tu lado.

Proyección de Futuro^[5]: Tu Objetivo no va a reaccionar igual si entrevé que la percibes como una posible mujer de tu vida que si te ve como a alguien que la quiere utilizar sexualmente. En el segundo caso, es mucho más probable que se activen sus Defensas. Con la Proyección de Futuro, ciertos detalles en tu comportamiento le subcomunican —comunicarlo explícitamente sería enfruscarte— que la tienes en cuenta en tus planes de manera involuntaria e inconsciente.

Protección y cuidado: Es la esencia del Romance. Si tu misión consiste en hacerle sentir que te nace darle protección y asistencia, ¿qué mejor manera de lograrlo que por medio de gestos y detalles diseñados para dejarle claro que experimentas una inclinación natural a arroparla y protegerla?

Secuestro Mental (SM): Una de las formas más rápidas y tradicionales de convencerla de que experimentas emociones por ella es mostrarle que dichas emociones se te han echado encima como un tren. De repente, sientes una atracción inexplicable hacia ella que supera tus fuerzas. Es algo que te desborda, que te secuestra, que apenas puedes controlar.

Por el momento, quédate con este pequeño resumen.

Con esto, cerramos el capítulo del VACUARO.

Felicidades.

Has adquirido ya una visión global de este sistema de conceptos que a partir de ahora nos acompañará siempre.

Pero antes de terminar, ¿qué tal si asentamos lo aprendido con un pequeño esquema?

Esquema básico del VACUARO

- VALOR: RASGOS DEL LDT
(Frase: *Eres un príncipe*)
 - Valor Base
 - Valor ADC
 - Interruptores Sexuales de Valor
- CUALIFICACIÓN: EL VÍNCULO ESTÁ JUSTIFICADO EN UN LDT
(Frase: *Eres un príncipe que busca a su princesa*)
 - Cebo
 - Premio
- ROMANCE: EXISTE UN VÍNCULO EMOCIONAL ESPECIAL
(Frase: *Has encontrado a tu princesa*)
 - 5CP: Generadores Destacados
 - 5CP: Otros Generadores
 - Interruptores Sexuales de Romance

El esquema es sólo para que puedas repasar lo que has aprendido a vista de pájaro.

Pronto volveremos a examinar el VACUARO con mayor detalle. Además, lo ampliaremos para terminar de convertirlo en la herramienta de seducción más poderosa jamás creada. Algo que podrás aplicar a cualquier interacción durante el resto de tu vida.

Pero ya tienes una base. Puedes seguir avanzando.

Puedes conocer... EL JUEGO.

2

EL JUEGO

ELLA

Va a ir a por el Jaque Mate.

Va a intentar arrinconarte a una posición en la que, hagas lo que hagas, te veas obligado a perder Valor, Romance o la misma interacción que mantienes con ella.

Actuará como si quisiera darte la tunda del siglo y verte morder el polvo.

TÚ

Vas a escalar haciendo que se sienta especial y demostrando que eres el Líder de la Tribu. Cuando no puedas hacerlo te retirarás, pero dejándole tu Veneno.

Y nunca jamás olvidarás que cada vez que logras derrotarla, también ella sale victoriosa.

No es una fórmula específica. Ni siquiera se trata de un conjunto de recetas.

No.

Es un juego.

Y cuando conozcas bien sus reglas, cuando sepas lo que te da puntos, lo que te ayuda a avanzar y aquello que puede descalificarte, serás capaz de ganar con estrategias diferentes.

Si asimilas la esencia de este juego, podrás sacar punta a cualquier cosa. Si, en cambio, no eres capaz de captar su música, nada de lo que te diga podrá ayudarte. Ni yo ni nadie.

Al principio, permaneceré junto a ti para asegurarme de que te llegan algunas notas claras. Quiero que entiendas bien su filosofía y funcionamiento. Mi idea es darte todo lo necesario para que puedas convertirte en el próximo campeón del mundo.

Después, tan pronto como empieces a dominarlo, serás tú quien me mande a paseo. Querrás practicar solo, sin que nadie te monitorice. Querrás compartir esta nueva pasión con tu amiguito del alma. Querrás que toda tu familia se haga Aven.

Pero aún no estás ahí, cachorro...

De momento debes escucharme.

Lo primero que voy a pedirte es que vacíes el contenido de tu vaso. Lo que quiera que haya, ¿qué le parece si lo reemplazamos por fluido Aven? El fluido Aven es un delicioso líquido multicolor de tonos rojos, negros, blancos y grises. Como la página www.seduccioncientifica.com.

Así que ya sabes. Dale unas merecidas vacaciones a todo lo que crees o has creído con relación a las mujeres. Piensa en lo que hasta ahora esas viejas creencias y actitudes han hecho por ti. Si no es mucho, envuélvelas bien y enciérralas en el trastero de tu mente. Y ve haciéndole sitio al Juego del Aven. Lo necesitarás...

Lo segundo que voy a pedirte es que te relajes.

Este juego no se acaba nunca. Se termina sólo cuando te mueres. O cuando una terrible bomba antiestrogénica hace desaparecer a todas las mujeres del planeta dejándonos a todos con cara de pasmaos. O cuando unos extraterrestres te abducen con la firme intención de manipular tu código genético y hacerte gay.

Salvo dichas eventualidades, este juego no va a dejar de apasionarte en momento alguno de tu vida. Yo llevo años absorto en

él y cada vez me fascina más. En él anda metida gente de veinte años y de ochenta. Y algún que otro niño espabilado.

O sea, que no tengas ninguna prisa. En cambio, dime...

¿Qué juegos te llaman? ¿Te gustan los mundos virtuales que puede brindarte tu PC? ¿Prefieres la videoconsola? ¿Te motivan, quizás, los juegos de mesa, como el Monopoly? ¿Te atraen los que ponen a prueba tu astucia o inteligencia, como el ajedrez? ¿O disfrutas más compitiendo en un deporte que ejercite tus reflejos y capacidad muscular? ¿Juegas solitarios, sociales o en pareja? ¿Por qué nos decantamos?

Sea lo que sea, no te preocupes.

El juego del Aven condensa la excitante diversión de todos ellos.

Ahora, sólo hay un último obstáculo que podría interponerse en tu camino. El peor de todos. Tú mismo.

Superarlo es parte del juego.

Adelante.

ESCAPANDO DE TI MISMO

Lo habrás oído miles de veces.

Sé tú mismo, sé tú mismo...

Es todo lo que tienes que hacer, ¿verdad?

Durante un tiempo, yo también me lo tragué. Fueron casi veintiséis años de espontaneidad, de dejarme llevar por mis impulsos, de mostrarme tal cual era... Y de pajas.

Sinceramente, salvo que seas un Natural, es más que probable que estés programado para fracasar con las mujeres. Algunos de tus impulsos básicos son innatos, y están equivocados. Otros son producto del condicionamiento social y... están equivocados.

Empecemos por tu programación social.

Puede que tu mamá o tu papá te hayan querido mucho, pero dudo que te hayan enseñado a convertirte en un *crack* con las mujeres. Ni su educación, ni la que has recibido en el colegio, ni la

que has absorbido de libros, películas, música, etc., estaba en modo alguno diseñada para que arrasaras con las nenas.

Un buen ejemplo de dicha educación es la Cultura Rosa, de la que hablaremos más adelante. Como pronto comprobarás, resulta eficacísima para hacerte la picha un lío.

En cuanto a tu naturaleza, también tiene sus fallos. Como el mundo en el que vives es muy diferente al de las tribus africanas de hace ciento cincuenta mil años, los instintos que has heredado de entonces chirrían a menudo en tu entorno actual.

Por ejemplo, seguramente eres una máquina obsoleta programada para amar las calorías y tener miedo a las alturas. Pero si habitas en el mundo occidental, es probable que vivas sobrealimentado y, encima, te toque coger algún avión que otro. Estas y otras muchas inclinaciones, de gran utilidad hace ciento cincuenta mil años, se han convertido a día de hoy en enemigos tuyos.

¿Otro ejemplo?

Si te pareces a la mayoría de la gente, sientes un miedo instintivo a la oscuridad. Seguramente, te dan cierta cosa los colmillos, las garras y los ojos inyectados en sangre. Instintos ambos que el cine de terror ha sabido aprovechar a las mil maravillas con sus vampiros, hombres lobo y monstruos de aspecto depredador.

Pero es natural. Porque, ¿sabes lo que le pasó a los que no tenían miedo a la oscuridad? ¿A los que no sentían pánico frente a los colmillos y las garras? Pues eso: duraron menos que una videoconsola en la puerta de un colegio. Se los merendaron una panda de gatos y lagartijas creciditos.

En suma, tú y yo descendemos de los que experimentaban un sanísimo miedo a la oscuridad y los colmillos.

Y, ya que hablamos de miedo, que sepas que éstos no acaban ahí. Si te pareces a mí, seguramente se te ha hecho un nudo en el estómago y se te ha puesto la carne de gallina sólo de pensar en acercarte a hablar con esa TB que no conoces, pero te pone tanto.

Puede también que tengas una amiga que te trae de cabeza, pero te dé nosequé tirarle los trastos.

Tranquilo. Como tú, hay muchos más. Se llama *miedo a las tías* y también es completamente natural.

Miedo a las tías

Lo has entendido, amigo.

Convence a cualquier cavernicolita guapa de que eres el LDT. Consigue que se lo gane y, después, muéstrale que estás colgadito por ella. Hazlo y la tendrás comiendo de tu mano.

La pregunta es: ¿serás capaz de hacerlo?

A veces el miedo nos bloquea. Tenemos miles de miedos, ya lo sabes.

Para entender que en realidad es lo más natural del mundo, teletranspórtate de nuevo unas cuantas decenas de miles de años y, desde el pellejo de uno de tus antepasados, revive la siguiente escena:

Estás en el lago tratando de largarle un palazo a alguno de aquellos malditos peces que no paran de moverse.

De repente, te percatas de la existencia de una peludita guapa, pero aún no te has acercado a ella.

La observas oculto, desde los juncos. Es una de las cromañonas más potentes que has visto en tu vida. Y, sin embargo, ni siquiera tienes claro si serás capaz de hacer algo al respecto. La mera idea de iniciar una interacción te provoca un nudo marinero en la boca del estómago. Hace que tu corazón late a toda leche. Te pone nervioso como un flan.

Como bien has sospechado, ésta es también una fobia heredada. En el pasado hubo cavernícolas que no se cagaban de miedo al abordar TBs de tribus desconocidas. El problema es que no dejaron descendencia. Muchos de ellos acabaron en ese mismo lago, con el cráneo aplastado por un pedrusco de cincuenta kilos.

Pero no es tu caso. Tú eres descendiente de los acojonados. Y aunque no tengas conciencia de ello, tu instinto sabe que es peligroso abordar TBs desconocidas. Sabe que en cualquier momento puede aparecer el LDT de esa otra tribu con su panda de amigotes para darte la del pulpo. Así que te ha hecho precavido, tímido, miedoso.

Con las chicas que conoces, las de tu propia tribu, tampoco es pan comido. Quizás seas capaz de dirigirle la palabra, eso te está permitido. Pero a la hora de insinuarte sexualmente las cosas cambian.

Piénsalo. Si se trata de una TB fértil en toda regla, hay bastantes probabilidades de que ya esté cogida por los peces gordos de la tribu. Como mínimo, le habrán echado el ojo. Y seguramente no les entusiasma la idea de que alguien de fuera de su círculo de liderazgo esté levantándole a sus pibas. Que te la intentes llevar a los arbustos para echarle uno rapidito no les acaba de convencer.

Y ya sabes cómo se las gastan. O te hacen un boquete en la cabeza o si te guardan cierto aprecio, puede que tengan el detalle de expulsarte de la tribu. El inconveniente de este tipo de castigo es que eres un animal muy social. Y en la sabana africana, con tanto bicho por ahí suelto, con tanta tribu caníbal, sin los tuyos no eres nadie.

Pero, aun cuando la sangre no llegue al río, ¿qué pasa si esa peludita sexy de tu tribu te da calabazas? Pues que al día siguiente ya lo sabe todo cristo, y en especial su círculo de amigas. Éstas, que resultan ser también los pivones de la tribu, van a estar al tanto de que no te comes una rosca. Algo que, en su vocabulario, se traduce en que estás lejos de ser un *crack*.

Pero ellas sólo quieren alinear sus genes con los de un *crack*. Pasan de tener hijos con *pringaos*.

En la práctica esto significa que ya puedes ir olvidándote de pillar cacho. De por vida.

Y tus genes habrán sido erradicados de la faz de la Tierra para siempre.

Moraleja: los cavernícolas con más cara que espalda, los que le echaban morro al asunto, no dejaron descendencia. Incluso los LDTs necesitaron ser cautos, porque seguramente hubo etapas de su vida en las que no dominaron el cotarro.

Así que tanto tú como yo descendemos de cavernícolas más bien cortados. Tipos tímidos que, cuando la situación no acompañaba, se ponían nerviosos a la hora de dar un paso importante. Gente que, por lo general, se lo pensaba dos veces antes de abordar a una TB.

O sea, que la tienes clara.

Tus emociones están diseñadas para saborearte. Tus genes cavernícolas te han programado para que te acojone todo. Para que, a menos que vayas bolinga, no te resulte fácil acercarte a hablar a una desconocida en un *pub*. Y para que empezar a meterle mano a tu amiga del alma se te haga una montaña.

Pero ¿está la cosa tan fea?

Sólo hasta hace poco.

Cuando compraste este libro hiciste algo único. Gracias a gestos como ese puedes conseguir que las tornas cambien para siempre.

En pocas palabras, has dado el primer paso para reprogramarte.

Reprogramación AVEN

Por suerte, el *Homo Sapiens* es una especie muy cañera.

Hasta donde mi conocimiento alcanza, es la única con capacidad para reprogramarse de manera consciente. Esto quiere decir que no sólo tienes la capacidad de ser reprogramado, sino que además, puedes decidir el programa que mejor se adapta a tus necesidades.

Tu perro, si es que lo tienes, muestra reacciones instintivas, pero, con suficiente entrenamiento, éstas pueden ser reprogramadas. Él no viene de serie con el instinto de darte la patita cuando se lo pides, traerte las zapatillas o sentarse como un niño bueno esperando su turno para comer. La primera vez que le dijiste que tenía que salir a la calle con correa o no mearse por la casa no le hizo ninguna gracia, pero ahora ya está reprogramado. Estas

cosas ya no suponen ningún trauma para él. Gracias a la reprogramación, hay ciertos comportamientos que puede suprimir y otros que ha adoptado sin problemas.

O sea, que tu perro también puede ser reprogramado.

La diferencia entre tu perro y tú es simple: él no puede opinar sobre el programa que vas a instalar en él. Tú, sí.

Si quieres, hazte a la idea de que una parte de tu cerebro es tu propio chicho, al que puedes adiestrar según te plazca. Pero para educar a cualquier bicho hace falta disciplina. Y el guaguau de tu cerebro no es una excepción.

Los acróbatas dan volteretas en el aire o caminan por una cuerda floja. Los soldados de élite se tiran en paracaídas a miles de metros de altitud. Los boxeadores no parpadean cuando su rival les lanza un directo. Y es probable que tú y yo hayamos vencido nuestro miedo instintivo a las dos ruedas y aprendido a montar en bicicleta.

Para todo esto han hecho falta buena dosis de reprogramación. Y, sin embargo, nadie se maravilla de ver a un tío pedaleando sobre su bici.

Mensaje: la reprogramación está a tu alcance. Te has servido de ella para aprender a comerte una guindilla, no tirarte pedos en público o jugar al *ping-pong*. ¿Por qué dejar de hacerlo en las áreas más importantes de tu vida?

¿No valdría la pena reprogramarte para obtener un mayor éxito profesional? ¿Qué te impide hacerlo para gozar de una salud y energía desbordantes? ¿Y por qué no para tomar el control de tu vida sexual y emocional?

Que lo hagas o no, ya es cosa tuya.

En mi experiencia, puedo decirte que la mayoría de la gente vive esclavizada por programas que no ha elegido. Funciona siguiendo patrones de comportamiento que quizás no le convienen, pero que no quiere o sabe cómo cambiar.

Con las tías, por ejemplo. Si no eres un Natural, tienes dos opciones: reflexionar o cagarla. Tu Piloto Automático, el programa

con el que funcionas por defecto, simplemente no es el más apropiado.

La buena noticia es que esto no se debe a ninguna diferencia intrínseca entre Casanova y tú. Con toda probabilidad, la causa es una mera diferencia en vuestras respectivas programaciones.

¿La solución? Reprogramar tu Piloto Automático.

Pero, al igual que no toda la gente decide aprender otro idioma, tampoco todos los tíos están dispuestos a pagar el precio de reprogramarse con las tías.

Si hablamos de la humanidad en general, se trata de una tragedia.

Si hablamos de tu vida en concreto, lejos de ser una mala noticia, es una oportunidad sin igual. Algo que puede darte una ventaja del tamaño de un mamut sobre todos los demás.

Y lo mejor es que para reprogramarte sólo te tienes que divertir.

Lánzate de cabeza, no lo pienses más.

Porque...

Sólo se vive dos veces^[1]

No una, ni siete.

Dos veces.

Es todo lo que vas a vivir.

Tu primera vida abarca desde que naciste hasta que este libro —sabe Dios por qué— cayó en tus manos. Tu segunda vida empezó hace muy poco, pero promete mucho. Es tu vida como Aven.

Úsala bien porque, llevada con sabiduría y coraje, puede proporcionarte realidades con las que en tu otra existencia no te atreviste ni a soñar. Lo ha hecho y sigue haciendo por mí, y lo puede hacer por ti.

Pues bien, ya entiendes lo más básico. Sabes que las mujeres responden al LDT. Sabes que el camino hacia su corazón y sus bragas se llama VACUARO. Sabes que debes reprogramarte y dejar atrás tus miedos.

Ha llegado la hora. Deja de ser tú mismo y empieza a ser *tu mejor mismo*. Hazlo y, por primera vez en tu vida, disfrutarás salvajemente del juego.

Sí, porque no se llama *Juego del Aven* por accidente.

Es un auténtico juego. Y este que sostienes entre manos es el libro de instrucciones para jugar dicho juego.

Espero que no haya dudas al respecto. Porque, si hay algo que me gustaría que te quedase bien claro, es que...

LIGAR ES UN JUEGO

Si de verdad quieres ligar, tienes que olvidarte de ligar.

No. No voy de coña.

Puede que uno de los *pringaíllos* de la tribu tenga que plantearse esas cosas. Pero no el LDT. El LDT se preocupa sólo de ser un *crack*. Todo lo demás viene rodado.

Por ejemplo, ¿qué crees que hace un LDT si una mujer de su tribu lo rechaza?

Exacto. Se descnjona.

No se cabrea con ella, no se ofende, no se pasa días llorando, no actúa raro ni pierde el gusto por el jabalí salvaje. Y sobre todo, no le da demasiadas vueltas.

Sabe que antes o después esa mujer se va a dar cuenta de lo que se ha perdido. Y si no lo hace ella, muchas otras lo harán.

Además, el LDT tiene una vida. Tiene guerras con tribus vecinas que ganar, cacerías que sacar adelante, muchos hijos que educar y otras mujeres que seguir fecundando.

Aun cuando esa cavernicolita en concreto le haga mucho tilín, su lema es: *Te quiero, pero no te necesito*.

Esto es lo que, en nuestra jerga Aven, llamamos *no ser reactivo*.

Lo reactivo es repulsivo

El lema *Te quiero, pero no te necesito* es característico del hombre con opciones que ha entendido bien su rol.

Si no tienes una vida, una Negativa puede pesar mucho. Si tu existencia es, en cambio, una constante avalancha de emociones, crecimiento y nuevos retos, un rechazo o mala respuesta no consta ni siquiera como anécdota. Equivale más bien a una pepita en tu rodaja de sandía: la escupes y sigues disfrutando de ella.

Si pudiese resumir la actitud no reactiva en una frase, sería ésta:

La persona no reactiva es la que, pase lo que pase, sigue disfrutando de su sandía. En términos más formales, alguien reactivo reacciona en exceso a sucesos y reacciones externas. Un hombre no reactivo es aquel que, pase lo que pase, no pierde la base.

No se emociona demasiado porque otros lo halaguen o porque las cosas salgan mejor de lo que esperaba. No se vuelve loco de alegría si una mujer empieza a hacerle caso. Y tampoco se viene abajo cuando las cosas se tuercen.

El LDT es de éhos, de los equilibrados. De los que dictan las reglas de su propia realidad y han aprendido a educar sus emociones para que jueguen a su favor y no en su contra. El LDT es fuerte y basta cruzar unas cuantas palabras con él para darse cuenta de ello.

Si por casualidad viajas al pasado y te encuentras con algún LDT reactivo, ¿puedo decirte algo al oído? Que no se entere nadie, pero... *no es un auténtico LDT.* En su fero interno, no se lo ha terminado de creer.

Si lo ves inseguro, cambiando su opinión para amoldarla a la de otros, sonriendo en busca de aprobación o dejando que la peludita guapa de la tribu le diga cómo tiene que pensar, te has equivocado de persona.

Recuerda: el LDT nunca es reactivo. Por eso, *lo reactivo es repulsivo.*

¿Estamos?

El LDT no sufre por reacciones ajenas. No lo pasa mal. Y, desde luego, nunca liga.

Se divierte.

Y yo quiero que ahora mismo te olvides de ligar o seducir. Quiero que cojas todas tus viejas creencias y actitudes y las aparques por un tiempo. Quiero que te prepares para divertirte.

Porque ésa es la regla más importante de todas: *divertirte*.

Prohibido no divertirse

Es fácil decirlo, pero imagínate que sales una noche y te ocurre lo siguiente:

—**Frusco**: ¿Nos conocemos? Me suena tu cara...

—**TB**: A ver... Espera... Sí... Nos hemos visto esta tarde brevemente, justo después de limpiarme el culo. Luego, he tirado de la cadena y has desaparecido... Por cierto, ¿qué haces aquí?

No esperaba volver a verte de nuevo...

¿Imposible? No tanto. Le ocurrió a uno de nuestros clientes. Fue lo que le hizo inscribirse en el taller.

—¿Cómo puedo divertirme ante un Bazuazo semejante? —me preguntó. Por cierto, llamamos *Bazuazo* a lo que ocurre cuando intentas conocer a una TB y ésta te da una mala respuesta o hace algo que te deja en evidencia.

El pobre hombre no tenía ni idea de lo que podría haber hecho en una situación así. Pero era lógico. Cada vez que lo recordaba, empezaba a sentirse indignado y furioso. Semanas después del incidente, seguía siendo reactivo.

(¿Recuerdas la frase? *Reactivo= Repulsivo*).

Estaba claro: el primer paso consistía en hacerlo entrar en Estado. Una vez se lo estuviese pasando bien, yo sabía que todo cambiaría.

Y así fue. Justo cuando estaba en su pico alegre, revivimos la escena con un compañero suyo que se puso una de nuestras pelucas y se prestó a hacer de TB.

Esta vez, ocurrió algo distinto:

—**Aven**: ¿Nos conocemos? Me suena tu cara...

—**TB**: A ver... Espera... Sí... Nos hemos visto esta tarde brevemente, justo después de limpiarme el culo. Luego, he tirado de la cadena y has desaparecido... Por cierto, ¿qué haces aquí?

No esperaba volver a verte de nuevo...

—**Aven**: Lo que no entiendo es por qué te limpias el culo. ¿Acaso no cagas por la boca? Acabas de hacerlo.

La respuesta era también un poco bestia, pero como él lo dijo en un tono muy juguetón, libre de resentimiento, quedó hasta simpática y el resto de alumnos estallaron en carcajadas.

Si en la actitud de mi cliente hubiese habido algún rencor o deseo de venganza, nadie se habría reído. Al poco de estar conmigo o cualquier instructor de Sex Code, nuestros clientes desarrollan una gran sensibilidad para las actitudes reactivas. Tienen claro, igual que tú, que un Aven es todo menos eso.

Pero no era el caso de este chico. Su actitud era lúdica. Transmitía algo como *¿Te gusta jugar? Fantástico. A mí me encanta.* O el de *¿Qué te creías? ¿Te das cuenta ahora de que también existo?*

En una situación real, esa actitud le habría permitido seguir divirtiéndose y no perder su Estado para el resto de la noche.

Y con la chica en concreto, una respuesta así le habría hecho desmarcarse un poco. Si se la volviese a encontrar más tarde u otro día de mejor humor, habría tenido más posibilidades que de haberse largado abatido y cabizbajo. Por extraño que te parezca.

En realidad, ese tipo de Bazucazos son muy poco frecuentes. Lo he puesto como ejemplo porque sabes que, como profe, me gustan los extremos.

Un ejemplo tan extremo te ayuda a darte cuenta de que nada de lo que pueda decirte una TB es grave en realidad. Y te permite extraer una moraleja clara: *incluso el Bazucazo más siniestro puede suponer un estímulo para el que sale a divertirse.*

Por eso, tienes que salir a divertirte. Lo contrario está prohibido. Piénsalo. ¿Por qué tendría que restarte diversión una respuesta así?

Obviamente, la chica no te conoce en absoluto, así que lo que opine de ti no tiene el menor peso. Si te compara con un zurullo flotante, está claro que ha tenido un mal día o que no está bien de la cabeza. En cualquier caso, el problema es sólo suyo y no debería afectar un solo milímetro de tu sonrisa.

A menos, claro está, que salgas a ligar.

¿Recuerdas ahora lo que te dije? Era esto: *si de verdad quieres ligar, tienes que olvidarte de ligar.*

Si sales a ligar, vas a estar pendiente de una sola cosa: el resultado.

Y si el resultado no es el esperado, te vas a venir abajo. Sin embargo, *una de las principales claves de la actitud no reactiva es que éste te dé igual.*

Indiferencia ante el resultado.

Para divertirte, para no ser reactivo, que no te afecte su reacción ni lo que ocurra.

El problema es: ¿cómo vas a sentir indiferencia ante el resultado cuando *todo lo que cuenta* es el resultado?

Si sales a ligar, cualquier resultado que no se encuentre en sintonía con tu meta principal (ligar), va a arrancarte de ese Estado mágico que te convierte en un imán.

Por lo tanto, *debes diseñar un juego en el que ligar sea una consecuencia de tu juego, nunca el juego en sí.* Necesitas un juego en el que el resultado «ligar» pese infinitamente menos que otras metas.

Por ejemplo, puedes plantearte divertirte como objetivo principal. Otro objetivo importante podría ser el de entrenarte. Y éos son, ambos, resultados que dependen de ti, no de otras personas.

Estas actitudes devuelven el poder sobre tus emociones a tus propias manos, que es donde debería haber estado siempre.

Lo que te voy a decir te va a sonar un poco raro, pero lo hago.

Cada vez que estoy con una chica y noto que está empezando a importarme demasiado lo que pase, me detengo en seco.

No va de coña. Si comienza a afectarme, salgo por patas. Los signos son inequívocos. Igual percibo que empiezo a estar más pendiente del resultado que del juego. O me pillo a mí mismo haciendo algo por necesidad en lugar de por divertirme o por seguir aprendiendo. Tan pronto como eso ocurre, corto automáticamente con la interacción.

A veces, hasta les he dicho: «Perdona. No entiendo por qué, pero esto está empezando a afectarme. Y no tendría que hacerlo porque apenas te conozco. Creo que necesito meditar sobre ello. Prefiero que sigamos en otro momento».

Y me voy.

Tras recuperar el norte, sigo disfrutando de la noche.

Lo bonito de esto es que me hace ser más congruente con el principio de que no debe importarme demasiado lo que ocurra en una interacción concreta. Cada vez que me obligo a despreciar los resultados inmediatos, en mi subconsciente se elabora el siguiente mensaje: *Paco, parece que este tío va en serio. Parece que de verdad hay cosas más importantes para él que el resultado.* (Lo de Paco te lo explicaré muy pronto).

Irónicamente, hay chicas que después de ver tal reacción se quedan flipadas. Algunas hasta me han buscado luego y... ¡¡¡Stop!!!

No, no sigamos por ese camino. Estaba a punto de convertir este principio en una horrible paradoja.

Así que... Insisto, no lo hagas por el resultado. Hazlo por ti, para centrarte.

Y esta parte es la más difícil. Hace falta mucha honestidad y una gran fuerza de voluntad para retomar el rumbo cada vez que un impulso propio te desvía de éste. Cuando el camino de lo que quieras se aparta del camino de lo que te apetece, no es sencillo mantenerse en él.

Otro truco psicológico consiste en firmar un pacto contigo mismo en el que te comprometas a hacer de este juego algo divertido. Así, cuando estés con una TB que te gusta, hagas lo que hagas, hables de lo que hables, pregúntate: *Esto que estoy haciendo, ¿lo haría con alguien que no me atrae sexualmente? Si en lugar de un pivón, lo que tengo en frente fuese un gordo calvo y barbudo, ¿me divertiría igualmente?*

Si la respuesta es «no», cambia el enfoque hasta convertirla en «sí».

Habla de otra cosa o de otra forma. Deja de actuar así. Haz algo distinto. Dale marcha a la interacción hasta que se convierta en una situación que pudiese resultarte gratificante y divertida hasta con una abuela bigotuda.

En pocas palabras, juega.

Porque, si lo recuerdas bien, esto es un juego.

Y tú...

No sales a ligar, sales a jugar... el juego del AVEN

A jugar.

Otra cosa es que, en el proceso de jugar, acabes ligando. Eso es lo que termina pasando cuando te haces un buen jugador de este juego. Dicho sea de paso, este juego se llama sargeo.

O sea, que no sales a ligar. Sales a sargear.

Si te hablo de este juego como algo específico y concreto es porque quiero que tengas claro que no es lo mismo salir a divertirse sin más que salir a sargear.

Si sales a divertirte sin más, puede que acabes haciendo el cabra borracho con tu panda de colegas y no te comas ni una rosca. Si sales a divertirte y, además, le entras a las tías, es muy probable que te comas alguna que otra rosca.

Pero ninguna de estas dos cosas te va a convertir en la clase de Súper Aven devastador con una capacidad de atracción superior a la del planeta Júpiter. En cambio, si sales a divertirte jugando a ese juego que llamamos sargeo, la cosa cambia. Tu vida empieza a

transformarse. Y en un tiempo récord, te conviertes en la clase de cabronazo que se las tiene que quitar de encima.

Me ha pasado a mí, le ha pasado a cientos de alumnos.

Y lo único que tienes que hacer es salir a sargear siguiendo las reglas del juego. Porque es un juego diseñado para que, mientras te diviertes, casi sin darte cuenta, acabes desarrollando las habilidades y cualidades de los mayores seductores de la historia.

Perdona, miento...

Lo cierto es que ningún seductor histórico le llega a los talones a un buen Aven curtido por dos o tres años de práctica.

Es así de simple, así de inevitable. Si juegas, te diviertes y sigues las reglas, estás condenado a progresar. De la misma forma en que si te apuntas a un gimnasio y sigues la dieta y la rutina que te mande tu entrenador, no podrás evitar que te salgan músculos.

Todo lo que te pido es que me concedas el privilegio de convertirme en tu entrenador personal. Hazlo y tus músculos seductores explotarán.

Lo único que tienes que hacer es continuar leyendo y seguir fielmente las instrucciones de este juego. El proceso puede llevarte de meses a años. Aunque, si lo haces bien, sentirás cómo tus músculos Aven se van tonificando desde hoy mismo. Y, ¿sabes lo mejor? Pues que igual que todo ejercicio es bueno, todo resultado también lo es.

Psicología del león: todo resultado es bueno

Piensa en un león. ¿Qué crees que hace cuando una gacela se le escapa? Exacto: va a por otra. ¿Y sabes qué? Esa gacela que se le ha escapado le está dando una experiencia que no tiene precio. Le servirá para seguir perfeccionando sus habilidades de cazador.

Si quieres ser un Aven, debes adoptar la psicología del león. Y lo primero que has de tener claro es que el resultado no se mide en derrotas.

El Juego del Aven es diferente de otros juegos. En él, la única forma de perder es no jugando.

En otros juegos, cada vez que haces algo mal, te restan puntos. En el Juego del Aven, en cambio, sólo te restan puntos cuando no haces nada.

Por eso, desde el momento en el que te interesas por mejorar tus habilidades con las chicas y haces algo al respecto, como leer este libro o salir a sargear, estás dando ya un paso de gigante.

¿Te has parado a pensar en la de tíos que van a quedarse toda su vida sin hacer ninguna de estas cosas? Pues todos esos tíos son la competencia que no vas a tener.

No exagero.

De hecho, incluso los Bazucazos añaden créditos a tu cuenta. Cuando salgo a sargear estoy tan convencido de que es un juego, que el que me cuelen un Bazucazo no me ofende más que si el muñequito de un amigo le da un puñetazo a mi muñequito cuando juego al Street Fighter.

¿Podías imaginar que iba a ser así de simple? *Todo resultado — deseado o no — suma. La ausencia de resultados, resta.*

Resumiendo: ¿quieres más éxitos? Aumenta el índice de tus fracasos. O, como a nosotros nos gusta llamarlos, resultados.

Plantéatelo así: cada hora en la que interactúas con una mujer esforzándote por aplicar lo aprendido en este libro, es un punto. Da igual como salga la cosa. Hazlo y verás que cuando tengas cien puntos el comportamiento de las chicas contigo empieza a cambiar. Cuando tengas mil puntos, serás un tío que controla. Con cinco mil puntos, estarás a años luz de cualquier otro mortal. Y con diez mil puntos, te habrás convertido en uno de los mayores seductores del planeta^[2].

Resumiendo: acumula resultados, de todo tipo.

Una de las razones por las que la acumulación de resultados es tan importante se basa en otro secreto que creo que ya puedo revelarte: *la experiencia es Alfa*. Como ya habrás adivinado, el LDT se distingue entre otras cosas por tener experiencia con mujeres.

O sea, que la experiencia supone una DAV. La falta de ésta es propia de hombres Beta y, por lo tanto, una DEV.

¿Te ha quedado claro? Sal ahí fuera en cuanto puedas. Si no tienes con quién hacerlo, regálale este libro a algún amigo tuyo que aprecies de verdad, y con un poco de suerte lograrás convertirlo a la causa. En caso de que no haya manera, aún puedes salir solo y buscar aliados en el local en que te encuentres.

Son cosas que te enseña la experiencia.

Otra cosa que la experiencia te enseñará es que hay instantes en los que todo encaja. Franjas de tiempo en los que la fuerza te acompaña y la magia está contigo. Son lapsos en los que nada puede salir mal. Momentos en los que te encuentras...

En Estado

Tanto si hablas como si escuchas, eres una especie de samurái eufórico. Aunque no has bebido, sientes la falsa confianza del borracho. Salvo que no es falsa porque, hagas lo que hagas, sabes que va a salirte bien. Como eres un imán que irradia emociones positivas, no sientes el menor reparo para hablar con nadie. Tu copa está llena. No vas a recibir, vas a dar. Estás *en Estado*.

No es moco de pavo.

De hecho, todo lo que has aprendido en este último apartado cumple un propósito claro: liberarte de todo lo que puede sacarte del Estado. Es decir, que si eres capaz de divertirte y de lograr que no te afecte el resultado, acabarás entrando en Estado de forma casi automática.

El Estado es la divinidad a la que, como Aven, debes rendir culto cada noche. Es tu mayor tesoro porque, cuando te encuentras en Estado, puedes hacer funcionar prácticamente cualquier cosa. En el ámbito social no hay límites. El Estado te va a dar la creatividad que buscas: vas a hacer y decir lo que necesitas en cada momento y de la forma en que más te conviene.

Un medio rápido de entender lo que es el Estado es ver a Jim Carrey en la película *La máscara*. Cuando se pone dicha máscara, es como poseído por una especie de deidad que le otorga una

confianza arrolladora y una capacidad de respuesta sin límite. También obtiene súperpoderes, pero eso es lo de menos.

A fin de cuentas, cuando estás en Estado es como si tú también los tuvieras. No tienes que seguir actuando como un LDT, porque...

¡¡Lo eres!!

En realidad, pocas cosas pueden darte más Valor que sentir que lo tienes. Y es que...

En Estado, tu Valor se dispara

¿Quieres un truco para ganar Valor en sólo unos instantes?

Empieza a sentirte y actuar como si ya lo tuvieras. Si te sientes un LDT y actúas como tal, ellas también *sentirán* que están con un LDT y experimentarán la misma clase de emociones.

Cuando te sientes *el Premio* de la interacción, haces un montón de cosas de forma inconsciente que subcomunican a la chica con la que interactúas que eres alguien de elevado Valor. Todas estas cosas que haces son tan sutiles que las llamamos *Microcomportamientos*, pues la mayoría de ellas escapan a la atención de la mente consciente.

Pero a nivel inconsciente, estás cambiando el Marco de la interacción. O sea, estás modificando la interpretación que ambos hacéis de lo que está ocurriendo. Si sientes que eres el Premio, acabarás sentando el Marco de que es así. Inevitablemente, antes o después ella se verá arrastrada hacia él.

Con las TBs, creer que tienes algo equivale un poco a empezar a tenerlo. Por eso, los científicos de la seducción decimos: *no es ver para creer; es creer para ver*.

Es decir que, si estás en Estado, para ellas en ese momento vas a ser un auténtico LDT.

Esto es así porque hace ciento cincuenta mil años, los hombres Beta rara vez entraban en Estado. No obtenían la clase de estímulo constante que obtenía el hombre Alfa por parte de otros miembros de la tribu y de su propio estilo de vida. Y, por supuesto, tampoco

pillaban cacho, cosa que aún separaba más sus emociones de las del líder de la tribu.

Así que, ¿cuál es la forma más rápida que tenía una cromañona de saber si un cromañón desconocido era un LDT? ¿Cómo podía ella saberlo en cuestión de minutos o incluso de segundos? Fácil: analizando sus emociones.

Poder descifrar de forma eficaz el Estado de un hombre también suponía una habilidad crucial a la hora de detectar LDTs que han dejado o van a dejar de serlo y otros que acaban o están a punto de serlo. Gracias a esta capacidad podían anticiparse a otras mujeres o evitar que éstas se les adelantaran a la hora de camelarse al jefe del clan u otro miembro de la élite tribal.

O sea que, la próxima vez que estés con una chica que te guste, pregúntate: ¿qué haría si estuviese totalmente convencido de que conmigo va a sentir emociones increíbles que ningún otro hombre le da? ¿Cómo actuaría? ¿Cómo hablaría y gesticularía?

Y si aún no te sientes así, *haz como si lo fueras hasta que lo seas*. Si de verdad decides empezar a actuar como un LDT y lo haces de forma congruente, pronto convencerás a tu subconsciente de que lo eres realmente. Y en el transcurso también convencerás a más de una TB.

Este principio lo puedes aplicar prácticamente a todo. Y más aún al Estado. Actúa como si estuvieras en Estado y pronto lo estarás, pues, como muchos psicólogos saben, el Estado sigue a la acción.

Obviamente, si eres capaz de identificar cuándo estás en Estado y cuándo no, te resultará más fácil entrar en él. La guía que te ofrezco a continuación te servirá precisamente para eso.

En Estado vs. Fuera de Estado

Éstos son algunos de los elementos característicos del *Estado* y del *Fuera de Estado* que te ayudarán a hacerlo. Por favor, sírvete de ellos para provocar el *Estado*.

EN ESTADO	FUERA DE ESTADO
Empiezas a sentir que <i>te da igual el resultado. Tu</i>	Te afecta demasiado el resultado.

<i>meta principal es divertirte.</i>	
Te proyectas hacia fuera, no hacia dentro. Estás <i>fuera de tu cabeza</i> (no introspectivo). El diálogo interno se apaga o se ralentiza.	Te proyectas <i>hacia dentro</i> . Estás dentro de tu cabeza (introspectivo).
Vives en el momento. Tienes <i>tus sentidos abiertos</i> . Estás receptivo a todo lo que ocurre en el entorno, como un samurái.	Tu mente no está en lo que ocurre. <i>Tus poros están cerrados</i> . Sientes la carga de la ansiedad, la inseguridad, el cansancio o un exceso de paranoia. Tienes tus sentidos cerrados. Te pasa por alto mucho de lo que ocurre en el entorno.
Todo fluye de forma <i>natural</i> .	Todo está <i>fuera de ritmo</i> y no lo sientes como algo natural.
<i>Eres la fuente (no el receptor) de las buenas emociones del entorno</i> . Sientes que das, no que recibes. Por eso no sientes ansiedad frente a la apertura: porque <i>vas a dar, no a recibir, y tu copa está llena</i> . Eres el que ofrece el Valor y la diversión, por lo que no temes al rechazo. Si ella no toma algo valioso, otra lo hará.	Te sientes incompleto. Estás <i>vacío de buenas emociones</i> . Ves a otras personas como la fuente de las buenas emociones.
<i>Sientes total abundancia</i> . Ésa es otra razón por la que no temes al rechazo, sabes que hay muchas más oportunidades de las que necesitas.	Sensación de <i>escasez</i> . Caminas con tu copa vacía de Valor esperando que otros la llenen.
<i>Te traen sin cuidado</i> las reacciones de los demás y tienes una expectativa positiva al respecto.	<i>Te preocupa incomodar</i> o molestar a los que tienen el Valor. Te conviertes en un aprensivo y paranoico social.
Acceso a la parte «guay» de tu personalidad.	<i>Falta de inspiración</i> .
Se te hace <i>difícil concebir</i> que pueda surgir un <i>problema para el que carezas de respuesta adecuada</i> .	<i>Miedo a problemas y contratiempos</i> . Te importa demasiado el resultado.

A propósito, recuerda que no vas a poder entrar en Estado si te pones a analizar las cosas. El análisis lógico es una barrera del Estado. Aunque resulta necesario antes y después, durante el sargeo es una de las peores actitudes que existen. Por eso decimos que un Aven debe ser *artista en la acción, científico en la revisión*.

En general, te resultará más fácil entrar en Estado a medida que ganes experiencia y aumente tu capacidad de control sobre ti mismo.

Entretanto, recuerda que no estar en Estado jamás debe ser una excusa para abandonar la acción.

Porque, ¿sabes qué?

Tu mente es como tu amigo Paco

¿Qué pasa? ¿Acaso no tienes un amigo que se llame Paco? Pues imagínatelo. Toma a tu colega de toda la vida y llámalo Paco por unos instantes.

Estás con tu amigo Paco visitando un aeródromo privado. Curioseando, acabáis en el interior de una de las avionetas. Del salpicadero Paco coge un pequeño manual que enseña a pilotar la avioneta. A simple vista parece un juego de niños. Tiene muy pocas páginas y está repleto de dibujitos didácticos.

—Oye, Paco —le dices—. ¿Y si hiciésemos despegar este cacharro? Tienes el manual ¿no?

—¿Qué dices, tío? —responde él—. ¿Estás loco? No has pilotado un avión en tu vida.

—Va, Paco... —insistes—. Vamos a darle caña a esto, ¿vale? Pásame el manual de la avioneta, anda...

Pero Paco, como es lógico, se niega en redondo.

Tú tratas de persuadirlo, le das todo tipo de razones, le explicas que no es un avión sino una avioneta, que seguro que entre los dos podéis pilotarla, pero Paco siempre encuentra una forma de no dártelo. Al cabo de media hora de vanos esfuerzos, comprendes por fin que Paco no va a darte el manual ni borracho.

Es entonces cuando tienes una idea.

Sin mediar palabra, le das a la llave de contacto. El motor empieza a rugir. Empujas con el pie una palanca que parece que es para acelerar la avioneta. Esta empieza a moverse y a ganar velocidad.

—Pero... ¿se puede saber qué coño haces?

Tú no respondes. Te limitas a seguir pisando el acelerador. Paco está nervioso. Su respiración se acelera. Por la frente empiezan a caerle gotitas de sudor.

—*¡¡Hey, tío...!! ¡¡Por lo que más quieras!! ¡Vale ya con la bromita!, ¿no? Porque... es una broma... ¿verdad?*

Sigues acelerando por la pista del aeródromo y notas que el vehículo empieza a dar saltitos. Es como si quisiera despegar. Con una sonrisa diabólica, miras a Paco.

—*¿Vas a darme el manual Paco...?*

—*¿Qué dices? ¿Estás sonao? En serio... ¡¡Para ya este trastoooooo!!!*

Es entonces cuando tiras hacia ti de una especie de volante y, de repente, la avioneta comienza a ganar altura.

—*Pacoooo... —continúas con un tono malicioso y juguetón—. ¿Sabes qué? Estaría guay que me dieras el manual.*

Al borde del infarto pero sin rechistar, Paco comienza a leerte en voz alta el manual.

Pues bien, tu mente es como Paco.

En realidad, ya tiene el manual de instrucciones que necesitas para convertirte en Súper Aven. A lo largo de tu vida ha ido acumulando suficientes referencias de comportamientos seductores para crear dicho manual. El problema es que no te lo va a dar.

Está cómoda dejando las cosas como están, porque es terreno conocido. Mantener tu identidad de Frusco no le crea ningún conflicto, ningún trauma. Es el camino fácil y seguro.

A menos que tú le digas: «Paco, vamos a volar sí o sí», no va a correr el riesgo de pasarte el manual. Hazlo y no le quedará otra.

Volar o morirte de asco

Si te quedas en tierra, puede que no te mueras físicamente. Pero vas a morirte de asco.

Por eso, no debes olvidar que entrar en Estado es un objetivo deseable, nunca un requisito necesario para salir a sargear. A veces te hace falta calentar un poco para sentirte como un rey. En ocasiones parece no vas a conseguirlo nunca, pero eso no debe impedirte seguir haciendo tus deberes de Aven.

Cuando llegue el Estado, que te pille sargeando.

Resumiendo: cada vez que te encuentres fuera de Estado, sigue los siguientes pasos:

- *Lo aceptas*: es importante no oponer resistencia. Emocionalmente, tratar de eliminar algo suele acarrear el efecto contrario. O sea, Paco está ahí. Puede que te acompañe mucho tiempo, así que no te sientas frustrado por ello. Ya sabes, *lo que se resiste, persiste*.
- *Decides cuál es la acción apropiada*: sin resistir nada, decide cuál va a ser el comportamiento más inteligente en cada momento. Y no te hagas trampas ni te des excusas faltas. Recuerda que Paco es un comodón miedoso. Si le haces caso, no engañas a nadie, sólo a ti mismo.
- *Emprendes el vuelo*: una vez has decidido cuál es la línea de acción que más te conviene realmente, ponte manos a la obra. Porque *si emprendes el vuelo con decisión, Paco acabará pasándote el manual del avión*.

Si te ha quedado claro lo que puedes hacer para entrar en Estado y la actitud de aceptación constructiva que debes adoptar entretanto, estás preparado ya para saber un poco más sobre tu oponente.

TU OPONENTE: LAS TÍAS

Todo juego que se precie debe tener un contrincante que vencer. En este caso tu oponente principal serán las tías.

¿He dicho en algún momento «tal o cual tía»? No. Me he referido a «las tías» como conjunto. Y es por algo.

No juegas contra una. Juegas contra un oponente imaginario compuesto por todas las TBs del planeta.

Esto no quiere decir que, mientras juegas, no puedas conocer a una mujer especial, casarte con ella, tener muchos hijos. Si te gusta de verdad, tienes mi bendición para que seáis felices y comáis perdices. De hecho, estoy completamente a favor de las relaciones

serias. Creo que, bien llevada, una buena relación tiene mucho que aportar tanto a hombres como a mujeres.

Pero ahora estamos hablando del juego: lo que te permitirá llegar a ese tipo de relación —si es que es lo que buscas— en las condiciones que tú elijas. Y en el juego, para despuntar como Aven, debes ser un experto no en una mujer en concreto, sino en aquello que la mayoría de ellas tiene en común.

Irónicamente, cuando comprendas lo que la mayoría tiene en común serás más capaz de entender y apreciar sus diferencias individuales.

De todo, lo primero que tienes que tener claro es que, pase lo que pase, la cosa no va contigo. A la hora de ligar, su obligación es putearte. Es su misión biológica. Están programadas para ello.

Programadas para putearte

Hombres y mujeres somos iguales. Ambos tenemos el mismo tipo de impulsos y necesidades sexuales. Lo que ocurre es que para la mujer el sexo sigue siendo un tabú. Durante años, ha estado reprimida sexualmente por una sociedad machista. Eso hace que, en la práctica, tenga un comportamiento sexual distinto al del hombre. Pero tan pronto como la mujer se libere de sus cadenas, las diferencias entre ambos sexos desaparecerán.

¿Te suena esto?

Es la bola que nos metieron a los de mi quinta y a varias generaciones anteriores. Y a algunos, los más susceptibles a la programación social, nos la colaron totalmente.

¿El resultado?

Las tías están hechas un lío. Muchas esperan que nos comportemos como si no tuviésemos polla y otras esperan que la tengamos de dos metros. Confundidas, se ponen histéricas cuando el novio las deja o el chico que les gusta les da un repasito y ya está. En consecuencia, nos critican a todos y nos meten en la categoría de cabrones o de buenazos con los que no van a acostarse. Algunas de ellas hasta se hacen lesbianas sin vocación.

Los tíos estamos hechos un lío. Los más tocados de la pelota acaban en el periódico protagonizando algún episodio de violencia de género. Otros se convierten en folladores vengativos y misóginos. Y la inmensa mayoría termina en la zona frusca, viviendo vidas de desesperación muda.

A estas alturas, tú ya has sacado un pie de esa zona. Como has visto, lo *femenino* y lo *masculino* llevan jugando papeles distintos desde el principio de los tiempos. En lo que respecta al cortejo, la igualdad de los sexos no es más que un espejismo políticamente correcto^[3].

Así que, ¿en qué consiste este juego? ¿Cuál es tu misión en él? ¿Y la suya?

- *Su misión: putearte si te dejás, hacerte Jaque Mate.*
- *Tu misión: divertirte, seguir las reglas del juego y avanzar cuando puedes hacerlo.*

Cuando lo interiorices, estarás preparado para alcanzar tu potencial con las mujeres. Hasta entonces, serás como alguien que intenta ganar al Monopoly siguiendo las reglas del parchís.

¿Sorprendido? No lo estés, porque aún hay más. Y es que, en el fondo, si tú ganas, ¿sabes lo que pasa?

Cuando ganas, ganáis los dos

Ella va a intentar hacerte un *Jaque Mate*. O sea, va a buscar arrinconarte en una posición en la que, hagas lo que hagas, te veas obligado a perder Valor, Romance o la interacción que mantienes con ella.

Va a actuar como si quisiera darte la tunda del siglo y verte morder el polvo. Sin embargo, cuando logras derrotarla ella también sale victoriosa.

Está claro, ¿no? Cuando tú ganas, ella gana la oportunidad de conocerte. Oportunidad que jamás te dará si pierdes.

Si pierdes, ¿quién te dice que no acabará con un tío que para nada le conviene? Quizás sea alguien que ni siquiera esté

dispuesto, como tú, a mejorar como persona.

O sea, que sí: las TBs son contrincantes en el juego. Pero no de la clase que se lleva el trofeo sólo si tú no te clasificas.

Míralas más bien como un severo entrenador de tenis. Si fueses Nadal o cualquier otra figura mundial, ¿qué crees que haría tu entrenador? Intentaría derrotarte para que te vieses obligado a demostrar lo que eres capaz de hacer. Tanto ellas como tu entrenador quieren que ganes, pero sólo si eres bueno.

Dicho de otra forma: anhelan ser derrotadas por el mejor. Y la única forma de saber si realmente tienes madera es meterte caña.

Con este fin te tenderán todo tipo de trampas. Te desmoralizarán, te confundirán e intentarán sacarte de tus casillas. Pondrán a prueba tu paciencia, tu fortaleza y tu capacidad para sobreponerte a los reveses del destino. Es su forma de quitarse de encima decenas de candidatos poco aptos.

Tú, en cambio, te comportarás como un hombre que ha entendido bien su rol. Te divertirás en todo momento, moverás tu ficha como la de un LDT seguro de sí mismo y capaz de enamorarse. Y cuando puedas escalar, lo harás.

Es así de simple. Al putearte, tu Objetivo quiere asegurarse de que eres la clase de hombre que sabe afrontar los retos de la vida. Pues, en cierto modo...

Las TBs son un simulacro de la vida

¿Te ha pasado algo de esto alguna vez?

- Tenéis una cita, pero se raja en el último momento.
- Estás chateando con ella por el Messenger, todo parece ir bien... Y de repente, empieza a tardar siglos en responderte. O deja de hacerlo por completo.
- Es una chica maja, y cuando menos te lo esperas te hace una demanda absurda que no puedes complacer sin perder parte de tu dignidad.
- Os encontráis en la disco y por fin has conseguido separarla un poco de sus amigas. Parece a gusto contigo, la cosa

funciona. Justo en ese momento, el DJ pone una canción que le gusta, se olvida de ti y se lanza a la pista a bailar con sus amigas.

- Te da su teléfono, pero luego nunca queda contigo.
- Te hace un *Jaque Mate*: provoca una situación en la que, hagas lo que hagas, pierdes tu Valor, Romance o la interacción en su conjunto.

Sí, lo sé... A veces se comportan de forma muy rarita.

Como acabas de ver, forma parte de su misión: putearte.

Pero ¿por qué lo hacen? ¿Quién les ha encomendado esa misión?

Aunque no te lo puedo demostrar, cada vez estoy más convencido de que *las TBs están biológicamente programadas para comportarse como pequeños simulacros de la vida a pequeña escala*.

Creándote la clase de retos a pequeña escala que la vida te va a presentar puede saber cómo reaccionarás ante éstos. Si eres débil con ella, lo serás ante la vida. Si no eres lo bastante ingenioso como para cambiar su estado emocional, tampoco serás capaz de encontrar soluciones a los problemas que no te dejan mucho tiempo para pensar. Si te dejas confundir por ella, otros también podrán hacer que te extravíes. Si puede faltarte al respeto o tomarte el pelo, habrá más gente que lo hará y nunca serás un LDT.

Ella necesita salir de dudas.

¿Te desmarcas por una actitud positiva ante los reveses que pueden sobrevenirte, o eres reactivo y dejas que tus emociones se vean arrastradas por las circunstancias? ¿Qué haces cuando se te presenta un problema? ¿Demuestras persistencia o te vienes abajo? ¿Das con respuestas creativas de forma habitual? ¿Eres capaz de improvisar? En suma: ¿eres un *crack* o no?

Actuando contigo como lo hará tu propia existencia, puede saber de qué madera estás hecho. Ponerte a prueba es su obligación biológica. Y desde el punto de vista de sus genes, totalmente legítima.

Obviamente, ella prefiere que el hombre cuyos genes ha de transmitir a sus hijos y que ha de protegerlos en la cueva sea capaz de salir airoso de numerosas situaciones.

Los problemas de fortaleza y determinación que ella te crea no son nada comparados con los de ese tigre dientes de sable que se quiere comer a tus hijos. Sus intentos de confundirte son un juego al lado de los politiqueos que se llevan entre manos los miembros destacados de la tribu. Y es cierto que cuando estás con ella te toca ser occurrente y creativo, pero necesitarás sacar muchos más de estos recursos cuando se avecinen tiempos de escasez.

Pero voy a ser honesto contigo:

Si ya vienes en envase Alfa, hay menos test

Si de entrada pareces un tío extrovertido, eres guapo, atlético, estás bronceado, vistes de puta madre, tienes un deportivo en la puerta, una pasta en el banco y varias nenas acosándote, no te voy a engañar: hay menos test.

Cuando TODA la evidencia apunta a que eres un LDT con pedigree y certificado homologado, ¿para qué va a perder tiempo? Si lo hace, lo único que puede conseguir es que otra se le adelante.

Si ése es tu caso, felicidades: puedes obtener unos cuantos polvos de manera relativamente fácil. Pero tampoco te confíes. Cuando entres en una relación estable, los test llegarán antes o después. Tu pareja querrá asegurarse de que el hombre que permanece a su lado posee no sólo el envoltorio, sino también la esencia de un LDT. Y por supuesto, también empezará a poner a prueba el Romance y la Cualificación de vuestra historia.

En cualquier caso, es cierto que si eres esa clase de tío partes con ventaja.

En caso de que no lo seas, tranquilo. Tú y yo sabemos que en el fondo tienes madera de LDT. Es sólo que no se nota tanto, pero el mundo está plagado de LDTs cuyos atributos únicamente salen a la luz cuando se les conoce o cuando ellos deciden que ha llegado el momento de entrar en acción.

Cuando lleguen los test, espéralos. Empieza a verlos como un deporte que te gusta practicar y en el que mejoras cada día.

Súper TBs con súertest

Cuando interactúas con una TB, viene muy bien dominar lo que te enseño en este libro. Cuando lo haces con una Súper TB... ¡¡¡Es imprescindible!!!

¿Entiendes a dónde quiero ir a parar? Todo lo que te haya dicho o pueda seguir diciendo sobre mujeres es bastante cierto en general. Pero lo es especialmente en el caso de las Súper TBs.

Con las Súper TBs, el juego se intensifica. Sus test son mucho más estrictos y pueden hacerte Jaque Mate en cuestión de segundos. De hecho, uno de sus rasgos más típicos es la velocidad a la que te vas fuera. La razón es simple: se llama *ley de la oferta y la demanda*.

La demanda de Súper TBs es tal, que estas chiquitas necesitan herramientas eficaces de gestión de tiempo. Por eso, cuando logras que una Súper TB te dedique sólo tiempo, ya estás por encima de muuuuuuuuuuchos hombres.

¿Te gustan los videojuegos? Pues para ligarte a una Súper TB tienes que llegar a la última pantalla.

Por suerte, una vez lo haces unas cuantas veces, empieza a ser relativamente fácil repetir la hazaña. La razón es que las Súper TBs han sido todas marcadas por experiencias muy comunes, lo que las convierte en personas bastante más predecibles que las mujeres normales.

Ésta es la razón por la que las puntuamos. No es para fardar, ni tampoco es para despreciar a las que no llegan a una cierta nota. Es, simplemente, para poder hacer predicciones más eficaces sobre su psicología.

Una TB5 es un aprobado justo. Es la chica con la que el hombre medio necesita ir bolinga o tener algún tipo de fantasía concreta para que le atraiga sexualmente. Una TB10 es una chica de portada

de revista. El resto de mujeres atractivas se mueven entre estas dos puntuaciones.

Irónicamente, las Súper TBs, las TB10s, TB9s (o TB8s con mucha clase) no son las más difíciles. Son cerraduras con el agujero más estrecho pero, una vez te permiten pasar tiempo con ellas, su código resulta mucho menos complicado de *crackear* que el de, pongamos, una TB7.

Empieza a verlas como fortalezas con muros gigantescos, pero con ejércitos débiles y enfermos en su interior. Una vez consigues penetrar, es mucho más fácil detectar brechas («*cracks*») y enormes puntos débiles. Por eso te resultará más fácil hacer estragos entre sus filas.

Otra analogía: son como el sistema inmunitario de un niño. Se hallan menos expuestas a los gérmenes porque sus padres los aíslan parcialmente de los riesgos exteriores. Pero una vez entran en contacto con ellos su capacidad de respuesta es limitada.

De hecho, muchas Súper TBs ni siquiera están acostumbradas a que los chicos las aborden o, como decimos en lenguaje Aven, las abran. Tampoco están acostumbradas a que la gente las trate como personas normales o a que un chico se comporte con naturalidad junto a ellas. La razón es que nos asustan demasiado. Por eso, a veces basta con no hacer nada raro para empezar a desmarcarnos con una Súper TB.

Con las TB7s y TB8s es otra historia completamente distinta. Probablemente, son el tipo de mujer con más experiencia de todas, tanto en cantidad como en diversidad. Están preparadas prácticamente para todo, por lo que resultan más impredecibles y complicadas de crackear.

Al final son ellas las que se acaban viendo abordadas con mayor frecuencia. Ésta es la razón por la que muchas de ellas tienen la falsa creencia de estar más en demanda de lo que se encuentran realmente. Además, tienden a mantener relaciones con tipos de hombres mucho más diversos que las TB9s o TB10s.

Si conoces Súper TBs, mi consejo es que primero solamiguees a unas cuantas. Cuanto más te gusten, más razones tienes para ser amigo suyo. Y no te preocupes si no hay sexo, porque van a presentarte amigas como ellas y a darte Valor Social constantemente, que te permitirá tener más éxito.

Además, tratar con ellas de forma habitual te ayudará a sentirte a gusto con su compañía y a ir entendiendo mejor cómo funcionan. Cosas ambas que a la larga te harán más Alfa y darán confianza.

También te ayudará a evitar errores típicos. Al contarte sus aventuras con otros tíos, conocerás las formas más habituales en las que éstos son descalificados. Sí, sí, descalificados.

Porque, amigo: con ellas...

Es más importante no cagarla que acertar

Volvamos a las cavernas.

A ellas, nuestras antepasadas cavernícolas, les resultaba mucho más costoso dejar pasar por alto un fallo, deficiencia o problema grave con su pareja que no premiar cualidades positivas.

Por esta razón, con la mujer de hoy es más importante no cometer errores que destacar haciendo las cosas bien. Ciento: ella se va a quedar con el mejor.

Con el mejor de todos aquellos que no ha eliminado antes de su lista.

Me sigues, ¿verdad? Puedes ser un experto en ofrecer DAVs, en crear Romance, en Cualificar o en Maximizar —pronto verás lo que es, tranquilo— una interacción. Pero basta que venga alguien que no cometa los dos o tres errores gordos que tú sí has cometido, y ella lo elegirá a él con los ojos cerrados. Aun cuando no posea tus cualidades, aun cuando no tenga tu capacidad para impresionarla o deslumbrarla.

Entender esto es crucial.

Una vez lo hagas, te darás cuenta de que no compites con otros hombres tanto por impresionar a las chicas como por no echarlo

todo a perder. Normalmente, no es el que hace o demuestra más el que gana, sino el que comete menos errores.

De hecho, más adelante verás que dejar *Veneno* se basa a menudo en esto. Si haces las cosas medianamente bien, juegas correctamente tu papel y no cometes ninguno de los errores más importantes, tarde o temprano es probable que ella vuelva a ti.

Quizás ahora se centra en un chico que la deslumbra más, pero tan pronto como cometa un error importante, volverá a pasar detrás de ti en la clasificación de manera automática.

La moraleja de este principio es simple: céntrate primero en eliminar de tu persona y comportamiento todo aquello que podrían considerarse «fallos importantes». Puede que al principio no seas su favorito, pero te llegará el turno.

Mientras la mayoría de tíos vayan cayendo como fichas de dominó, a ti te mantendrá en el banquillo. Puede que haya alguno que otro con tanto Valor que se te adelante en el marcador sin que puedas evitarlo. Pero tranquilo. Te dejarán paso antes o después.

¿Te ha quedado clara la idea?

Sólo cuando hayas resuelto las meteduras de pata que son motivo de expulsión y que más del noventa y nueve por ciento de los hombres suele cometer, deberás céntrate en «brillar» más. A propósito, ¿cuáles son estos errores?

Principales motivos de expulsión

Éstos son, por así decirlo, los *Top 4*:

- **Activar sus Defensas:** Pronto verás en qué consiste exactamente. Sobre todo, tiene que ver con hacerle sentir que quieras ligar con ella antes de tiempo. Normalmente, cuando aún no se ha cualificado o no te percibe con suficiente Valor. El umbral de activación de Defensas —lo mucho o poco que hace falta para que ocurra— varía de TB a TB. Aun cuando no te dé tal elegante Bazucazo, ese enfoque no te llevará lejos. Ella siente que quieras ligar con ella sin que se lo haya ganado en absoluto. Si te siguiese el rollo, se sentiría fácil o

temería que otros la viesen así. Te has convertido en el siguiente ligón de la noche. Estás fuera.

—**Frusco**: Hola... ¿Vienes mucho por aquí?

—**TB**: Sí. Pero estoy planteándome dejar de hacerlo. Ciao.

- **Incongruencia**: Ocurre cuando intentas proyectar ciertos rasgos, pero hay detalles de tu comportamiento que no están alineados con la clase de personaje que intentas parecer. Ella se cusca de inmediato y te expulsa.

—**TB**: (Habla con sus amigas, no te hace caso).

—**Neoaven**: ¿Sabes que tu pelo hace juego con el color de mis sábanas?

—**TB**: ¿Ah, sí? Qué guay... (Sigue hablando con sus amigas).

—**Neoaven**: Para guay, mi cama. La llaman Manhattan. ¿Sabes por qué? (Sigue sin hacerte caso)... Porque es un lugar al que hay que ir una vez en la vida.

Las frases empleadas son divertidas y atrevidas. Podrían desmarcarte. El problema es que estás cargando con la interacción cuando tu Objetivo no invierte en ella. Tratas de proyectar rasgos Alfa con tus frases, pero el hecho de que sigas ahí cuando ella te ignora no es nada Alfa. Para ser congruente, tú también debes perder interés tan pronto como percibes que no están poniendo de su parte. ¿Recuerdas el Valor ADC? Un LDT no se esfuerza ni lo intenta demasiado.

Esto le ocurre mucho a la gente que acaba de empezar, que tiene demasiadas cosas en la cabeza cuando sale y a veces pasa por alto lo más básico.

- **Batalla de Egos**: Has abusado del Valor ADC Intenso o simplemente sigues obsesionado con el Valor cuando ése no es tu problema y ya deberías estar escalando. Tu Objetivo empieza a preguntarse qué narices haces interactuando con ella si la desprecias tanto. Si no vas con cuidado, pronto tratará de machacarte o de cortar todo contacto contigo y dejarte con un palmo de narices. O ambas cosas.

—**TB:** Nunca podría estar con un chico más depilado que yo (sabe que tú te depilas y te está haciendo un test).

—**Neoaven:** Nota: *no salir con esta chica...* (Lo dices murmurando mientras escribes la frase en el cuaderno imaginario que sostienes en la mano con un boli igualmente imaginario).

—**TB:** (Se ríe, y añade): Bueno, aunque a veces se pueden hacer excepciones...

—**Neoaven:** Sí. Como la que la naturaleza hizo contigo, ¿no? ¿O fue un experimento fallido de la Nasa?

—**TB:** (Se ríe de nuevo, cogiéndote del brazo): ¡¡Imbécil!! ¿Te parece esa forma de tratar a una chica?

—**Neoaven:** (Mirando el brazo con el que te está cogiendo). Oye, oye... que la mercancía no es gratis...

—**TB:** (Se ríe de nuevo). Pero bueno... ¿Es que no me vas a dar un respiro?

—**Neoaven:** No mientras sigas mirándome el culo e imaginándome desnudo... Por cierto, ¿qué colonia usas? Me recuerda un poco al perfume de mi abuela...

—**TB:** Pues espero que te quiera mucho porque a partir de ahora va a ser la única que te deje olerlo. (Se da la vuelta y pasa de ti el resto de la noche).

Has superado el test inicial. Se trataba de un *Aro Psicológico*, algo que ella hace para poner a prueba tu Valor ADC. Es decir, para ver si te esfuerzas por gustarle, impresionarla, complacerla, ganar su aprobación o encajar en sus estándares y expectativas.

Con tu comentario, no has pasado en absoluto por el Aro y, además, le has demostrado que eres un reto interesante y divertido. Y lo más importante: lo que has dicho iba dirigido a cambiar su estado emocional en lugar de su opinión. Y, de hecho, lo has conseguido.

A continuación, con tus respuestas arrogantes y graciosas, te has seguido desmarcando de la mayoría de tíos con los que suele encontrarse por la noche. Como resultado, incluso te ha lanzado varios *IDIs* (Indicadores de Interés).

Pero te has pasado cuatro pueblos. Tu necesidad de demostrarle que eres ingenioso te ha hecho perder la perspectiva y varias oportunidades de escalar.

En algún momento de la interacción deberías haber concedido una tregua y haberle dado la oportunidad de que se cualificase para poder mostrar interés a continuación de manera justificada. Ahora es tarde, has caído en una Batalla de Egos y la interacción es difícilmente remontable.

Esto le ocurre a algunos de mis clientes que llevan un tiempo en esto pero aún son un poquito reactivos. En lugar de centrarse en su Objetivo y en las necesidades de la interacción —que como has podido comprobar varían a cada momento— están demasiado obsesionados consigo mismos. Ahora, mi trabajo con ellos consiste en ayudarles a desprenderse de su Ego y a calibrar mejor el Estado de la TB.

- **Falta de dirección:** La situación tiene buena pinta. Le pareces interesante, consigues que invierta en la interacción y no caes en ninguna Batalla de Egos. Las cosas van sobre ruedas. La pregunta es: ¿hacia dónde? Pronto ella empieza a preguntarse exactamente eso. Y, como tú no le das la respuesta, termina por aburrirse y se larga.

—**TB:** (Conversación interesante).

—**Neoaven:** (Conversación interesante).

Ambos estáis manteniendo una conversación muy interesante. El problema es que, lo creas o no, cuando por fin te da oportunidades de escalar, quiere que las aproveches. Si no lo haces puede sacar varias conclusiones sobre por qué sigues ahí hablando con ella, pero créeme: ninguna de ellas te conviene.

Esto les ocurre mucho a chicos tímidos con problemas para mostrar su interés sexual en otra persona.

Acabas de ver algunos de los principales gambazos que suelen hacer que tu Objetivo te descalifique del juego. Algunos, como el primero, son típicos de Fruscos. Otros suelen ocurrirles a los Aven principiantes o Neoaven.

Y ya lo sabes: en términos de éxito resulta más importante no cometer errores que hacer las cosas bien. Sin embargo, a la hora de aprender es bueno que te pases de la raya varias veces, pues la única forma de saber a ciencia cierta dónde está la raya, es cruzándola a menudo.

A continuación voy a hablarte de otro rasgo de la psicología sexual femenina contra el que yo me he dado de narices más veces de las que puedo recordar. Es gracias a eso que ahora soy tan consciente de su importancia.

Hablo del famoso...

Factor Fulana

No, no es lo que piensas.

No tiene nada que ver con cobrar a cambio de servicios sexuales.

Si una mujer insulta a otra llamándola «zorra», en realidad no le está diciendo: *eres una persona que cobra a cambio de mantener relaciones sexuales*. Probablemente, está tratando de herirla con el mensaje: *eres una persona poco selectiva que se acuesta con el primer tío que se le pone por delante*.

De hecho, una de las predicciones que el Factor Fulana hace como principio es que *una mujer se sentirá peor si lo hace con muchos tíos Beta a cambio de nada que si lo hace a cambio de algo*.

Pero no quiero precipitarme. Antes que nada, realicemos un par de experimentos.

Estás en el pub con tus amigos y una chica del montón, ni guapa ni fea, se te acerca.

—**Chica del montón:** ¿Quieres follar?

—**Tú:** (Te ríes).

—**Chica del montón:** No, no... Hablo en serio.

¿Vamos a algún sitio?

¿Qué ocurre?

Misma escena, esta vez con los personajes cambiados.

Hay una chica con un grupo de amigas. Un chico del montón, ni guapo ni feo, se le acerca.

—**Chico del montón:** ¿Quieres follar?

—**TB:** (Se ríe).

—**Chico del montón:** No, no... Hablo en serio.

¿Vamos a algún sitio?

¿Qué ocurre?

Puedes llevar a cabo el experimento cuando quieras. Entretanto, voy a darte el resultado más típico: si una chica del montón le propone sexo a un chico del montón delante de sus amigos, el chico accede animado por éstos. Si un chico del montón le propone sexo a una chica del montón, la chica deja de hablarle y sus amigas también.

Por supuesto, hay excepciones, pero un Aven no basa su éxito en las excepciones. Lo basa en principios sólidos.

Otro experimento que puedes hacer es un recuento total en tu provincia de mujeres que se prostituyen con hombres y de hombres que se prostituyen con mujeres. Hazlo y comprobarás que el número de aquéllas no supera al de éstos por el doble. Tampoco por el triple.

La proporción no es de cinco a uno. Ni de diez a uno. Ni siquiera es de cien a uno.

¿Me sigues?

Todo esto debería decimos algo, ¿no?

Entre otras cosas, que hay un principio relativo a la psicología sexual femenina que ningún Aven que se precie puede pasar por alto.

El *Factor Fulana* o *FF*.

De lo que no te he hablado aún es que puede manifestarse de dos formas:

Factor Fulana Interno y Factor Fulana Externo

Éstas son las reglas:

Si haces algo que *la hace sentirse fácil o poco selectiva*, la estás cagando. Estás pasando por alto el Factor Fulana Interno o Personal.

Cuando haces algo que *la hace sentirse percibida por otros como fácil o poco selectiva*, también estás cometiendo un importante error. Estás poniendo en tu contra el Factor Fulana Externo o Social. Y cuanto más peso tengan en su vida las personas implicadas, mayor será el poder del Factor Fulana Externo.

En caso de que tu comportamiento la haga sentirse fácil o poco selectiva y que, además, le haga creer que está siendo percibida por otros de esta forma, entonces estás haciendo un pleno: atentas contra el Factor Fulana Interno y Externo.

Por si quieres una definición más formal del Factor Fulana, Externo e Interno, allá va:

El FF podría resumirse como la *programación biológica y social responsable de generar en las mujer emociones Negativas cada vez que es percibida como promiscua o poco selectiva...*

- ... *por ella misma*→*FF Interno (o personal)*.
- ... *por otros*→*FF Externo (o social)*.

Aunque tiene un importante componente cultural que varía de entorno a entorno, su principal base es biológica^[4].

Es muy fácil entender por qué.

A los genes de tus ancestros no les interesaba que los cuerpos que los transportaban se fuesen al garete. Para evitar esto, surgió el dolor. Gracias a él tendemos a alejarnos a toda leche de aquello que puede afectar a nuestra integridad física.

Análogamente, a los genes de tus antepasadas no les interesaba que éstas fuesen promiscuas, sino selectivas. Para evitar la promiscuidad, desarrollaron mecanismos biológicos capaces de prevenirla. Si se sentían de culo al ser promiscuas, evitarían dicho comportamiento a menos que fuese necesario.

Del mismo modo en que tú o yo eludiremos al dentista si no es por nuestro bien, ellas evitarán sentirse fáciles o poco selectivas a menos que no les quede otra.

Para ellas, sentirse promiscuas y fáciles es tan desagradable que el peor insulto que se le puede hacer a una mujer en prácticamente cualquier lengua designa justamente eso. La palabra «puta» y todos sus sinónimos evidencia, además, las distintas actitudes de hombres y mujeres ante su propia promiscuidad.

Supón, por ejemplo, que le dices a tu amigo: «Tío, eres muy puto. Me han llegado rumores de que te acuestas con todas las tías del vecindario...».

¿Cómo reaccionará? ¿Y si en lugar de a un amigo, se lo dices a una amiga?

Pero si he logrado convencerte ya de la tremenda importancia que tiene el FF, pasemos capítulo y veamos cómo puedes tenerlo en cuenta a la hora de jugar.

Jugando con el FF

El FF es un elemento clave de la psicología sexual femenina. Si no existiese, las reglas del juego que hemos diseñado serían muy distintas.

El FF te desaconseja sobre todo:

- Escalar demasiado pronto → Aparición de Defensas.
- Escalar demasiado rápido → *Remordimiento del comprador*.
- Dejarle a ella la responsabilidad de la Escalada.

Si ella percibe que intentas ligar antes de que se lo haya ganado, es más que probable que se activen sus *Defensas*. Cuando esto ocurre, puedes acabar fuera de juego en un abrir y cerrar de ojos. En el mejor de los casos, dejará de invertir en la interacción o no actuará contigo de manera natural.

Debido al FF Externo, también se activarán sus Defensas si tiene la impresión de que la gente de su grupo piensa que estás intentando ligártela.

Ésa es otra razón por las que hacer cosas que le permiten catalogarte como típico ligón no suele ser la mejor estrategia.

Pero aun cuando superes esta barrera inicial, puede ser que escales demasiado rápido. Sí, sí... Tú. Lo creas o no, a medida que mejore tu juego serás capaz de conseguir resultados en poco tiempo. A veces, por ejemplo, podrás besar a una chica en cuestión de minutos o incluso segundos después de conocerla.

El problema es que, sin una buena Campaña de Cualificación, ella verá que se ha comportado como una chica fácil tan pronto como salga del Estado Favorable al que la habrás llevado para escalar tan rápido. Y ¿qué nos dice el FF sobre eso?

Exacto. Se sentirá fatal, te asociará con dicha emoción y no querrá saber nada de ti. A la mañana siguiente, cuando se levante con dolor de cabeza y un regusto amargo en la boca, su perspectiva de las cosas será distinta. Cada vez que le vengan a la mente imágenes en las que aparece morreándose con un desconocido, se verá a sí misma como una zorra.

Además, se dirá: «En dos minutos nos estábamos besando. Si quedo con él, está claro lo que tiene que pasar. Pero yo no soy tan fácil. No soy ninguna puta».

Y a menos que cuentes con un as bajo la manga o hagas algo para cambiar la situación, intentará no volver a verte nunca más. Es lo que se conoce por *Remordimiento del Comprador*.

Sin embargo, esto no quiere decir que cuando llegue el momento de escalar no debas hacerlo. Tu obligación es mover la interacción hacia delante. Y, además, asumir la responsabilidad de ello. Pasarle el muerto a ella sólo puede perjudicarte.

Para entenderlo mejor, échale un vistazo a esta escena...

Estás con el Set (grupo) de tu Objetivo. Te apetece besarla, pero sabes que esto es mejor hacerlo en un lugar apartadito. O sea, quieres aislarla de su Set. Observa:

—**Neoaven**: ¿Quieres que vayamos a otro sitio?

—**TB**: Déjalo. Prefiero no dejar a mis amigas.

Al hacerle una pregunta así, la estás forzando a sostener el peso de la Escalada. Sin embargo, ella no quiere sentirse responsable de lo que termine pasando entre vosotros. Así que, aun cuando en el fondo desee que ocurra, al hacerle cargar con el muerto se lo estás poniendo difícil.

Debes ser tú quien, como hombre, cargue con la responsabilidad de la Escalada. Algo así tendría más posibilidades:

—**Aven**: Me muero de ganas de escucharte sin ruidos.

—**TB**: Sí, la verdad es que aquí no es fácil hablar.

—**Aven**: Tengo una idea. Ven. (La coges de la mano y la alejas de su Set).

De este modo, ella no tiene que acceder explícitamente. Eso la libera de un peso. Si no quiere ir contigo, no se dejará arrastrar. Pero si quiere, es más fácil que acceda así que si le haces cargar a ella con la responsabilidad de lo que pueda ocurrir luego.

Esto se aplica a cualquier Escalada. Por ejemplo, supón ahora que pasáis cerca de tu casa.

—**Neoaven**: Vivo aquí. ¿Quieres subir a mi casa?

—**TB**: Mejor otro día. Mañana tengo que madrugar.

Cuando oye «subir a mi casa» todas sus alarmas se disparan. En su cerebro tiene lugar algo similar a lo que pasaría en el Pentágono tras recibir la noticia de que un país enemigo acaba de lanzarles un misil nuclear.

Compáralo con:

—**Aven**: Vivo aquí. Mañana tengo que madrugar, pero puedes subir cinco minutos y conocer a Teo.

—**TB**: ¿Quién es Teo?

—**Aven**: Mi hámster. Ven.

¿Ves la diferencia?

Para muchas chicas, invitarlas a subir a tu casa es sinónimo de invitarlas a echar un polvo.

En el fondo, ella no está en contra de que las cosas «ocurran». Pero su FF tiene un gran peso con respecto a *cómo ocurren*. Cuando ella recuerde una noche de sexo entre vosotros, sabe que va a sentirse mejor si puede decirse a sí misma y a sus conocidos algo del tipo «Una cosa llevó a la otra y, al final, surgió».

Si alguien le pregunta cómo pasó, prefiere evitarse respuestas como «Me insinuó si quería tener sexo con él y yo accedí».

Por otra parte, pregúntate qué pasará si rechaza tu invitación.

En el primer caso es probable que se diga: «Hice bien. Estaba claro que quería echarme un polvo. Pero yo no soy ninguna puta».

En el segundo caso le habrás dejado tu veneno, y pensará: «La verdad es que estaba a gusto con él. ¿Qué habría pasado si hubiese subido? ¿Le gustaré bastante? Tengo hasta ganas de conocer a Teo. La próxima vez que me proponga subir a su casa, acepto de cabeza».

¿Crees que empiezas a entender un poco más a las mujeres?

No es para menos. Acabas de conocer uno de los principios más poderosos de su psicología.

Y prepárate, porque se acerca otro de efectos titánico...

Lógica Retroactiva

Tanto los contactos de mi móvil como los de mi Messenger se dividen en dos categorías:

- **CATEGORÍA A:** TBs con las que me he acostado.
- **CATEGORÍA B:** TBs con las que no me he acostado.

No, no son muescas en la culata de mi revólver. No cuento a las tías con las que me he liado. Y salvo cuando escribo un libro como éste, tampoco suelo fardar de ello.

Las tengo en dos categorías por una razón muy sencilla: sé que su comportamiento conmigo va a ser muy diferente.

La mayoría de la *Categoría A* se esfuerzan por ser atentas, simpáticas, formales, respetuosas... y paro de contar.

La mayoría de aquellas de la *Categoría B*, en cambio, distan mucho de mostrarme sus mejores cualidades.

¿Por qué?

Si fuese lo bastante ingenuo, podría llegar a pensar que las chicas con las que mantengo relaciones tienden a ser seres humanos excepcionales y maravillosos y, aquéllas con las que no, unas impresentables. Pero hay un pequeño detalle que me lo impide.

Tan pronto como alguna TB pasa de la categoría *B* a la *A*, se transforma.

De repente, responde a mis mensajes, no me deja nunca con la palabra en la boca, acude puntual a las citas, se preocupa por mí y tiene iniciativa propia. ¿Has visto *Frankenstein*? ¿El momento en el que el muerto resucita tras una descarga eléctrica? Pues parecido. Es como si la parte madura y guay de su personalidad cobrase vida de repente.

Todos los test desaparecen por un tiempo junto a los comportamientos raros y las demandas imposibles. Si decido mantener una relación estable con ella, sé que algunas de estas cosas volverán, pero eso ya es otra historia que escapa al objeto de este libro.

La pregunta es: ¿qué ha pasado?

¿Me he ganado su respeto por meterle la polla?

En cierto modo, sí.

Si tienes experiencia con mujeres, sabes exactamente de lo que te hablo. Entiendes a la perfección que:

- Antes del sexo, tu Objetivo tiene un poco la sartén por el mango.
- Despues del sexo, la tienes tú durante una temporada.
- Se decides entrar en una relación, las reglas cambian. Las fuerzas se igualan y otros factores que escapan a mi dominio entrarán en juego.

La frase que me abrió los ojos

Aún recuerdo la conversación que mantuve una vez con un Natural. Era Ángelo, italiano. Llevábamos meses trabajando como compañeros del equipo de animación en Formentera. Me estaba aconsejando que fuese a saco con una clienta del hotel. Según él, la cosa estaba ya a punto.

—Todo lo que tienes que hacer —me dijo— es llevarla a dar un paseo por la playa. En un momento dado la coges de la mano. Si ella no la quita, al rato te paras y la besas. Cuando te quieras dar cuenta, estáis echando un polvo.

No me estaba revelando nada nuevo. Eso lo sabía de sobra.

Llevaba ya varios meses rodeado de Naturales italianos para los que tener sexo con una mujer era algo tan simple como atarse el cordón de un zapato. Y, durante las últimas semanas, había conseguido ponerme a su nivel.

Pero con Sonia era distinto. Sentía que era distinto.

—No lo entiendes —le dije—. A mi Sonia me gusta. Y yo necesito saber si le gusto o no. Para mí es importante. No deseo follármela haciendo trampa. Antes quiero asegurarme de que soy diferente para ella.

—Eres tú quien no lo entiendes —exclamó riéndose—. *Antes de acostaros, una mujer busca razones para no estar contigo. Despues de hacerlo, busca razones para estar contigo.*

Según él, estaba trasladando mi forma de pensar a la de las tías. En lugar de darle lombrices y moscas al pez, que es lo que le gusta a él, lo estaba tratando de pescar con bocadillos de jamón, que es lo que me gusta a mí.

Yo seguía sin entenderlo. Pero lo había visto tanto arrasando con las chicas, que me limité a hacerle caso. Curiosamente, todas sus predicciones se cumplieron al milímetro. Era el fin de la temporada. Tras dejar el hotel, Sonia y yo nos hicimos novios por un tiempo.

Y todo gracias a un comentario:

Antes de acostarte con ella, buscará razones para no estar contigo. Después de hacerlo, buscará razones para estar contigo.

Ésta era la frase que me abrió los ojos. Y me había inspirado el principio de la Lógica Retroactiva:

Lo he hecho, luego quería

El hombre decide su comportamiento en función de sus deseos; la mujer decide sus deseos en función de su comportamiento.

Fíjate en las diferencias:

Tú: *Quería hacerlo, así que lo hice.* Ella: *Lo hice, así que quería hacerlo.*

Tú te dices: *Me gusta, voy a acostarme con ella.* Ella se dice: *Me ha acostado con él, debe gustarme.*

Tu lógica masculina discurriría: *Me ha hecho hacer algo que no quería. La resiento por ello.* La mujer tendría una reacción muy distinta.

Sus emociones razonarían más bien así: *¡Vaya, me ha hecho hacer algo que no...! Se ve que por lo visto Sí quería hacer eso. Seguramente, él me gusta más de lo que imaginaba.*

Por eso, antes de que una mujer se acueste contigo, todo son razones para no acostarse contigo. Una vez se ha acostado contigo, todo son razones que justifican por qué lo ha hecho.

¿Entiendes ahora por qué a veces hablan de auténticos cretinos como si fueran Superman? Otras critican a ese hombre, pero adivinas un destello de codicia en sus ojos.

Y dime si alguna vez has oído algo así de labios de una mujer: «No entiendo cómo lo hiciste, nadie ha conseguido estar conmigo tan rápido. Debes haberme gustado de verdad».

Si aún no te lo han dicho, no te preocupes. Es cuestión de tiempo.

Aunque con menor intensidad, la Lógica Retroactiva también opera antes de que os acostéis juntos. Por ejemplo:

- Te da su teléfono → «Le he dado mi teléfono, luego me debe parecer interesante».
- Creas Tensión Sexual → «Me he sentido extraña y acalorada con él, o sea que me atrae».
- Logras ponerla nerviosa → «Actúo como una tonta cuando estoy con él. Debe ser uno de esos capaces de volverme loca».
- Logras que invierta tiempo, dinero, esfuerzo o cualquier otro recurso en la interacción → «He hecho todo esto que no suelo hacer por él, así que debo sentir algo por él».
- Empleas mucha Kino (hay contacto físico) con éxito → «Nos tocamos mucho. Estoy cómoda con él y no se lo impido. Debemos atraemos».

Si has sentido que algunos de estos ejemplos podrían aplicársele a ti también, es completamente normal. La Lógica Retroactiva también incide en los hombres, pero de una forma mucho más atenuada.

Volviendo a lo que nos interesa: ¿cómo puedes sacarle partido a este rasgo de la psicología femenina? Muy simple. Sigue leyendo.

Explota su Lógica Retroactiva: escala

Lo más importante de todo: *escala*.

Cuando estés con una chica que te gusta y se presente la oportunidad de escalar... ¡¡¡Hazlo!!!

Ya tendrás tiempo de decidir si es la mujer de tu vida más adelante.

Si no lo haces, otro lo hará por ti y la Lógica Retroactiva, como buena ley que es, seguirá operando. Salvo que esta vez lo hará en tu contra.

De repente tendrás a la chica que te gusta buscando razones para no estar contigo y para escoger a otro que se la ha metido antes que tú. Si además va y resulta que el tipo le rompe el corazón, es probable que ella se insensibilice por un tiempo para cualquier otro hombre.

O sea, una tragedia. Tú deseando complacerla y ella con el corazón roto, pensando en otro hombre y totalmente insensible a tus encantos. ¿Te suena esto de algo?

Por supuesto.

La Lógica Retroactiva nunca deja de actuar. Y siempre lo hace en tu favor o en tu contra.

¿Me sigues?

Personalmente, prefiero que ella busque de forma continua razones para estar con uno de mis lectores que para permanecer junto a alguien que no dedica, como tú, tiempo y energía a superarse como persona.

Eso sí, hagas lo que hagas, usa siempre protección, ¿vale? No querernos hijos de verdad tan pronto. Ni enfermedades oportunistas.

Aparte de eso, la cosa está clara. Escala.

Escala. Escala. Escala.

Ante la duda, yo escalaría. Tengo un amigo que siempre dice: «Yo si puedo me la follo. Por si acaso».

Coñas aparte, no te estoy diciendo que fuerces nada. Tan sólo que, cuando llegue el momento de hacerlo, lo hagas.

Tú verás, pero ella, esa chica que tanto te gusta, es la primera que premiará tus victorias. Y la primera que castigará la ausencia de avances. Cuanto más escales, mayor es el respeto que tenderá a mostrar hacia ti.

No lo olvides. La historia la escriben los ganadores.

Si has entendido esto, estarás de acuerdo conmigo en que debes borrar cuanto antes de tu registro expresiones como «le gusto

o no le gusto», «necesito saber que le gusto antes de intentar nada» o «no quiero que haga nada forzadamente, quiero que lo haga sólo si de verdad le gusto».

Para que te enteres: el que le gustes de entrada sólo te facilita un poco las cosas al principio. Y no sólo por la Lógica Retroactiva, sino por muchos otros aspectos de la naturaleza del Juego.

Además de escalar, le puedes sacar partido a la Lógica Retroactiva sirviéndote de lo que ya sabes del VACUARO.

Por ejemplo, puedes anticiparte al progreso sexual y romántico de la interacción verbalizándolo^[5]:

—**Aven**: Ufff... ¿Qué vamos a hacer contigo?
¿Apenas te he dirigido la palabra y ya te estás poniendo roja? (Valor).

—**Aven**: Deja ya de contarme todo lo que haces bien. Voy a acabar pensando que te hago tilín. Peor aún: vas a acabar tú haciéndome tilín. (Valor, Cualificación).

—**Aven**: ¿Te das cuenta de todo lo que hemos hecho y en cuantos lugares hemos estado en una noche? Apenas nos conocemos y, sin embargo, te veo ya como una persona muy cercana. (Romance).

—**Aven**: (Le hablas de otra chica y luego añades): En realidad, me sigues gustando más tú (después de darle celos con otra). Pero me encanta lo celosa que te pones. (Valor, Cualificación).

—**Aven**: Pero mira cómo tiemblas cuando te beso... Vamos a ser buenos y poder controlarnos, ¿verdad? (Romance, Valor).

Cada vez que lleves a cabo este tipo de comentarios sin que ella los desmienta, estarás reforzando en su subconsciente la idea de que os gustáis. Por un lado, está reparando en los hechos de los

que te interesa —siempre que no lleguen a activar sus Defensas— que tome conciencia. Por otro, los está aceptando.

Atracción basada en Estados

Tú y yo podemos decidir si nos acostaríamos con una TB en cuestión de segundos^[6]. O antes. Un rápido escaneado visual suele bastar.

No para ella.

Mientras tu mecanismo de atracción se parece a un interruptor, *on/off*, el suyo tiene las características de una rueda de volumen: *más alto/más bajo*. O de un termómetro. Y, al igual que un termómetro, su temperatura tampoco deja nunca de oscilar.

Es por esto que el Estado que atraviesa una mujer en cada momento da lugar a lo que llamamos *Temperatura de Compra*.

Cuando interactúas con una chica, en todo momento estás haciendo que aumente o disminuya su Temperatura de Compra. En la práctica, esto la convierte en una especie de semáforo que te indica cuándo escalar y cuándo no:

- Rojo: Detente.
- Ámbar: Avanza con precaución.
- Verde: Avanza.

Estados Favorables y Temperatura de Compra

¿Lo tienes claro?

Su conducta, la intensidad de la atracción y el nivel de inhibición sexual que experimenta se verán muy afectadas por los estados que atraviesa de momento a momento.

A cada uno de los estados que posibilitan la Escalada, los llamamos *Estados Emocionales Favorables* o simplemente *Estados Favorables*.

Así, cuando la Temperatura de Compra de tu Objetivo está alta es porque atraviesa un Estado Favorable junto a ti. Entonces, la luz se encuentra verde y puedes avanzar. Cuando sale de dicho Estado

Favorable, su Temperatura de Compra desciende y no puedes escalar.

Cuesta asimilar el concepto, porque tú y yo no somos así. Si una tía está potente, nos va a poner con independencia de nuestro estado. Podemos experimentar enfado, tristeza o alegría. Podemos estar concentrados o soñadores, pero importa poco. Que estemos resolviendo una ecuación, viendo el telediario o rellenando la lista de la compra tampoco cambia los hechos: un pivón es un pivón.

Y nos pone igual.

Con ella —lo acabas de aprender— la cosa cambia. A veces, pueden incluso llegar a comportarse como auténticos termómetros locos.

Termómetros chiflados

Entiéndela, su termómetro no está preparado para el entorno actual.

En las tribus, los cambios de estatus en los hombres eran mucho más inusuales, duraderos y significativos que hoy en día.

En la actualidad, en cambio, el Valor percibido de un hombre puede oscilar en cuestión de minutos o segundos. Y siguiendo dicha oscilación, lo hará también la Temperatura de Compra de las TBs con las que este interactúe.

¿Ves las consecuencias de esto?

Un colega mío no se comía una rosca hasta que lo cogieron en la barra de una discoteca importante, pese a que sigue siendo él mismo. A otro le ocurrió justo lo contrario cuando dejó de ser DJ. Y conozco a varios tíos a los que los ha dejado la novia tras perder un trabajo chulo.

Tengo otro amigo que es actor de teatro. De normal, tiene que sacar su juego para ligar, pero cuando llega la temporada de representación le llueven las TBs. Otro da conferencias, y siempre se lleva a la chica que le gusta en ese momento porque sabe que ésta lo procesará como una DAV y disparará su Temperatura de Compra.

Otro es un súper bailarín, pero intenta ligar siempre dentro de la pista, porque sabe que cuando sale de ella la Temperatura de Compra de su Objetivo empieza a bajar de nuevo.

Aunque mi propio ejemplo tampoco está nada mal.

Cuando trabajé de animador, el número de chicas que se me ponían a tiro al final de la jornada era directamente proporcional a las horas que había pasado sobre el escenario o chupando micro. Y a día de hoy, cada vez que salgo por la tele hay siempre un número considerable de TBs que comienzan a rondarme.

Lo sé, a veces sus termómetros parecen más bien sonajeros. Ellas pueden entrar en un Estado Favorable y salir de él en el tiempo que te lleva chasquear los dedos.

La pregunta del millón es: cuando atraviesan un Estado Favorable, cuando podemos escalar, ¿cómo lo detectamos?

Nos lo dirán sus IDIs.

IDIs

Aunque sean como semáforos, las mujeres no cambian de color exteriormente. Así que para medir su Temperatura de Compra nos basamos en los IDIs (Indicadores de Interés) que nos ofrece.

Cuando hay IDIs, su temperatura está alta. Cuando no los hay, se complica la Escalada.

Otra cosa que debes saber sobre sus IDIs es que algunos son deliberados, y otros, inconscientes. Tocarte, reírse adrede, piropearte, cualificarse o flirtear con indirectas suelen ser IDIs de los que ella es total o parcialmente consciente.

Otros, como la risa involuntaria, ciertos gestos, la respiración, cambios en su piel, el color de su cara, la dilatación de sus pupilas, la velocidad a la que te responde, lo pendiente que está de lo que dices, etc., tienden a ser mucho más inconscientes.

Hay tantos IDIs inconscientes que no vale la pena enumerarlos. Es infinitamente más rápido que empieces a fijarte en las cosas que hacen las chicas que sabes que están por ti. Observa también a

amigos y conocidos, observa a las parejas y date cuenta de cómo actúa una chica cuando le gusta un chico.

Y ahora yo te pregunto: cuando la comunicación no verbal y la verbal de una chica entran en conflicto, ¿cuál prevalece? Si te dice una cosa pero su cuerpo, voz, gestos, etc., te dicen otra, ¿a quién tienes que hacer caso?

Exacto. Lo no verbal siempre pesa más que lo verbal.

Y siempre —recuerda esto bien—, siempre... *evalúa la situación por sus acciones, jamás por sus palabras*.

A causa del FF, hay chicas que te dirán de todo para no sentirse responsables. Que si sólo quiere ser tu amiga, que si subirá a tu casa pero que no va a haber sexo, que si tiene novio, que si no eres su tipo, que si patatín y patatán.

Te puede decir misa. Si está preparada para escalar y tú mueves bien tus fichas, escalará.

Esto es tan cierto que nos hemos visto obligados a crear una nueva categoría de IDI: *el IDI Pasivo*.

IDIs Pasivos

Se resume en esto:

Eres un lobo. Enséñale los dientes a la oveja. Si la oveja no se aparta, te la puedes comer.

¿Me explico?

Cómetela o espántala.

Por ejemplo:

—**Aven**: Tienes cinco segundos para largarte de aquí...

—**TB**: ¿Por qué?

—**Aven**: Es todo lo que puedo aguantar sin besarte... Cinco... cuatro... tres... dos... uno... (Y la besas).

Sin cara de psicópata, por favor. Relajado, sueltecito y gracioso, ¿vale?

La cuestión es que tú le has enseñado los dientes a la oveja. Si no se va, te la puedes comer. Entre nosotros es lo que se conoce por IDI Pasivo.

Ni siquiera tienes que ser la leche de creativo. Para sacar a la luz sus IDIs Pasivos, basta con comentarios muy normalitos. Por ejemplo:

—**Aven**: Deja INMEDIATAMENTE de contarme cosas tan guays sobre ti o me veré obligado a pedirte el teléfono.

—**TB**: (Te sigue contando cosas guays).

—**Aven**: Está bien, tú ganas. Dame tu teléfono.

O como:

—**Aven**: Joder, me encanta como hueles. Me está costando horrores no besarte. Fuera de aquí (le das un pequeño empujón con el brazo).

—**TB**: (No se aparta).

—**Aven**: (La besas).

En realidad, cuando un Aven tiene mucha experiencia no suele ir contando los IDIs Activos o Pasivos que le lanza una TB. Se limita a constatar que la Temperatura de Compra está alta, y lo aprovecha.

En esta misma línea, otra regla básica del principio de la atracción basada en Estados es que debes centrarte en trabajar sus emociones, no sus pensamientos. O sea...

Cambia su Estado, no su opinión

La inmensa mayoría de hombres centra su energía mental en cambiar la opinión de la chica que les gusta. Desgraciadamente para ellos. No se dan cuenta de que, en el flirteo, el contenido verbal de las palabras apenas cuenta.

Se puede decir que fallan en el diagnóstico y, en consecuencia, se equivocan también con el tratamiento. Dicho sea de paso,

cuando existe un problema que nos impide escalar, a esta deficiencia la llamamos *Objeción*.

El problema de la mayoría de los Fruscos es que confunden la Objeción. Creen que ésta tiene que ver con el contenido de las palabras de la TB, cuando los motivos suelen ser otros.

En general, es recomendable detectar siempre la auténtica Objeción e ir solventándola. Además, hay que tratar de llevar al Objetivo a un Estado Emocional Favorable.

Repite, dos cosas:

- Trabaja en la Objeción.
- Trabaja en su Estado.

Para terminar de entenderlo, presta atención a estas dos interacciones:

- Frusco:** Hola. ¿Vienes mucho por aquí?
- TB:** Sí. A veces.
- Frusco:** Ya. Y... ¿qué haces? ¿Trabajas?
¿Estudias?
- TB:** Sí, soy enfermera...
- Frusco:** Muy interesante. ¿Y trabajas muchas horas?
- TB:** Oye... No estarás intentando ligar, ¿verdad?
- Frusco:** No, no. Sólo quería hablar contigo. ¿Te molesta?
- TB:** No. Es sólo que a mi novio no le gusta que hable con extraños.
- Frusco:** ¿Qué hace tu novio?
- TB:** Es representante.
- Frusco:** ¿Y no te deja sola mucho tiempo?
- TB:** Sí, pero el amor a veces merece un sacrificio.
- Frusco:** Yo no estoy tan seguro de eso. Imagínate que haces todo eso por él y luego te deja.

—**TB**: Ya. Es lo que tiene. ¿Me disculpas un momento? Voy a acompañar a mi amiga al baño.

El protagonista de este diálogo cae en lo que llamamos *Modo Lógico*. Se centra en el contenido verbal de las palabras de su Objetivo, nunca en solventar la verdadera Objeción a la Escalada.

Con su actitud, activa sus Defensas, pierde toneladas de Valor y, sobre todo, la aburre.

En el siguiente ejemplo encontrarás algo más de chispa y Relevancia Emocional.

—**Aven**: ¿Cuántos elefantes caben en este garito?

—**TB**: ¿Qué vienes? ¿A ligar?

—**Aven**: Si me preguntas lo mismo con una sonrisa, todo es planteable.

—**TB**: Eres un poco listillo, ¿no?

—**Aven**: ¿Qué más podrías decirme sobre mi veintisiete segundos después de conocerme?

—**TB**: Ja, ja, ja... Que también eres gracioso.

—**Aven**: No. Sólo molo más que el resto de tíos que van a acercarse aquí esta noche.

—**TB**: Y no tienes abuela, ¿a que no?

—**Aven**: Igual es pronto para que la conozcas. Antes, dime:

¿cuándo fue la última vez que hiciste algo por primera vez?

—**TB**: No sé si a mi novio le gustaría...

—**Aven**: ¿Estás insinuando que a tu novio y a mí no nos gustan las mismas cosas? (Haces una pausa. La miras de arriba abajo). Imposible.

—**TB**: Ja, ja, ja... La verdad es que corté con él hace dos meses. ¿La última vez que hice algo por primera vez, dices?... Bla, bla, bla...

Aquí tus respuestas van dirigidas siempre a las emociones de la TB, nunca al problema lógico que plantea su contenido verbal.

Además, comprobarás que tus reacciones son congruentes con las de alguien de alto Valor capaz de ver las cualidades que hacen a la otra persona especial. En el momento final del ejemplo, tu Objetivo está empezando a cualificarse. El que lo haga te permitirá encontrar razones para premiarla más tarde y escalar.

Pero sobre todo has intentado, como prioridad máxima, divertirte. Sabes que si entras en Estado te resultará más fácil arrastrar a tu Objetivo a un Estado Favorable a la Escalada.

Con este tipo de actitud, estás logrando algo que nosotros llamamos *Maximización de su Estado* o, simplemente, *Maximización*.

Pues presta mucha atención. Porque sí la atracción basada en Estados es uno de los rasgos que más pesan en la psicología sexual femenina, la Maximización es una pieza clave en el Juego del Aven.

Tanto es así que VACUARO, la palabra mágica que conoces, está a punto de verse transformada.

MAX-VACUARO: NUEVA PALABRA MÁGICA

La palabra mágica es...

iiiVACUARO!!!

VACUARO, VACUA... *¡¡glups!!*

Perdón.

Ésa era la palabra mágica provisional. Me explico...

¿Recuerdas tu primera bici?

La mía era una BH verde. Al principio, le pusieron estabecicos para que no me cayera. Sí, ya sabes, ese par de ruedecitas adicionales para niños. Se les ponen a las bicis de los que aún no han aprendido a mantener el equilibrio sobre dos ruedas.

No estaba mal. Me divertía bastante y, además, me sentía bastante seguro. Pero un buen día... ¡¡Zas!!

No había ni rastro de estabecicos por ninguna parte. De repente, la bici tenía dos ruedas.

No recuerdo cuánto tiempo me llevó, pero sí que me acojoné bastante. Mi padre me empujaba por detrás y yo le suplicaba que no me soltase. En un momento dado me gritó:

—¡Estás yendo solo, Mario!...

Miré detrás de mí. No había nadie empujando. Pero yo estaba montado en la bici, en marcha y... ¡¡no me caía!!

¿Qué tendría yo? ¿Cinco o seis años? Para mí, aquello supuso la mayor sensación de poder y libertad jamás experimentada.

Hasta que conocí la perfección del MAX-VACUARO.

Por el momento, hemos funcionado con el concepto del VACUARO porque la idea de *Maximización* era algo compleja para empezar. Antes de entender que la atracción de una mujer se basa en Estados y que dichos estados se pueden maximizar para escalar, necesitabas entender conceptos esenciales como los de Valor, Cualificación y Romance.

Por suerte, todo esto lo vas a seguir trabajando. La bicicleta sigue siendo la misma, pero sin estabecicos. A partir de ahora, vas a poder disfrutar de tu VACUARO con la potencia adicional de la Maximización.

Así que repite conmigo...

MAX-VACUARO...

MAX-VACUARO...

MAX-VACUARO, MAX-VACUARO, MAX-VACUARO...

Y esta nueva palabra, mucho más potente, está precisamente diseñada para sacar el máximo partido posible a la atracción basada en Estados de las TBs. Como ya empiezas a entender, todo esto lo logramos gracias a la Maximización.

Pero... ¿en qué consiste la Maximización?

Veámoslo.

Introducción a la Maximización

Ponte en el pellejo de un ladrón de bancos.

¿No sería cojonudo que tu compinche cortase el suministro de energía en la sucursal que estás desvalijando? Sólo mientras tú haces de las tuyas, nada más. Después, cuando estés en Honolulú contando los billetes, que las cosas vuelvan a la normalidad si quieren.

Durante el cortocircuito, las alarmas y todos los sistemas de seguridad permanecerían inoperativos por un lapso. El necesario para cumplir tu misión. Está claro que un compinche capaz de provocar semejante cortocircuito valdría su peso en oro para un revientabancos como tú.

Pues bien, en este juego el compinche existe.

Se llama Maximización.

La Maximización se ocupa precisamente de eso. Su misión fundamental es poner y mantener a tu Objetivo en un Estado Favorable durante la Escalada. Y, a la vez, neutralizar a la vez cualquier Objeción que pueda presentarse.

Reflexiona sobre esto.

La mujer basa su atracción en los Estados que atraviesa. ¿Qué ocurrirá si fueses capaz de mantenerla en un Estado Favorable hasta la cama?

¿Sabes lo que pasa al Factor Fulana durante el tiempo en que su Temperatura de Compra se mantiene alta? ¿Y con sus Defensas?

Exacto. Todas sus facultades críticas y lógicas se suspenden. En ese momento, el sistema es vulnerable y puedes *crackearlo*.

Lo sé, demasiado bonito para creerlo.

Y, sin embargo, es real como la vida misma. La Maximización es lo que nos permite a veces besar a una chica en cuestión de minutos o de segundos. Es lo que hace posible que tengas sexo con una TB a la que has conocido chateando ese mismo día. La Maximización es el aceite que le pones al motor de tu vehículo para que todo funcione como la seda. Es el antibiótico de la seducción. El amplificador de tu equipo musical. El suplemento del deportista.

Es el botón de *TURBO*.

En suma: es un catalizador de todo lo demás diseñado para potenciar el efecto de cualquiera de las otras Campañas.

¿Cuándo se usa? Siempre.

A diferencia de las otras Campañas, nunca pierde protagonismo. Está constantemente en el escenario haciendo compañía a la estrella principal, sea esta Valor, Cualificación o Romance. Si quieras, puedes concebirla como una música de fondo que los envuelve. O como los condimentos que suelen acompañar a todo plato: sal, aceite, especias, azúcar, etc.

La forma más Rápida de identificar un Maximizador es reconocer su efecto principal: *maximizar el Estado Favorable del Objetivo durante la Escalada*. Obviamente, algunos Maximizadores pueden también proyectar Valor, Cualificar o generar Romance. Pero ése será un efecto secundario.

En la práctica, cuando algo es capaz de elevar la Temperatura de Compra de tu Objetivo a toda leche o potencia tu Escalada, vale la pena que lo clasifiques como Maximizador.

Normalmente, donde quiera que detectes risitas tontas y comportamientos absurdos, está teniendo lugar algún tipo de Maximización. Cuando ves a una TB en Estado de trance, sin reparar en lo que ocurre a su alrededor, probablemente también está siendo «maximizada».

En cuanto a su composición, algunas herramientas de la Maximización serán como una especie de cóctel de las otras Campañas. Esto, acabamos de mencionarlo, equivale a decir que algunos elementos del VACUARO a veces podrán funcionar, además, como Maximizadores.

Otros Maximizadores, en cambio, obtienen su efecto sin explotar Interruptores Sexuales femeninos como los de Valor o Romance, o sin exprimir el principio de la Cualificación. ¿Cómo? Pues sacando partido a rasgos de la psicología humana en general que no son particularmente específicos de la mujer.

Cuando nos servimos de la Programación Neurolingüística o emitimos algún mensaje subliminal, por ejemplo, estamos

aprovechando principios psicológicos que funcionarían tanto con hombres como con mujeres.

Las posibilidades de la Maximización son casi infinitas. Tanto, que aquí sólo podré enseñarte algunos de sus recursos.

Pero estás de suerte.

Sólo dominando algunas de las muchas herramientas que la Maximización te brinda, serás capaz de arrastrar y mantener a tu Objetivo en un Estado Favorable a lo largo de toda la Escalada. Desde la Apertura hasta la cama.

Para ello, te servirás sobre todo de dos **tipos de Maximizadores**:

- **Generadores de Estado.**
- **Potenciadores de la Escalada.**

Los Generadores de Estado son herramientas especializadas para llevar a tu Objetivo a un Estado Favorable. Prácticamente todo lo que eleve su Temperatura de Compra en ese momento, está actuando como un Generador de Estado.

Los Potenciadores de la Escalada se dedican a contrarrestar cualquier problema que pueda obstaculizar la Escalada. A veces lo hacen trabajando directamente sobre la Objeción, como en el caso de los Desactivadores De Defensas (DDD) o de los Destruye novios.

En otros casos lo hacen atacando directamente a la reacción natural ante la Objeción, previniendo así Salidas de Estado. Y a menudo lo lograrán aún cuando la Objeción no haya sido eliminada.

Por cierto, ¿tienes idea de cuántas veces hemos mencionado la Escalada? Y, sin embargo, aún no hemos dicho mucho sobre ella o en qué consiste exactamente.

Si crees que ya es hora de hacerlo, pasa al siguiente capítulo.

3

LA ESCALADA

Puede que no te sientas capaz de llegar a la cima de la montaña. Pero ¿qué excusa hay para no dar el siguiente paso?

ALGUIEN QUE LLEGÓ A LA CIMA DE LA MONTAÑA

¿ Por qué tienes este libro entre tus manos?

La finalidad del Monopoly es acabar con más pasta que el contrincante. El propósito del parchís, meterlas todas en casa. Cuando juegas al tenis, se trata de ganar sets. Y, en el fútbol, de meter goles.

Ahora yo te pregunto...

¿En qué consiste este juego? ¿Hacia dónde apuntan tus acciones? ¿Qué es lo que pretendes conseguir?

Exacto: escalar.

Hazlo por ti... Y por ella.

Si no escalas, empezará a preguntarse: *¿Adónde narices va esto?*

Y, en caso de que tú no le des una respuesta satisfactoria, la buscará ella. El problema es que no te va a gustar.

Escalar no es una opción: es tu obligación como hombre.

TIPOS DE ESCALADA

Hasta ahora, puede que la palabra «escalar» te haya sonado un poco vaga. Sin embargo, estás a punto de comprobar que es uno de los conceptos más definidos y precisos de nuestra terminología.

Lo primero que vas a aprender es que existen tres tipos de Escalada.

Cada vez que escalas, estás llevando a cabo alguno de estos tres avances. Estás haciendo que la interacción progrese:

- Emocionalmente.
- Logísticamente.
- Físicamente.

Pero, ya sabes. A veces, para asentar un concepto no hay nada como un ejercicio práctico.

A continuación, puedes ver el resumen de una aventura concreta de principio a fin. Los puntos mostrados son los momentos clave que atraviesa la interacción. O sea, los momentos especialmente críticos que deciden si la cosa va a ir para adelante, va a estancarse o va a empezar a hacer aguas.

Comprobarás que me he servido de tres tipos de fuente. El ejercicio que te propongo es que, tras leerlo de cabo a rabo, detectes a qué clase de Escalada pertenece cada uno de ellos^[1].

- 1. Te acercas a un grupo de chicas y les preguntas su opinión sobre un tema que a ti y a tus amigos os tiene un poco en ascuas.**
- Mientras hablas, sin darte cuenta les pones la mano en el brazo para enfatizar algo.
- La conversación ha dejado de tratar sobre el tema inicial y empieza a girar en torno a muchas cosas que tienen relación con ellas y tú.*
- 4. Te acercas a la columna para dejar la chaqueta y acabas con la espalda apoyada contra ella y con el grupo de chicas formando un semicírculo frente a ti.**
- 5. Tus amigos se han puesto a hablar con las otras chicas. Ahora estás solo con la que te gusta.**

6. *Después de que ella haya hecho cosas para ganarse tu interés, le das caer que su mirada te parece muy sexy.*
7. A ella le ha entrado la risita tonta, pero sigue allí hablando. Mientras la escuchas, le coges la mano y te pones a acariciarla con los dedos.
8. Os ponéis a discutir en broma sobre algo y le das un beso para que se calle. Después, seguís hablando sobre otras cosas. Cuando dice algo interesante o divertido, sonrías, la acercas a ti y la besas de nuevo. Empezáis a besaros, quizás durante un minuto o más.
- 9. Le explicas que corre el riesgo de acabar haciéndote tilín y que un día de éstos te gustaría salir de dudas frente a un zumo de frambuesa. Escribe su nombre en la agenda de tú móvil y se lo pasas para que apunte su número en él. Le haces una perdida y se lo dices para que guarde tu número.**
10. *Seguís hablando de todo y de nada. Estáis a gusto. Os besáis de vez en cuando. Finalmente os separáis.*
11. *Es sábado por la tarde. La llamas. Habláis de varias cosas, os divertís y pasáis un buen rato. Antes de despedirte, le comentas que su voz aún te gusta más sin música.*
- 12. El lunes por la mañana le escribes un mensaje de texto en el que le dices que vas a pasarte por la Fnac después del trabajo a por un libro y la invitas a acompañarte. Ella accede.**
13. *Os divertís y estáis a gusto juntos. Tras comprar el libro, la llevas a dar un paseo por un parque y le revelas la interesante historia que oculta dicho parque. Después, os tomáis algo en tu terraza o cafetería favorita. Acabáis participando en un torneo de futbolín. De vez en cuando os besáis, abrazáis, empujáis, cogéis de la mano, etc.*
- 14. Al final de la tarde, os encontráis en otro de tus sitios favoritos, que está cerca de tu casa. Le dices que si no se queda mucho tiempo puede subir un momento a conocer a la mascota de la que le has hablado antes.**
15. *Le enseñas cosas que son importantes para ti: tus libros, tú cinturón negro, tu música... Mientras escucháis tu canción*

favorita la besas. Mientras os acariciáis y os besáis, le susurras que te vuelve loco y que besar como lo hace ella debería estar penalizado por la ley. Os dais el lote un buen rato sobre la cama. Le explicas que su camisa te encanta, pero que su piel te gusta más y se la vas desabrochando mientras os seguís besando.

16. Se está poniendo a cien. Lo notas por su respiración, la temperatura de su piel y la forma por la que se restriega contra ti. Le desabrochas el pantalón mientras le muerdes en el cuello. Sin embargo, al deslizar la mano bajo sus braguitas, te la intercepta diciendo que es demasiado pronto. Entre caricias, le explicas que estás muy a gusto a su lado y que no va a dejar de fascinarte haga lo que haga, pero que esto es algo para los dos: para disfrutar necesitas sentir que ella está tan a gusto como tú. Os seguís besando y acariciando. Al rato notas que vuelve a estar cachonda. Esta vez no te aparta la mano. Termináis follando como animalitos, pero con preservativo.

Era fácil, ¿verdad?

Ahora dime: ¿cuáles de estos puntos corresponden a una Escalada Emocional? ¿En qué momentos se produce una Escalada Logística? ¿Y una Escalada Física?

Lo sé, lo sé. No te he explicado en qué consiste exactamente cada tipo de Escalada, pero he confiado en que por el nombre de cada una de ellas pudieras intuir lo suficiente como para resolver con éxito el ejercicio.

Si no es así, tranquilo. Allá va la explicación.

Escalada Emocional

La Escalada Emocional está relacionada con la clase de dirección que existe en la interacción. Esta dirección puede ser *Impersonal, Personal o Sexual/Romántica*.

Dirección Impersonal: Si la dirección es Impersonal, la conversación no gira en torno a ti y a ella, sino a un tema concreto.

Por ejemplo, cuando un desconocido te explica dónde está una calle, por qué zona puedes salir o te hace una encuesta, la dirección de la interacción está siendo impersonal.

En el ejercicio que acabas de hacer, esta dirección se da en 1 y 2.

Dirección Personal: La interacción toma un enfoque Personal tan pronto como empieza a tratar de ti y de ella. ¿Están mostrando las personas implicadas un interés claro en expresar su subjetividad o saber más uno del otro? Entonces, la dirección está siendo personal.

Suele darse cuando hablas con un buen amigo o un familiar cercano. Los temas tienen normalmente que ver con vosotros: anécdotas personales, gustos, opiniones, fantasías, miedos, etc.

A hacer que la interacción progrese de lo impersonal a lo personal lo llamamos *Personalizar*.

Vuelve al ejercicio y pregúntate cuándo has personalizado^[2].

Dirección Sexual: La dirección *Sexual/Romántica* aparece cuando uno de los participantes en la interacción expresa su interés sexual o romántico en la otra persona y ésta no hace objeción alguna, continúa alimentando la interacción o incluso manifiesta también el mismo tipo de interés.

Atento aquí porque en la inmensa mayoría de los casos, ella no expresará su interés sexual y, sin embargo, podrás escalar en esta dirección sólo por el hecho de que no se oponga a ello.

Cada vez que haces algo para que la interacción tome una dirección sexual emplearás una *Afirmación de Intención Sexual* o ADIS^[3]. Para nosotros, el ADIS es cualquier cosa que le deje claro a tu Objetivo que la ves como una compañera sexual en potencia. Puede ser un comentario, una indirecta muy directa, un gesto que no deja lugar a dudas, una mirada, una caricia, etc.

Si repasas de nuevo el ejercicio anterior, puede que encuentres en él un par de ADIS muy claros^[4].

Escalada Logística

La Escalada Logística tiene que ver con todo aquello que hacemos u ocurre que nos permite progresar en el entorno, circunstancias, situación, medios, etc.

Trata, pues, de las condiciones que posibilitan la Escalada.

Cuando inicias una interacción estás haciendo posible que puedan darse otro tipo de Escaladas que sin interacción jamás podrían existir. Cuando consigues adoptar una posición física ventajosa dentro del Set, estás llevando a cabo otra maniobra logística que te beneficiará. Lo mismo podríamos decir de lograr quedarte a solas con tu Objetivo, ya que esto te permitirá reducir su FF Social. El teléfono o e-Mail, por ejemplo, es otro hito necesario en tu Escalada ya que, sin ellos, no tendrás forma de retomar la interacción con tu Objetivo.

En suma, cada vez que se produce un cambio de circunstancias externas que permite o propicia la Escalada Emocional y Física, hablamos de una Escalada Logística.

Repasa el ejercicio una vez más, y dime: ¿en qué puntos se lleva a cabo una Escalada Logística^[5]?

Escalada Física

La Escalada Física no tiene mucho misterio. Desde antes de que mantengas contacto físico con ella hasta que compartís una experiencia sexual inolvidable, cada avance importante es una Escalada Física.

De nuevo, la Escalada Física también debe ser progresiva. Hay chicos que esperan besar o acostarse con una chica a la que ni siquiera han tocado. Obviamente, esto no es imposible. Si lo fuese, muchas de las relaciones sexuales que se dan entre hombres y mujeres nunca tendrían lugar.

No obstante, salvo excepciones suele ser mucho más recomendable hacer de la Escalada Física algo progresivo, fluido y natural. Y, para que así sea, te interesa lograr que el contacto físico forme parte de vuestra comunicación desde el primer momento. Ésa

es la mejor forma de evitar cambios bruscos y violentos que pueden activar las Defensas de nuestro Objetivo, sacarla de Estado o hacerle sentir que somos tíos Beta con poca experiencia.

Si vuelves al ejercicio, seguro que no te cuesta nada identificar las Escaladas Físicas que tienen lugar en él^[6].

Cuando hagas esto, contéstame a algo: ¿crees que ya estás bastante familiarizado con todas las Escaladas reflejadas en el ejercicio?

Fantástico, porque el ejercicio tenía truco. En realidad, cada uno de sus puntos representaba una de las dieciséis *Escaladas Críticas* que puede atravesar cualquier interacción. Éstas no son más que el resultado de sumar las posibles Escaladas Emocionales, Logísticas y Físicas de más peso que pueden darse cuando interactúes con la chica que te gusta. Escaladas que, ordenadas en una secuencia lógica y clasificadas en distintas fases, dan lugar a lo que llamamos **SECUENCIA TÍPICA**.

Tranquilo, me explico.

Sigue leyendo.

SECUENCIA TÍPICA

Toda interacción exitosa atraviesa una serie de momentos críticos en los que, sin una buena actuación por nuestra parte, la Escalada puede estancarse o venirse abajo.

A estos momentos críticos se les conoce por *Escaladas Críticas*.

Las Escaladas Críticas no son más que «peldaños» en la Escalada que con frecuencia es necesario tomar. Si no lo hacemos, a menudo seremos incapaces de hacer que la interacción progrese. El reto que se nos presenta es que, tanto si no lo hacemos como si lo hacemos mal, podemos estancarnos o provocar una Salida de Estado en el Objetivo y echar a perder nuestras posibilidades con ella.

Cuando nos enfrentamos a uno de esos momentos problemáticos, con frecuencia se espera de nosotros que tomemos

alguna clase de iniciativa para hacer avanzar la interacción.

Esto no quiere decir que siempre haya que subir, uno a uno, los dieciséis escalones. En ocasiones te está permitido cambiar ligeramente el orden o saltarte dos o tres peldaños en ciertos tramos. En circunstancias excepcionales, puedes llegar a concentrar cuatro o cinco Escaladas Críticas en una sola, pero esto no es lo más frecuente.

Por ejemplo, si se trata de una chica de tu círculo social, muchos elementos de este esquema pierden su sentido. En este caso no hay necesidad de que abras, y aunque falcarte o aislar podrían venirte bien en un momento dado, puede que no resulte necesario hacerlo o que puedas alterar el orden descrito en la SECUENCIA TÍPICA.

Sin embargo, cuando se trata de interacciones iniciadas mediante una Aproximación en Frío, siempre necesitarás Abrir antes de Personalizar, y casi siempre te hará falta Personalizar mínimamente antes de falcarte o aislar a tu Objetivo.

En suma, habrá situaciones en los que sí será recomendable que las sigas todas para aumentar tus probabilidades de éxito. Al final, sólo la experiencia te hará calibrar mejor en cada caso particular y te ayudará a decidir cuándo te conviene saltarte alguna y cuándo no.

Lo que está claro es que si sabes dar respuestas satisfactorias a cada una de las Escaladas Críticas, estarás preparado para enfrentarte a cualquier interacción.

Es por ello que los científicos de la seducción creemos que conviene estudiar con sumo cuidado dichos puntos críticos y que resulta interesante contar con un cierto número de posibles comportamientos por defecto a la hora de afrontar cada uno de ellos.

Según nuestra experiencia, existen dieciséis de estos momentos de peligro, que llamamos Escaladas Críticas. Para empezar a familiarizarte con ellos, puedes echarles un vistazo en el siguiente cuadro:

16 ESCALADAS CRÍTICAS	
1. Abrir →	9. Cierre de Teléfono o <i>Mail</i> (CTF, CML) →
2. Kino Accidental →	10. Consolidar (<i>Anticuelgue</i>) →
3. Personalizar →	11. Reconsolidar (<i>Anticuelgue</i>) →
4. Falcarse →	12. Invitación Real (IR) →
5. Aislarse →	13. Plan Día Dos (PLAN D2) →
6. Dirección Sexual/Romántica (ADIS) →	14. Invitación Final (IF) →
7. Kino Intencional →	15. Plan Final (PLAN F) →
8. Cierre de Beso (CBS) →	16. Anti-RUM →
Negrita: Escalada Logística → <i>Cursiva:</i> Escalada Emocional → Redonda: Escalada Física →	

Como puedes apreciar, cada tipo de Escalada viene representada por un tipo de fuente que nos indica si se trata de una Escalada predominantemente Logística, Emocional o Física. En cuanto a los términos usados, éstos vienen acompañados con su método abreviado o acrónimo más frecuente entre paréntesis.

También comprobarás que la numeración asignada coincide con la del ejercicio. Esto te permitirá que dispongas de un ejemplo de cada una de las Escaladas Críticas.

Si, por ejemplo, quieres ver una muestra de Kino Intencional (contacto físico explícito, no accidental) o de CTF (Cierre de Teléfono), sólo tienes que acudir a los puntos con la misma numeración del ejercicio anterior (en este caso, puntos 7 y 9 del ejercicio, respectivamente).

Enseguida voy a explicarte de manera «oficial» cada una de estas Escaladas Críticas, pero entretanto el que te des un pequeño chapuzón en cada una de ellas te permitirá obtener una comprensión más intuitiva y natural.

Así que, rápidamente, coteja cada una de las Escaladas Críticas con su correspondiente punto en el ejercicio con el que ya debes estar muy familiarizado.

Cuando lo hayas hecho, avisa.

¿Ya?

Fantástico.

Lo siguiente que debes saber es que estas dieciséis Escaladas se integran en seis bloques espacio-temporales que también se suceden de manera lineal. A estos bloques espacio-temporales los llamaremos *Fases Típicas*.

Las *Fases Típicas* de una interacción son éstas:

6 FASES
1. APERTURA
2. PUNTO DE ENGANCHE (PDE)
3. AISLAMIENTO
4. PUENTE TEMPORAL (PT)
5. DÍA DOS (D2)
6. INTIMIDAD

Sí, sí, soy consciente de ello.

Algunos de los términos no han sido expuestos aún. Pero no sufras. Muy pronto vas a entender el significado de cada uno.

Pero antes, dime: ¿qué crees que ocurre cuando agrupamos cada Escalada Crítica en su correspondiente Fase Típica?

El resultado recibe el nombre de *SECUENCIA TÍPICA*, tal y como puedes ver en el cuadro de la página siguiente.

Precioso, ¿verdad?

Pues grábatela bien en tu disco duro cerebral. Nos ha costado mucho dar con la *SECUENCIA TÍPICA* tal y como la puedes ver aquí.

Trata de recordar y dime: al estar con una chica, ¿has experimentado alguna vez esa sensación de no tener ni idea de qué hacer?

¿Sí?

Pues despídete para siempre de dicha sensación.

Si tomas la *SECUENCIA TÍPICA* como modelo de referencia por defecto, sabrás en todo momento dónde estás y cuál es el siguiente paso en el que debes centrar tu juego. O sea, tienes que convertirla

en algo así como tú «mapa de carreteras» para interactuar con mujeres.

SECUENCIA TÍPICA: 6 FASES + 16 ESCALADAS CRÍTICAS

APERTURA

1. Abrir →
2. Kino Accidental →
3. Personalizar →

PDE

4. Falcarse →
5. Aislar →

AISLAMIENTO

6. Dirección Sexual/Romántica (ADIS) →
7. Kino Intencional →
8. Cierre de Beso (CBS) →
9. Cierre de Teléfono o Mail (CTF, CML) →
10. Consolidar (Anticuelgue) →

PT

11. Reconsolidar (Anticuelgue) →
12. Invitación Real (IR) →

D2

13. Plan Día Dos (PLAN D2) →
14. Invitación Final (IF) →

INTIMIDAD

15. Plan Final (PLAN F) →
16. Anti-RUM →

MAYÚSCULAS: FASE Negrita: Escalada Logística →	Cursiva: Escalada Emocional → Redonda: Escalada Física →
---	---

(Si escalas bien, pasas automáticamente de Fase a Fase).

Con el fin de facilitarte la tarea, te explicaré ahora en qué consiste cada una de las Fases y Escaladas concretas de la SECUENCIA TÍPICA. Además, acompañaré cada una de estas explicaciones con algunos consejos que por lo general deberás seguir.

Vamos a ello^[7].

Apertura

Esta Fase ocupa la franja temporal que abarca desde que abres hasta que alcanzas el Punto de Enganche o PDE. O sea, desde que inicias la interacción hasta que el Set prefiere que te quedes a que te marches.

Las Escaladas Críticas que se llevan a cabo durante la Apertura son:

- Abrir.
- Kino Accidental.
- Personalizar.

Veámoslas.

Abrir

Para que cualquier proceso de seducción se dé, antes debe existir alguna clase de interacción. La Apertura es el paso que da inicio a dicha interacción.

Lógicamente, sin esta Escalada Logística no puede haber nada más. Por ello, los Aven cuidamos en extremo esta Escalada tan importante y a menudo echamos mano de material enlatado, estrategias, técnicas, etc., relacionadas con ella.

A continuación te muestro algunas directrices básicas que deberás tener en cuenta cuando abras:

- INFORMACIÓN RELEVANTE EN OTROS CAPÍTULOS. No quiero engordar este libro con repeticiones innecesarias. Pero hay aspectos que es imprescindible atender durante la apertura y que podrás ver en otros apartados. Así que:
 - Trabaja la sala antes y durante.
- Material Enlatado.
 - Puede ser una buena idea servirte de Abridores Enlatados. Es decir, de formas de romper el hielo que traes preparadas de casa y que pueden servirte en múltiples situaciones.
 - En general, será conveniente, a menos que te encuentres en Estado o quieras servirte de la incertidumbre para entrar en él y te hayas propuesto practicar improvisación o que las circunstancias te brinden un abridor perfecto.
 - Sírvete de las pausas y, en algunos momentos, quédate pensativo para que no parezca que lo estás recitando de memoria como un lorito.
 - No existe abridor enlatado perfecto que funcione por sí mismo. Lo más importante no es lo que dices, sino *cómo* lo dices. Recuerda: es lo que proyectas y lo que demuestras con tu actitud lo que marca la diferencia.
 - Ejemplos:
 - «¿Has visto a mi duende verde por aquí?». (Si entra en el juego, debes contar con una historia divertida que respalde tu pregunta).
 - «¿Cuál es tu especie de dinosaurio favorita?». (Seguido de algún tipo de test de personalidad interesante).
 - «¿Estás preparada para aceptar un elogio sincero de un completo desconocido?» (Ella accede. Añades): Guay. —«Yo también. Tú empiezas. Dispara^[8]».
 - «¿Te tirarías de un avión por un chico^[9]?». (Prepara una historia interesante que justifique el que le hagas esa pregunta).

- Tu apertura debe estar justificada explícita o implícitamente.
 - Como en toda Escalada, conviene que exista un *por qué* y un *qué*. Es decir, por qué te has acercado y qué es lo que esperas de ella.
 - Si estamos pidiendo una opinión sobre algo, el *por qué* y el *qué* tendrán que ver con tu curiosidad y con la historia que hay detrás de la pregunta. Si estamos usando algún tipo de abridor divertido o absurdo, el *qué* y el *por qué* vendrá explicado por nuestra actitud de querer pasarlo bien.
- Pásatelo bien y cultiva tu estado (repasa el apartado *LIGAR ES UN JUEGO*).
- Sé receptivo: vive el momento, cobra conciencia del entorno...
- Adopta una actitud familiar.
 - No te pases de formal. Es mejor que actúes con la gente como si la conocieras de toda la vida.
 - Con frecuencia, obtendrás lo que asumas. Así que si quieres que te traten con familiaridad, asume que la hay.
- Comunicación verbal directa. No te enrolles.
 - Recuerda: *menos es más*.
 - Usa frases sencillas, cortas y con gancho (especialmente si hay ruido).
 - Si eres divertido, simpático y adorable no necesitas pedir permiso para hablar con la gente. Ya sabes: sé majo, pero confiado. Fuera disculpas, permisos, etc. Te harán parecer Beta.
- Comunicación no verbal.
 - Tu nivel de energía debe estar por encima del Set que abres. Recuerda que vas a animar la fiesta, no a aguarla.
 - Mira a los ojos de la gente de TODO el Set. Tu mirada debe transmitir seguridad, diversión y calidez.
 - La voz:
 - Debe transmitir autoridad. A veces debe ser alta, especialmente al principio en lugares ruidosos.

- Salvo excepciones, es mejor que no hables rápido. Si es necesario, ralentízala.
 - Usa el poder de la pausa.
 - Añádele riqueza de inflexiones. Móntatelo como quieras, pero que no sea monótona y aburrida. Si es necesario, recítale poesías a tu perro o a tu sobrinito de dos años y trata de mantener su atención.
 - Lo que quiera que hagas o digas, vívelo. Y consigue además que te guste escucharte. Sedúcete a ti mismo antes de seducir a los demás.
 - Concibe a tu Objetivo como un bebé pequeñito: arrópala y acúnala con tu tono.
- Gestos y posturas.
 - Sonríe antes siquiera de que te vean.
 - Transmite comodidad con todo lo que hagas. Si no lo haces, perderás Valor o activarás sus Defensas.
 - Al igual que con la voz, evita movimientos nerviosos y rápidos. Ralentiza toda tu comunicación no verbal.
 - Haz que tus gestos no sean amenazantes. Usa posturas abiertas. No cruces los brazos, no te protejas con las manos y, al gesticular, mantén baja la posición de éstas. Nunca se las acerques a la cara.
 - No te vuelques hacia delante. Haz que se acerque ella a ti. Si se te escapa algo que dice, cambia de tema.
 - No adaptes tus posturas a las suyas. En cambio, dirige sus propias posturas para que se adapten a ti.
- Arpifaz, Bazucazos y Vacas.
 - Si son antipáticas (Arpifaz), te dan un súpercorte (Bazucazo) o no se muestran participativas (Vacas), no te muestres reactivo (reactivo = repulsivo).

- Y recuerda que no debes centrarte en cambiar su opinión, sino su Estado.
- Valor.
 - No te obsesiones con proyectar Valor en la Apertura. El objetivo de ésta es tan sólo iniciar una interacción.
 - En algunos casos, proyectar Valor en la Apertura acarrea la activación de Defensas.
- Nivel de Exposición.
 - El Nivel de Exposición es el grado de interés que muestras en la chica al iniciar la interacción. Preguntarle la hora sería un uno y decirle que te la quieres follar allí mismo, un diez. Entre estos dos niveles de exposición, hay un extenso abanico de posibilidades.
 - A mayor Nivel de Exposición:
 - Si no eres rechazado, te resultará más fácil escalar.
 - El riesgo de Bazucazo o activación de Defensas se incrementa.
 - A menor Nivel de Exposición:
 - El que no te rechacen significa muy poco y tu Escalada no será tan rápida.
 - El riesgo de activar sus Defensas y recibir malas respuestas es menor.
 - Gradúa el Nivel de Exposición en función de tu propósito esa noche, del lugar en que te encuentres y de cómo reaccionen las TBs.
- Tipos de abridores (algunos):
 - Situacional.
 - Te lo brinda la circunstancia.
 - Ejemplo: «Eres una espía rusa, ¿verdad? ¿Para qué agencia secreta trabajas?». (Cuando parece que está escuchando vuestra conversación).
 - De Opinión.
 - Le preguntas algo que tiene relación con algún tipo de debate que usáis entre tus Alas y tú.

- Conviene que simuléis dicho debate en voz alta y que ellas lo oigan, para darle congruencia a tu apertura.
- Ejemplo: «Vale —en pleno debate, dirigiéndote a tus amigos, bien alto—, vamos a consultarlo —dirigiéndote a una de ellas—: ¿Crees que mi sobrina es lesbiana? Tiene cinco años, pero es mejor al fútbol que los chicos de su clase, odia las muñecas y nunca juega con niñas».
- Absurdo.
 - Te estás divirtiendo y te gusta hacer un poco el tonto de forma creativa.
 - Ejemplo: (Con expresión de mucha trascendencia). «Es cuestión de vida o muerte: ¿Cada cuánto echo a lavar mi pijama^[10]?».
- Directo.
 - Muestras tu interés, a veces interés sexual, desde el principio. El Nivel de Exposición es mayor, pero proyectas cualidades Alfa al demostrar que eres un hombre con una expectativa muy positiva sobre su capacidad y habituado a tomar lo que quiere en el momento en que lo quiere.
 - Si lo encaja bien, te resultará más fácil hacer que se cualifique y escalar después.
 - Cuando juegas con directo es crucial que:
 - Todo lo que hagas proyecte que tienes una alta expectativa y esperas un resultado positivo.
 - No seas reactivo. Si la respuesta no es la que esperas, puedes hablar de cualquier otra cosa con naturalidad como si nada. Debe producirte la misma reacción que cuando le ofreces un chicle a alguien y te dice: «No, gracias».
 - Ejemplo: «¿Sabes a quién me recuerdas? (pausa). A alguien que debería conocer (pausa). ¿Cuál es tu historia^[11]?».

- Chulifresco.
 - Muestras interés, descaro y atrevimiento, pero hay un componente de reto juguetón en tu actitud. Y mucho humor.
 - Este tipo de abridores pueden ser muy eficaces por su capacidad para llevar rápidamente a Estado a una TB. Al igual que con el directo, la Alta Expectativa y las ganas de divertirte sin caer en la reactividad son cruciales.
 - Ejemplo: «¿Sois tímidas o qué...? Llevo aquí cinco minutos hablando con mi amigo y todavía no me habéis dicho ni hola».

Kino Accidental

Llamamos Kino Accidental a cualquier clase de contacto físico que no es percibido como intencionado o expreso. Debe llevarse a cabo cuanto antes para sentar desde el principio una dinámica en la que el contacto forme parte de la comunicación.

Desde el momento en que empieza a usarse esta Escalada Física, no debería abandonarse en ningún momento a menos que el Calibre nos lo aconseje. Esto ocurrirá sólo en casos claros de Defensas altas o riesgo de Bazucazo público. En general, la regla es que siempre que ella no se aparte, puedes servirte de Kino Accidental y para ello debes tener en cuenta lo siguiente:

- INFORMACIÓN RELEVANTE EN OTROS CAPÍTULOS. La Kino es un generador Destacado de Romance. Puedes consultarla en las Subdinámicas del Romance para completar tu conocimiento sobre ella.
- Úsala antes del ADIS (véase más adelante).
- La Kino forma parte de ti.
 - Conviértete en esa clase de persona para la cual el contacto físico forma parte de la comunicación.
 - Desarrolla el hábito de que sea algo inconsciente en ti.
 - A fin de hacerlo congruente, debes tocar a todo el mundo, no sólo a la chica que te gusta.

- Una vez iniciada, no debe abandonarse en ningún momento.
- Si te pasas o parece premeditada, puede activar Defensas.

Personalizar

La Personalización consiste en llevar lo que tiene lugar entre ella y tú a un terreno personal. Su propósito principal es lograr que la interacción pase a ser sobre el Objetivo y tú o sobre el Set y tú.

Y hacer que invierta, que se implique. Si no logras esto, todo lo que hagas para alimentar la interacción te hará perder Valor ADC. Parecerá que lo intentas demasiado.

Una buena Personalización te permitirá además empezar a encontrar rasgos diferentes y únicos en el Objetivo, por los cuales premiarla más tarde. Si lo haces bien, alcanzarás fácilmente la siguiente Fase, el Punto de Enganche (PDE), en el cual el Set prefiere que te quedes a que te marches.

Con la Personalización debes tener en cuenta:

- INFORMACIÓN RELEVANTE EN OTROS CAPÍTULOS:
 - La Personalización es un proceso de mini-Cualificación en el que te sirves de Cebos para que el Objetivo invierta y justifique así el que te quedes junto a ella. Si quieres ser bueno personalizando, *debes estudiar a fondo la Cualificación, en especial la Subdinámica de los Cebos.*
 - En este punto, es también crucial que empieces a recabar la Información relevante sobre el Set. Para ello, consulta *Información*, que es una Subdinámica del Romance.
- Recuerda que tendrás lo que asumas, de modo que adopta una actitud cómplice y familiar.
- Tira de sus hilos.
 - Trabaja con lo que ella te dé.
 - Mucho mejor que tratar de sacarte fórmulas de la manga para lograr que ella invierta, es prestar atención a todos los «hilos» que su comportamiento, aspecto, etc., te ofrece, y tirar de ellos.

- Haz más afirmaciones que preguntas.
 - Ábrete tú y lo harán ellas.
 - Al abrirte, no te pases. Si esto ocurre, perderás Valor ADC.
- Tus preguntas deben esperar una inversión grande por su parte. Aun cuando no se muestre dispuesta a invertir, demuestra con tu actitud que sí esperas que lo haga.
 - Recuerda que una Alta Expectativa te confiere Valor.
 - Tras crear un poco de tensión, puedes hacer como si nada y seguir hablando tú.
- Vacas y Arpifaces.
 - Si no invierten (Vacas), búrlate de su actitud con gracia y cariño.
 - TB**: (No invierte. Responde con monosílabos o no dice ni «mu»).
 - Aven**: Sólo hay una cosa que no me gusta de ti. Que no me dejas hablar. Por favor, ¿quieres parar de interrumpirme?
 - Échale un vistazo a los Generadores de Estado en la Maximización, en concreto al Boomeregoland (véase *GENERADORES DE ESTADO*).
 - Si pese a todo no logras que inviertan, puedes sostener durante un tiempo el peso de la interacción mientras escaneas la Sala en busca de otro Set. Obviamente, esto sólo lo debes hacer como medida de emergencia.
- Ejemplos de personalización:
 - Aven**: Hola. Tienes pinta de estar tramando algo maquiavélico. Si es un plan para tomar el control del universo, estoy interesado. Si es otra cosa, dímelo y no volverás a verme nunca más.
 - TB**: No. Estoy esperando a que vuelvan mis amigas de la barra. Cuidando el sitio.
 - Aven**: Hay que ver. La de cosas que le pasan a una cuando cuida el sitio. Menos mal que el chico que se te ha

acercaido esta vez es completamente distinto de todos los demás.

—**TB**: Ja, ja, ja... ¿Te crees tan espectacular?

—**Aven**: Dime algo más espectacular que te haya pasado esta semana.

—**TB**: De ésa te libras. No me ha pasado nada del otro mundo.

—**Aven**: Alguna vez he tenido una semana en la que no me pasa nada del otro mundo. Pero que no salga de aquí.

—**TB**: Ja, ja, ja... Eres gracioso.

—**Aven**: Y tú, ¿de dónde has sacado el sentido del humor para apreciarlo? ¿Novio? ¿Amigos? ¿Familia?

—**TB**: Familia...

—**Aven**: Cuenta...

—**TB**: (Te empieza a hablar de ella. A partir de ahora, la interacción está tomando un rumbo hacia lo personal. Date cuenta de que en todo momento has tirado de los hilos que ella te ha ido dando).

Repasa ahora las directrices de la Personalización e intenta reconocerlas en este último ejemplo.

Punto de Enganche (PDE)

Como Fase, el PDE abarca todo lo que ocurre desde que el Set demuestra, explícita o implícitamente, que prefiere que la interacción continúe a que concluya hasta que consigues quedarte a solas con tu Objetivo.

Las Escaladas Críticas que se llevan a cabo durante el PDE son:

- Falcarse.
- Aislar.

Falcarse

Cuando te encuentres en un Set, hay posiciones o colocaciones en el mismo que te benefician más que otras. Falcarse es, precisamente, tomar una posición física ventajosa dentro del Set.

Y cuando digo «ventajosa», me refiero a que lo es en términos de:

- Valor en la Sala.
- Valor en el Set.
- Facilidad para escalar.
- Desactivación y prevención de Defensas con el Objetivo y con la Sala.

Por un lado, tu ubicación será procesada por el propio Set, de forma que sus miembros te verán más Alfa inconscientemente.

Por otro, es también percibido (con mayor fuerza) por el resto de la Sala, lo que permitirá que los integrantes de la misma te atribuyan un mayor Valor Social.

Como es lógico, te conviene falcarte de la forma más sutil y fluida posible. A medida que tu experiencia aumente, serás capaz de llevar a cabo esta maniobra logrando que pase desapercibida.

Las cosas a tener en cuenta para falcarse:

- INFORMACIÓN RELEVANTE EN OTROS CAPÍTULOS: Mejorarás notablemente tu capacidad para falcarte cuando domines los Potenciadores de la Escalada que encontrarás en la Maximización. Consultalos cuando necesites mejorar esta técnica.
- Busca tener la espalda cubierta, poder controlar la Sala y que ésta te vea a ti. Puedes estar:
 - De espaldas contra la barra, columna, árbol, farola, pared, etc., rodeado del Seto con sus miembros frente a ti.
 - Sentado en un buen lugar de la mesa, playa, césped, etc.
- Cuando falcarse:

- **Antes del PDE**, si resulta fácil y sutil, con posible Limitación Temporal (LT).
- **Después del PDE**, necesariamente.
- **Nunca**, si la situación o espacio no lo permite (mesas con bebidas que se pueden caer, etc.).
- Casi siempre, para falcarte necesitarás «robarle» la posición ventajosa a otro miembro del Set.
- Intenta que tu Falcaje pase tan desapercibido como sea posible. Un buen Potenciador de la Escalada que te resultará muy útil en estos casos es el Desvío de Atención (DDA). Los siguientes ejemplos están basados en él.
- Ejemplos:
 - Aven**: Un amigo me dijo que en todo local siempre hay un mafioso. Y que es calvo (como queriendo enseñarle calvos, la arrastras con suavidad y firmeza de la cintura o la mano a la TB falcada y le preguntas): ¿Te parece sospechoso algún calvo del local? (simultáneamente, llevas a cabo la maniobra para falcarte, robándole el sitio sin que se note).
 - Aven**: (Tras haber sacado el tema del baile con algún pretexto y dirigiéndote a la TB falcada). ¿Tienes talento para el baile? Ven. (Con tu mano izquierda la coges de su derecha, la levantas y le haces dar una vuelta hacia su interior. En el proceso, te vas desplazando y le robas su posición ventajosa).

Aislar

Aislar consiste en separar al Objetivo de su Set. Puedes lograrlo apartando un poco al Objetivo de su Set (miniaislar) o alejándola hasta que quede fuera del radio de visión de sus amigos (aislar).

Hacerlo te permite minimizar los efectos del FF Externo o evitar la interferencia de posibles Blocapollas. Obviamente, aislar es más efectivo en este sentido que miniaislar, pero no siempre nos resultará posible hacerlo. Cuando miniaislas, suele ser recomendable que sitúes al Objetivo de espaldas a su Set.

Generalmente, esta Escalada Logística es decisiva, hasta el punto de que nos permite pronosticar si la interacción progresará o no. Si no aíslas o, como mínimo, miniaislás, te va a resultar muy difícil escalar físicamente y, en especial, besarla.

Cosas a tener en cuenta para aislar:

- Te vendrá bien conocer un sitio para aislar incluso antes de entrar en la Sala.
- Neutraliza Obstáculos.
 - Cuando todos los Obstáculos están neutralizados (es decir, ocupados con alguien) el Miniaislamiento se produce de forma automática.
 - Puedes lograrlo:
 - Con la colaboración de tus Alas, que interactúan con los miembros descuadrados del Set.
 - Con la colaboración del propio Set, que puede llegar a conspirar en tu favor.
 - Con *Set Fusión*: consiste en introducir a otro Set dentro del que has abierto o llevar a éste a otro Set. La Set Fusión es especialmente útil cuando el Set es de dos y estás solo.
 - Usa Potenciadores de la Escalada, aislando:
 - Como Premio.
 - Hace o te demuestra algo digno de ser recompensado con tu interés.
 - Ejemplo: «¿Me estás diciendo que eres capaz de sacar adelante dos niños tú sola? Ven, allí podremos hablar mejor».
 - Aprovechando un Estado Favorable.
 - Cuando atraviesa un Estado Favorable es más fácil llevar a cabo cualquier Escalada.
 - Ejemplo: (Le haces una Lectura en Frío —LF— que la deja flipada y, antes de acabar, la llevas a un lugar más apartado porque necesitas «concentrarte mejor»).

- Con otros Potenciadores de la Escalada.
 - Desvío de Atención (DDA):
 - El DDA consiste en centrar su atención en algo distinto a la Escalada que está teniendo lugar.
 - Ejemplo: (Bailas con ella y, mientras disfruta del baile, la vas alejando de su Set).
 - Paso ilusorio:
 - El Paso Ilusorio se basa en malinterpretar algo que ella hace como una tentativa de avance por su parte. Si tu Objetivo cree que tú crees que ella ha tomado la iniciativa, podrás escalar sin perder Valor. Puedes malinterpretar algo que ella te dice directamente o provocar que haga o diga algo con un Cebo Pelota y malinterpretarlo después.
 - Ejemplo:
 - TB:** ¿Qué dices? No te oigo.
 - Aven:** Tienes razón. Ven (interpretando que es ella la que te lo ha pedido, la llevas a un lugar en el que pueda oírte).

Aislamiento

El Aislamiento es una Fase que engloba las Escaladas que tienen lugar desde que te has quedado a solas con el Objetivo hasta que te separas de ella y del Set.

Pese a lo que la palabra indica, no tiene por qué concluir contigo y el Objetivo a solas si ya has llevado a cabo un CTF y, quizás, un CBS. Puede acabar perfectamente y de hecho es incluso deseable que lo haga contigo reunido de nuevo con su Set.

Las Escaladas Críticas que a menudo tienen lugar durante el Aislamiento son éstas:

- Dirección Sexual/Romántica (ADIS).
- Kino Intencional.
- Cierre de Beso (CBS).
- Cierre de Teléfono o *Mail* (CTF/CML).
- Consolidar.

Dirección Sexual o Romántica (ADIS)

El ADIS (Afirmación de Intención Sexual) es la estrella de la Escalada Emocional. Su finalidad principal es darle una *dirección sexual* a la interacción y consiste en cualquier cosa que logre este cometido.

Puede ser un pensamiento dicho en voz alta: «Fascinante y sexy... Perdona, ¿qué decías?». O algo gracioso y descarado: «Como no dejes de sonreír así inmediatamente, voy a verme obligado a hacerte veinte hijos aquí mismo». O una falsa disculpa: «Perdona, estaba demasiado concentrado intentando no besarte. Repítemelo todo, por favor».

Ni siquiera hace falta que se trate de algo verbal. La Kino Intencional —lo verás en la Escalada siguiente— puede funcionar como ADIS. Basta que le des un pequeño pico, sonrías y sigas con vuestra conversación con normalidad. O que la cojas de la mano y la beses o empieces a acariciarla mientras te cuenta lo que sea. Aun sin tocarla, obtendrás un efecto similar si te quedas mirándola a los ojos y los labios como hipnotizado.

Personalmente, rara vez me sirvo de los ADIS verbales, salvo cuando la situación no me permite usar otros. Por ejemplo, en el Messenger, en lugares donde la reputación de mi Objetivo está en juego o cuando nos separa una enorme mesa que me impide tocarla o acercarme a ella sin llevar a cabo alguna maniobra aparatososa.

Recuerda: un Aven como tú nunca lo intenta demasiado, por eso no hará nada aparatoso. Y siempre velará por la reputación de su objetivo como si se tratase de un recién nacido.

Pero, hagas lo que hagas, el propósito del ADIS es siempre él mismo: darle inequívocamente a la interacción el rumbo que deseas.

La idea es «enseñarle los dientes a la oveja» para evitar malentendidos. Si después de hacerlo sigue allí, te la puedes «comer». Tu lema debe ser: *cómete a la oveja o espántala*.

Para entender bien el ADIS, debes interpretarlo como una especie de contrato no escrito. Cada vez que ella no haga algo expresamente para contrarrestarlo, tómalo como que acaba de firmar su consentimiento a que la interacción tome una dirección sexual o romántica. Dalo por sentado. Pocas veces te equivocarás.

Ni siquiera hace falta que ella se muestre de acuerdo con tu ADIS. Basta con que continúe a tu lado, alimentando la interacción de alguna forma. Habrá chicas que incluso te digan «No va a pasar nada entre nosotros», para ponerte a prueba. Pero eso, aunque a veces puede significar que necesita más tiempo, no significa que la cosa esté perdida.

La reacción favorable más típica suelen ser risitas. A veces se hace un poco la despistada, pero la notarás algo nerviosa o incluso roja. Puede que incluso empiece a hacer o a decir tonterías, como un Frusco torpe e inseguro. Pero recuerda: basta con que encaje bien tu Afirmación de Interés Sexual. Eso equivale ya a un IDI Pasivo.

Si por lo que sea no está de acuerdo con tu ADIS, su obligación es hacértelo saber. Se apartará, se pondrá a hablar con las amigas y a ignorarte o te dirá de forma clara que no le atraes. En tal caso, lo mejor es irte dejando Veneno y no perder más tiempo con ella. Quizás más adelante cambie de idea, pero por lo pronto vas a centrar tus esfuerzos en algo distinto.

Por lo demás, si esperas que sean ellas quienes tomen un papel activo a la hora de darle un rumbo sexual o romántico a la interacción, puedes hacerlo sentado. Salvo excepciones en cuyas manos no vale la pena que dejes tu suerte, no van a hacerlo. Por varias razones.

Por un lado, tenemos el FF, que la obliga a no querer cargar con la responsabilidad de nada que pueda llevar a un desenlace sexual. Por otro lado, la pasividad supone un gran filtro: aquellos hombres con poca experiencia y escasa confianza lo interpretarán como una Negativa; aquéllos más Alfa lo interpretarán como consentimiento y seguirán avanzando.

Así que ya sabes: siempre que se haga la loca o no se resista, la luz está verde.

Cosas que debes considerar con el ADIS:

- Para cuando llegue el ADIS, un Juego Sólido recomienda que ella ya haya hecho cosas para cualificarse. Fuera de lugar, el ADIS puede activar sus Defensas o hacerte perder Valor.
- La forma básica del ADIS es:
 - *Yo (encuentro) + Tú (o algo tuyo) + Sexy.*
 - Cualquier otra cosa, verbal o no, que exprese tu interés sexual o romántico en el Objetivo, dándole un rumbo claro a la interacción.
- Acompaña siempre tu ADIS con una buena Distensión (véase Cualificación/Distensión). La Distensión previene los efectos Negativos del FF. La Distensión no es nada más que una ayuda para su FF, algo que le permita hacerse la loca o como que no lo ha oído. La ausencia de Distensión podría hacer cargar a tu Objetivo con demasiada responsabilidad.
 - «Esa mirada está afectando a mi temperatura corporal (ADIS). ¿Te importa dejar que me recupere un poco?». Y la empujas de broma alejándola de ti (Distensión).
 - «Creo que no he salido de casa preparado para una sonrisa tan sexy (ADIS). Cambiando de tema, ¿te he hablado ya de mi pez?». (Distensión).
- Evita:
 - Hacer nada aparatoso. Sería Intentarlo Demasiado y te haría perder Valor ADC.
 - Hacer nada que pueda poner su reputación en juego (calibra su entorno y extrae la Info necesaria para saber

qué puedes hacer en cada lugar y qué no).

- Tras el ADIS, la interacción debe cambiar para tomar un rumbo más sexual. Puedes empezar a hacer Kino Intencional y a besarla de vez en cuando para lograr que cada vez se sienta más cómoda y segura junto a ti.

Kino Intencional

Tan pronto como le has dado una dirección romántica a la interacción, la Kino debe dejar de ser solo algo que surge y convertirse también en algo en lo que te recreas intencionadamente. Y, si no le has dado aún esta dirección, esta intencionalidad en tu contacto físico puede desempeñar perfectamente el papel de ADIS.

La *Kino Intencional* o explícita no es más que una forma de Kino que ya no parece accidental. Con ella, logras crear o mantenerla dirección sexual de la interacción (para que de verdad no haya malentendidos). Es decir, te servirá para reforzar el «compromiso» creado con el ADIS o incluso para establecerlo de cero.

Equivale a decirle subliminalmente a tu Objetivo: «Podemos estar hablando de lo que sea, pero tú sabes que entre tú y yo hay algo que no podemos negar, ¿verdad?». Una vez la estás abrazando, acariciando la nuca, cogiéndola de la mano o dándole suaves besos en la mejilla mientras continuáis con vuestra conversación, resultará bastante obvio.

Y recuerda que la Kino Intencional ya no surge. Con ella, el Objetivo debe entender que la tocas porque *te apetece*. Por ello, aunque se trata esencialmente de una Escalada Física, en buena medida podría considerarse también una Escalada Emocional.

Cosas a tener en cuenta con la Kino Intencional:

- **INFORMACIÓN RELEVANTE EN OTROS CAPÍTULOS.** La Kino es un Generador Destacado de Romance. Puedes consultarla en las Subdinámicas del Romance para completar tu conocimiento sobre ella.
- No le des mucho bombo. Concíbela como algo del todo natural. Simplemente estás más a gusto tocándola a veces

que sin tocarla.

- Dale la oportunidad de que la eche de menos. Si la tocas todo el rato, puede cansarse. Déjala siempre con un poco de ganas.
- Aunque debe serlo siempre, es crucial que cuando hablamos de Kino Intencional la hagas protectora, acariciante, envolvente. Concíbela como un medio de transmitir y expresar 5CP.

Cierre de Beso (CBS)

El beso no es más que otra forma de «sellrar el pacto» que has iniciado con el ADIS. Y, de nuevo, también puede servirte para crearlo desde cero. Su importancia radica sobre todo en su peso psicológico. En tanto que con la Kino Intencional una chica aún puede tratar de engañarse a sí misma, si le das un beso en los labios, por inocente que sea, no hay forma ya de que ella se diga que no ha pasado nada.

Por eso, con el CBS (es decir, Cierre de Beso) te juegas más que con otras Escaladas Físicas. A fin de cuentas, besarse con alguien ya supone para ella una considerable inversión emocional. De ahí que pese especialmente sobre la Lógica Retroactiva de tu Objetivo.

O sea, que una tentativa de CBS exitosa puede jugar mucho en tu favor, en tanto que otra fracasada puede llevarla a una Salida de Estado. En realidad, tampoco es grave que te haga «la Cobra^[12]» un par de veces si te lo tomas con humor y mantienes una actitud de *te quiero pero no me afecta tu respuesta*. Si, en cambio, te muestras reactivo ante su Cobra, prácticamente acabas de cargarte la Interacción.

Ten presente también que en ciertos contextos o situaciones no será conveniente que intentes o persistas con el CBS. Puede que no sea el lugar ni el momento o que simplemente no le guste ser vista besándose en público con alguien que acaba de conocer.

En tales casos, aun cuando consiguienes culminar con éxito esta Escalada Física, a medio plazo estarías socavando la Confianza y

saboteando tu Juego. Recuerda que ella debe saber que contigo su reputación está a salvo. Por otra parte, si la llevas a hacer cosas que claramente no quiere hacer, es más que probable que más tarde aparezcan Remordimientos del Comprador.

Cosas a tener en cuenta con el CBS:

- El CBS es el gran test. Si ella no lo impide, es muy probable que le gustes.
- Puede servirte tanto de ADIS como de refuerzo de éste. De hecho, tu primer beso puede ser un simple pico, de uno o varios segundos.
- Las «Cobras» no te convienen. Pueden sacarla del Estado. O hacerte perder Valor en la Sala y activar las Defensas de otros Sets. Por suerte, hay mil formas de evitarlas:
 - Extrae la Info necesaria antes de intentar un CBS.
 - Hay situaciones y contextos en los que intentar un CBS jugará en tu contra.
 - Puede que no sea el lugar ni el momento o que no le guste ser vista besándose con un extraño.
 - Usa tu Kino Intencional como test: abrazos, caricias, mordisquitos en el cuello, besos en la mejilla o en la comisura, etc. Cuando tengas experiencia, este tipo de Escalada progresiva puede llegar a dar una fiabilidad cercana al cien por ciento.
 - Ve acortando distancia de forma progresiva. En lugares con la música alta, puedes acabar con tu boca literalmente a un centímetro de la suya antes de besarla.
 - Si no lo tienes claro, empieza robándole un ligero pico en un momento en el que no se lo espere, atraviese un Estado Favorable (cuando se ríe, por ejemplo) o a modo de Premio por algo que ha hecho o dicho.
 - Si estás cerca de ella, la miras fijamente y ella te sostiene la mirada, es matemático: hay luz verde, bésala.
 - Salvo excepciones, no te acerques hacia ella «picoteando» para besarla. Arrástrala para que sea ella

quién se acerca a ti. Si no se deja arrastrar, sabrás que no va a ser tan fácil besarla sin necesidad de tragarte una de sus Cobras.

- Cuando encuentres buenas formas de besar a una chica, enlátalas para servirte de ellas en ocasiones sucesivas. Por ejemplo:

—**Aven**: Yo nunca podría estar con una chica que no besé bien. ¿Qué nota te pones tú del uno al diez?

—**TB**: (Menos de un seis).

—**Aven**: Has ido a dar con el maestro adecuado. Ven (la arrastras con suavidad y firmeza hacia ti y la besas).

—**TB**: (De un seis a un ocho).

—**Aven**: No está mal. Pero aún necesitas seguir practicando para llegar a este nivel. Ven (y la besas).

—**TB**: (De un ocho para arriba).

—**Aven**: Espero que puedas respaldar eso con hechos. Ven (y la besas).

- En caso de Cobra, reenmarca tu tentativa como un ADIS, no seas reactivo y sigue jugando un poco más. Si finalmente decides abandonar, hazlo dejando Veneno y una puerta abierta. Sustituye en tu mente el concepto de *Rechazo* por *Rechazo Transitorio*.
- Salvo que sepas que la cosa va a desembocar claramente en sexo, no te conviene hacer algo «sexual» de vuestros besos.
 - La misión principal de besarte con una chica es, al igual que ocurre con la Kino Intencional, generar 5CP. Nunca excitación sexual, a menos que tengas claro que las posibilidades de que el sexo suceda a los besos de forma inmediata sean altas (por ejemplo, si estáis en tu habitación).
 - Si el besuqueo y las caricias toman un cariz demasiado sexual fuera del lugar apropiado, te conviene ser tú quien ponga el freno antes. Así ella sentirá que puede confiar en ti. Además, se quedará con ganas de más, te verá como un reto hasta el último momento y se centrará más en conseguirte que en resistirte.

- Puedes bajar el ritmo apartándola un poquito suavemente y diciendo cosas como: «Para, para... que me acelero», «Aquí no...», «No seas mala ahora, ¿vale?».

Cierre de Teléfono o Mail (CTF/CML)

A menos que tu Objetivo sea una chica a la que ves habitualmente, vas a necesitar alguna forma de contacto si quieras seguir interactuando con ella. En nuestra sociedad, esto suele ser sinónimo de que tengas su teléfono o su e-Mail.

Si es una persona a la que ves de forma habitual pero en un contexto poco apropiado para escalar, también te vendrá bien Cerrar en Teléfono o Mail (CTF o CML). Esto te dará mayor libertad y ampliará enormemente el alcance y las posibilidades de tu juego.

Cosas a tener en cuenta con el CTF/CML:

- No pidas el TF directamente.
 - En lugar de ello, habla de lo que quieras hacer con ella (tu D2).
 - Es más Alfa pensar en lo que quieras hacer que en «Cazar» un número.
 - Activará menos sus Defensas, pues la palabra «teléfono» es de ésa al rojo vivo que enseguida hace saltar las alarmas.
 - Si accede a tu propuesta o no se opone a ella, das por sentado que hay CTF.
- Hazle una pérdida de inmediato y asegúrate de que apunta tu número y nombre en su móvil. Con ello sabes que:
 - No te ha dado un número falso.
 - No verá un número extraño en su pantalla cuando la llames o envíes un mensaje.
 - Ejemplo:

—**Aven**: Me he sentido muy a gusto en tu compañía. Combinarla con algo fresquito y la brisa de una terraza debe ser lo más de lo más.

- TB**: Imagínate. Lo más de lo más.
- Aven**: Me has convencido. Toma (le pasas tu móvil para que apunte su número en él).
- TB**: (Apunta su número).
- Aven**: (Le haces perdida y añades): Te acabo de hacer una perdida. Apunta: X (tu nombre) *Encanto* (o algo gracioso relevante en la conversación mantenida). Así me reconocerás al acto.

Consolidar

Fácil, ¿verdad?

Conseguir un teléfono lo es. Que después salga algo de ahí, no tanto.

En general, besar a una chica o conseguir su número es relativamente simple. Todo lo que tienes que hacer es llevarla a un Estado Favorable y aprovechar esos momentos para escalar besándola o pidiéndole el número.

El problema viene cuando os separáis. Antes o después, ella saldrá del Estado Favorable en que la dejaste y entonces será su mente lógica la que asuma el control de la situación de nuevo.

En esos momentos, pierdes la mayor parte del poder que tenías sobre ella y tus posibles errores saldrán a la luz. Uno de los más graves es no consolidar.

Llamamos Consolidación a todo lo que haces desde que cierras con teléfono hasta que te despides de tu Objetivo para reforzar el vínculo y grado de compromiso que existe entre ella y tú. Equivale un poco a la estrategia que como vendedores usaríamos después de cerrar una venta para asegurarnos de que el cliente no va a echarse atrás tan pronto como salgamos por la puerta.

Es obvio que si cuando tiene lugar el CTF ya os habéis besado, acariciado y se ha establecido una dirección claramente romántica entre vosotros, dicho cierre será mucho más sólido.

Pero tanto si has podido besarla como si no, largarse inmediatamente después del CTF no es recomendable. Esto

activaría sus Defensas y te haría correr el riesgo de parecer un ligón cazateléfonos.

La finalidad básica de esta Escalada Emocional es, pues, inyectarle una buena cantidad de Veneno para minimizar la posibilidad de Cuelgue cuando trates de volver a verla. Es decir, te conviene hacer cuanto esté en tu mano para que te recuerde y para que, independientemente de los Estados que vaya atravesando a lo largo del Puente Temporal, el Objetivo quiera volver a verte.

Cosas a tener en cuenta con la Consolidación:

- Tras el CTF, continúa aplicando la misma clase de Juego que antes de obtener una forma de contacto. Hazle sentir que estás allí por ella, no por su teléfono. Es un buen momento para seguir estableciendo lazos con tu Kino y para reforzar tu Campaña de Romance.
- Usa Amarres. Un Amarre es todo aquello capaz de generar un vínculo que sobreviva durante el Puente Temporal (PT). Por ejemplo:
 - Le das un objeto (anillo, colgante, etc.) de escaso valor económico, y le dices: «No eres una ladrona, ¿verdad?». Ella entenderá que no la ves como un ligue más y que la quieres ver de nuevo.
 - Le estás aplicando una Lectura en Frío, pero la dejas pendiente de concluir en el momento más interesante. Una Lectura en Frío (LF) consiste en decirle cosas interesantes sobre ella que en principio no tienes por qué saber (lectura de palmas de manos, interpretación de la escritura, test del cubo, test de los anillos, etc.). Ella sentirá que tenéis algo pendiente.
 - Establece un reto que deba resolverse durante el Puente Temporal. Quizás, basado en algún tipo de juego con Predestinación.
 - Ejemplo: «Vamos a dejar esta relación en manos del destino. Quédate con esto: *Pegaso me da un repaso*^[13].

Cuando te llame, tienes que responder diciendo *Pegaso me da un repaso* y nada más. Si eres capaz de hacerlo, querrá decir que el destino está de nuestra parte». Obviamente, la cosa funciona mejor si la dices divirtiéndote y con un puntito de socarronería.

- Si la chica no tiene mucho sentido del humor, puedes sustituir la frase por otra o simplemente por la palabra *Pegaso*. Lo principal es que exista un juego entre vosotros que trascienda el rato que pasáis juntos.
- Si se acuerda, esto dará pie a que explotes el elemento de Predestinación del juego... y a muchas bromas. Puedes burlarte de ella, haciéndote el inocente y preguntando: «¿En serio?», para quedarte después callado a la espera de sus explicaciones. Hazlo bien y entrará en un Estado Favorable de manera instantánea.
- En caso de que no lo recuerde, puedes seguir usando el amarre con actitud juguetona: «A ver, María... Dime si esto te dice algo: *Pegaso...*».

Puente Temporal (PT)

Esta Fase se extiende desde el momento en el que el Objetivo y tú os separáis hasta que volvéis a encontrarlos. No habrá PT si se trata de un *Fiuno* (Finalización en Una Noche).

Las Escaladas Críticas que a menudo tienen lugar durante el Aislamiento son éstas:

- Reconsolidar.
- Invitación Real.

Reconsolidar (Anticuelgue)

Ya lo has visto: puedes sentirte como un campeón consiguiendo teléfonos. Pero, si tu juego no te permite cruzar con éxito el Puente

Temporal (PT), de poco te servirán.

La cuestión es que, como ya te he comentado, el PT es una Fase especialmente delicada. Durante ésta, corres el riesgo obvio de que «ese momento en que la vuelves a ver» no llegue jamás.

Es con este fin que usamos la Reconsolidación.

Básicamente, se trata de una Escalada Emocional que engloba todo lo que hacemos durante el Puente Temporal (PT) antes de proponerle una cita (Invitación Real o IR). Obviamente, puede darse a lo largo de diversos intervalos.

Durante la Reconsolidación, tu misión será arrastrar a tu Objetivo a un Estado similar al que la dejaste y aplicar Juego Sólido en la distancia para que ella quiera volver a verte.

Puedes usar llamadas, mensajes, Falsas Invitaciones y, en general, cualquier cosa compatible con todo lo aprendido que la lleve a aceptar tu Invitación Real (IR).

Cosas a tener en cuenta con la Reconsolidación:

- En tus llamadas, chateos y mensajes:
 - Recupera el Estado Favorable en el que la dejaste.
 - Acaba antes las conversaciones, pero tampoco te obsesiones con esto.
 - Corta la interacción en el mejor momento, dejándola con ganas de más.
 - Aplica un buen Juego Sólido desde la distancia.
- Si es necesario, sírvete de una Falsa Invitación.
 - La Falsa Invitación consiste en proponerle algo irreal con escaso margen de tiempo o bastante intimidatorio, sabiendo que existe una probabilidad muy baja de que acepte.
 - El propósito de la Falsa Invitación es inyectarle Veneno, ya se trate de elevar tu Valor, desactivar sus Defensas, aumentar la Confianza o reducir cualquier otra posible Objeción que pueda darse en la interacción.
 - La Falsa Invitación no pretende que ella acepte en ese momento. Tan sólo prepara el terreno para la próxima

vez, cuando con tu Invitación Real le propongas algo más «tranquilo» y que no de tanto corte (quedarse para un café o un paseo por el parque, por ejemplo).

- Si lo haces lo bastante intimidatorio y con suficiente poco margen, la probabilidad de que acepte es muy baja. Aun así, si lo hace, puedes poner cualquier excusa, decirle que se ha cancelado el evento o añadirle dificultades adicionales para disuadirla de aceptar.
- Ejemplos:
 - «¿Qué haces ahora? Estamos en la playa a punto de jugar al voleibol. Nos falta una persona y me he acordado de ti. ¿Te vienes? Seguro que a mis amigos les encantas».
 - «Vamos a celebrar una fiesta de disfraces en casa de mi amiga Carla. Hay un montón de gente interesante, seguro que encajas. ¿Te animas?».

Invitación Real (IR)

Para que podáis romper el PT, antes o después deberá producirse una Invitación Real (IR) por tu parte o por la suya. Por supuesto, siempre puedes esperar a que el Destino lo arregle todo y os reúna de nuevo, pero entonces no serás un Aven.

Por IR entendemos cualquier acto que tiene como principal propósito obtener una cita, es decir, un Día Dos (D2) con el Objetivo. O sea, todo aquello que persiga reanudar la interacción que interrumpiste al separarte de ella.

Como propósito secundario, una buena IR debe dejar Veneno para que, en el caso de que sea rechazada, propicie futuros D2.

Pese a las apariencias, es una de las Escaladas Logísticas en las que más te juegas. Así que no tengas reparos en prepararla bien.

Cosas a considerar con la Invitación Real (IR):

- Nunca parezcas necesitado. A ser posible, que aquello a lo que la estás invitando sea algo que ella perciba que *vas a hacer de todos modos*.

- Como en cualquier Escalada, muestra una alta expectativa y, a la vez, compórtate de forma *no-reactiva* sea cual sea su respuesta.
 - O sea, proyecta que eres la clase de hombre seguro de sí mismo que está acostumbrado a que las chicas queden con él.
 - Y, también, la clase de hombre que, cuando su proposición no es aceptada, no hace una montaña de ello. De hecho, debes reaccionar igual que si un amigo te Negase un chicle que le acabas de ofrecer por educación. Eso es lo que hace un tío guay y con clase como tú.
- La Invitación Real debe parecer poco amenazadora.
 - Hazla informal, acompáñala de una Limitación Temporal y, si es conveniente, valora la posibilidad de proponer una quedada social (con más gente).
 - Ejemplos:
 - «¿Qué tal, Pepita? Voy a ver esta tarde plantitas y luces de discoteca para Faustino. ¿Te hace acompañarme?».
 - «Voy a la Fnac a por un regalo para mi hermana. ¿Me asesoras y de paso nos tomamos un zumo de frambuesa? Me apetece desde hace días».
- En ocasiones, puede estar muy bien proponer algo sencillo con muy poca antelación.
 - Si no acepta, deja Veneno Alfa, porque proyecta que eres una persona impulsiva, que improvisa y que se cree autorizado a tomar lo que quiere en el momento.
 - Ejemplo: «¿Qué haces ahora? ¿Te hace un café?».

Día Dos (D2)

Esta Fase ocupa la franja temporal que va desde que el Objetivo y tú os reencontráis hasta que entráis en un entorno en el que es viable mantener una relación sexual.

Por consiguiente, también llamamos D2 a cualquiera de las citas con el Objetivo que tienen lugar a continuación del PT.

En el caso de los Fiunos (Finalizaciones de Una Noche), no existe D2 o éste se da de forma concentrada, creando un *Efecto Multicita*.

En el D2, hay dos Escaladas que deberás llevar a cabo:

- Plan D2.
- Invitación Final (IF).

Plan D2

Principalmente, la función del Plan D2 es abonar el terreno y estructurar el encuentro para que el Objetivo acepte tu Invitación Final (IF) y puedas llevarla a un Entorno Sexual.

En otras palabras, el D2 propicia el que esta Escalada se produzca sin problemas y acabes encontrándote con la chica que te gusta en un lugar apto para mantener una relación sexual.

Debes, pues, contar con D2 bien trabajados. Éstos deben estar especialmente diseñados para mantener en Estado al Objetivo antes de la Invitación Final (IF). Además, puesto que quedar con chicas es algo que vas a hacer a menudo, te interesa que tus D2 estén basados en actividades y lugares congruentes con la clase de persona en que te quieres convertir.

Cosas a tener en cuenta del Plan D2:

- Visita Relámpago.
 - A veces, es una buena idea empezar tu D2 con ella recogiéndote a tu casa.
 - Si la invitas a subir un momento y salís de allí antes de que su curiosidad haya sido satisfecha lograrás dos cosas:
 - Se sentirá más a gusto en tu entorno y le resultará más fácil regresar a él más tarde.
 - Habrás despertado una curiosidad que jugará en tu favor.

- Un *tour* por tu Realidad.
 - Arrástrala a tu Realidad. Si fueses tú quien se adaptase a su Realidad:
 - Perderías Valor y recursos.
 - Correrías el riesgo de acabar en un D2 adverso para tu juego o para escalar.
 - Cada una de las actividades en las que la implicas, cada uno de los lugares a los que la llevas, debe tener tu sello personal.
 - En realidad, ella no quiere consensuar nada.
 - Quiere dejarse llevar, sentirse arrastrada, secuestrada, rescatada, sorprendida. Quiere conocerte a través del mundo que descubre cuando sale contigo.
 - No preguntes, no pidas permiso: da por sentado que todo lo que hagas le va a gustar. Muestra siempre control, iniciativa y dirección.
 - En suma, un D2 debe ser un *tour* turístico por tu Realidad. Arrástrala a tu Universo, porque es allí donde ella desea ser rescatada y vivir una aventura.
- Actividades y lugares.
 - Busca actividades y lugares donde realmente te encuentres a gusto:
 - Acordes con el Estilo de Vida y Fuentes de Valor que quieras crear (deportes, aficiones, ropa, etc.).
 - Entornos Favorables donde tu Valor tienda a verse potenciado.
 - Te conviene que haya una historia detrás de cada uno de los lugares que visitas y de tus actos. Esto les da profundidad y a ti te *diferencia* e *identifica* como hombre.
 - Si quieres un buen ejemplo de buen Plan D2, échale un vistazo a la peli *Empleado del mes*, al momento en el que los protagonistas tienen una cita en el hipermercado en que trabajan.
- Persigue *Efecto Multicita*.

- Los boxeadores rara vez llevan a la lona a su rival con un solo golpe. Normalmente, suelen basar sus K. O. en una buena combinación.
- Por lo general, intenta no basar tus Planes D2 en un solo lugar o actividad.
 - La renovación constante de estímulos externos te permitirá mantener más tiempo a tu Objetivo en un Estado Favorable.
 - Si hacéis muchas cosas en muchos lugares distintos, ella sentirá que te conoce más y que ha compartido más experiencias contigo. Esto generará lo que se conoce por *Efecto Multicita*.
- Intenta que el D2 termine en casa o cerca de casa, algo que propiciará claramente el éxito de tu Invitación Final (IF).
- Tu D2 debe ser una pasada, pero:
 - El Marco es que lo haces por ti, porque forma parte de tu Realidad, porque es lo que te apetece. Nunca por ella.
 - Usa *Coartadas de Improvisación*. Cuanto menos planeado parezca todo lo que haces, tanto mejor. Si eres capaz de proyectar que «surge» o se te acaba de ocurrir, estás en la dirección correcta.
- No escales sexualmente en lugares públicos.
 - No sirve de nada, sólo activará sus Defensas (algo que perjudicará la aceptación de tu IF) y te pondrá cachondo.
 - Los besos y caricias en tu D2 deben generar Romance (5CP), pero rara vez será aconsejable que la exciten sexualmente.
- Cuenta con varios Planes D2 bien trabajados.
 - Podrás improvisar y cambiar de Plan D2 si algo sale mal.
 - Te permitirá también contar con Planes D2 para varios encuentros, en caso de que no logres que acepte tu IF en el primero.

Invitación Final (IF)

Lo has hecho estupendamente.

Abriste, te falcaste, aislaste, cerraste con beso y con teléfono. Te encuentras en el D2 con tu Objetivo y crees que tu Juego ha sido lo bastante sólido para dar el siguiente paso.

Sin embargo, algo se tuerce en el último momento. De repente, ella no quiere ir a tu casa, la situación se pone tensa y la interacción parece tomar ahora un rumbo descendente. Tienes miedo de que la cosa se estanke ahí o incluso de que todo lo que has conseguido se venga abajo.

¿De qué te ha servido dominar las fases y Escaladas previas del sargeo si no eres capaz de hacer que la chica que te gusta acceda a compartir contigo un entorno en el que podáis mantener una relación sexual?

Llamamos Invitación Final a la iniciativa que permite que esto ocurra. Es decir, a cualquier acción encaminada a llevar al Objetivo a un Entorno Sexual (lugar en el que la relación sexual es viable).

Si tu Invitación Final tiene éxito, dará fin al D2 e iniciará la Fase de Intimidad.

Cosas a tener en cuenta de la Invitación Final:

- Inicia tu IF desde un lugar próximo al Entorno Sexual. Como ya sabes, esto ya debe estar previsto en tu Plan D2.
- Aprovecha Estados Favorables para llevarla a cabo.
- Sírvete de tantos Desactivadores de Defensas (DDDs) como puedas.
 - «Me apetece mucho compartir algunas cosas contigo. Puedes subir, pero debo advertirte que me he propuesto que no haya sexo esta noche». (Tranquilo. Después puedes ser débil y acabar sucumbiendo a la tentación).
 - (Mirando el reloj): «De acuerdo. Podemos subir a casa un momento para que conozcas a (tu mascota). Pero no vale portarse mal, ¿eh?».
- Usa otros Potenciadores de Escalada, como el Desvío de Atención, la Coartada o la Limitación Temporal.

- Le has estado hablando de algo (Coartada) que tiene que ver: un vídeo de YouTube en el que apareces haciendo algo original o gracioso (una peli, tu mascota, un relato que has escrito, una canción que has compuesto) y le propones subir, pero sólo un momento (Limitación Temporal) porque al día siguiente tienes que madrugar.
- Pasas por tu casa a coger un casco, ir a por las llaves para cambiar de coche a moto o de moto a coche, tomar ropa de abrigo, etc.
- Mientras abrís puertas, subís ascensores, etc., evitas silencios. Lo último que quieras en ese momento es darle tiempo para que pueda activar su mente lógica. En lugar de ello, la mantienes muy entretenida con cosas y anécdotas divertidas y, sobre todo, la haces participar (aplicas lo que se conoce por Desvío de Atención en la Escalada).
- Nunca seas Reactivo si no es aceptada y estructúrala de forma que, incluso en tal supuesto, deje Veneno.

Intimidad

Esta Fase va desde que el Objetivo y tú entráis en un Entorno Sexual hasta que una relación íntima con penetración se consuma.

Si lo has hecho bien, es muy probable que esta fase transcurra sin problemas.

Aun así, cabe la posibilidad de que te encuentres con un fenómeno bastante común llamado RUM: Resistencia del Último Momento. La RUM es, precisamente, el último obstáculo con el que te puedes topar.

En la intimidad, éstas son las dos Escaladas a las que deberás enfrentarte:

- Plan Final.
- Anti-RUM (diseñada para vencer la Resistencia del Último Momento o RUM).

Plan Final

¿Estás ya en un Entorno Sexual?

En teoría lo tienes todo hecho, pero aún puedes encontrarte con Salidas de Estado o dificultad para escalar. Puede que de repente la chica que te gusta se sienta acorralada o incómoda o que, por la razón que sea, quiera abandonar de inmediato el Entorno de Intimidad.

El Plan Final persigue hacer la última Escalada Sexual tan fluida como sea posible, de forma que a ella le resulte más natural hacerlo que no hacerlo. Durante esta Escalada, pondremos especial interés en crear entornos y situaciones adecuados que parezcan improvisados.

Cosas a tener en cuenta del Plan Final:

- Siempre que no active en ella Defensas irremontables, intenta crear un ambiente rico en elementos románticos favorecedores:
 - Música apropiada (Lorena McKennit, Barry White, música romántica de saxo).
 - Velitas, incienso, luz tenue cálida o roja, vino.
 - Cenita diferenciadora que te desmarque románticamente.
- A la hora de crear dicho entorno:
 - Es mejor si parece improvisado que calculado.
 - Hazla participar en la creación del ambiente. Por ejemplo, puedes encargarte tú de darle los últimos toques a la cena y ella de distribuir las velitas y el incienso.
 - Proyecta que lo haces por ti, porque te gusta disfrutar del momento y de ella en un entorno en el que disfrutas y te encuentras a gusto.
 - Nunca debe parecer una trampa sexual que le has tendido.
 - Si detectas que ella se siente así, haz cosas para desactivar sus Defensas.

—«Me encantan la buena música, el vino, las velas y el incienso por sí solos. Pero combinar todo esto contigo... (pausa, la miras a los ojos) promete bastante. Eso sí, es preciso que los dos estemos a gusto... Así que si en algún momento te entran ganas de cargarte la magia del momento con voces de vecinos y luces cegadoras en los ojos, espero ser el primero en enterarme».

- Estructura el Plan Final para que, si no te permite escalar en ese momento, deje Veneno.

Anti-RUM

Ya os estáis besando y, quizás, metiendo mano.

Pues bien, lo creas o no, aún se puede estropear la cosa. De repente, resulta que no se quiere quitar el sujetador, o las braguitas. O te aparta la mano cada vez que la llevas a una zona clave. ¿El enemigo? RUM: Resistencia del Último Momento.

En este sentido, la Anti-RUM es todo aquello que hacemos para prevenir o superar la RUM. Su importancia es obvia. A nadie le gusta llegar lejos para que le arrebaten el premio justo en el último momento, ¿no es cierto?

Para evitar esto, deberás, ante todo, haber llevado a cabo un Juego Sólido de forma previa. Además, cuanto más preparado estés, cuánto mayor sea tu experiencia así como el arsenal Anti-RUM con el que cuentes, más posibilidades tendrás de prevenir o superar la RUM.

Cosas a considerar frente a posibles RUMs:

- Durante el jugueteo sexual, proyecta que:
 - Todo lo que hagáis es para los dos, no para ti. La regla es: si ella no disfruta, tú tampoco. En el momento en que tu Objetivo deja de disfrutar, el progreso sexual pierde interés y diversión para ti.
 - No quieres hacerlo por necesidad, sino porque tu Objetivo te gusta mucho y el sexo es una de las muchas

experiencias íntimas y profundas que te apetece compartir con ella.

- La prisa que tienes es igual a cero. Todo en ti indica que disfrutas del proceso tanto o más como del fin.
- Sabes anticipar y respetar sus pequeñas muestras de resistencia. Sepárate un poquito de tu Objetivo antes de que lo haga ella. Eso le generará una enorme confianza en ti, hará que te desmarques de otros hombres y que te perciba como una especie de reto.
- Para potenciar tu Escalada sexual, usa Maximizadores. Sobre todo, Dale y Priva, Priva y Dale, Impredecibilidad y Contrastes.
 - Le haces una caricia muy agradable y te detienes inesperadamente en el mejor momento, dejándola con ganas de más.
 - Te acercas como para besarla sensualmente, pero apartas tus labios de los suyos tras rozar su boca apenas con la lengua.
 - Le das la espalda como si fueses a mostrar desinterés. De repente te giras para abrazarla y besarla apasionadamente.
- Puedes servirte también de otras herramientas, como:
 - Robo de Marco.
 - Te comportas como si tú también tuvieras FF o algún otro rasgo típicamente femenino.
 - Le dices algo como «Esta noche no va a haber sexo, ¿vale? Me apetece besarte y hablar» (cuando las cosas se pongan calientes, puedes ser débil y romper tu promesa).
 - Secuestro Mental.
 - Comunicas que las emociones que ella despierta en ti te superan y escapan a tu control.
 - La miras a los ojos y con voz acariciante le dices algo como «Tengo un problema muy serio contigo, ¿sabes? Estoy intentando encontrar un sentido con el que pueda relacionarme contigo sin que algo en

mí se altere. Pero no es tan fácil. Te escucho (acercas tu oído a su respiración)... y no es tan fácil. Te miro (la miras a los ojos y la boca mientras le acaricias la mejilla)... y no es tan fácil. Te toco (le acaricias el cuello, el pelo, los labios, la nuca)... y no es tan fácil. Te huelo (la hueles donde te apetezca)... y no es tan fácil. Te pruebo (la besas como si saboreases uno de sus labios o ambos por turnos)... y no es tan fácil (a continuación la abrazas y besas apasionadamente, asegurándote de que siente tu cuerpo con las partes más sensibles del suyo, y añades en su oído): no es tan fácil».

- Durante el jugueteo sexual, te detienes un momento y dices: «¿Nunca has sentido que el universo sólo existe para que dos personas estén juntas?». Después, sigues escalando físicamente.
- El Secuestro Mental es un Generador Destacado de Romance. Para aprender más sobre esta herramienta, échale un vistazo a las subdinámicas del Romance.

- Insistencia.

- A veces basta con que pares o aminores el ritmo cuando percibes un poco de resistencia para retomar la Escalada Física un poco más tarde.
- Un pequeño cambio de Estado puede hacer que la luz que antes estaba roja se ponga verde. Además, el hecho de que insistas le da un pretexto a su FF para ceder.

- Enfriamiento (Crear Hielo).

- Enfriar la interacción consiste en lograr que la ausencia de Escalada le resulte más incómoda a tu Objetivo que la Escalada. Al Crear Hielo retiras los elementos gratificantes que acompañan a tu Escalada.

- No lo haces de forma reactiva ni como castigo. Simplemente, te enfriás, pierdes el interés.
- Por ejemplo, si ella pone resistencia, te separas, enciendes la luz, apagas la música y cierras el grifo de otros elementos con los que ella se siente a gusto o disfruta. Al rato volvéis a liaros y la premias de nuevo con todas estas cosas.
- Dormir.
 - Puede que esté cansada o que se haya jurado no hacerlo contigo esa noche o que se dé cualquier otra circunstancia Negativa.
 - Si duermes con ella, a la mañana siguiente es más que probable que reaccione bien y tengáis un despertar muy sexual.
- Lo que te funcione bien una vez para superar su RUM, pruébalo de nuevo. Si te resulta útil varias veces, enlátalo y úsalo a menudo como Anti-RUM.

Con esto, ya conoces la SECUENCIA TÍPICA y algunos recursos que pueden ayudarte para enfrentarte a cada una de sus Escaladas. Ahora ya sabes algo que el noventa y nueve por ciento de los hombres desconoce.

Pero ¿quieres saber otra cosa que tampoco nadie tiene en cuenta cuando interactúa con mujeres?

El secreto es éste: *no interactúas solo con ella. Hay otras interacciones simultáneas de las que debes cuidar.*

INTERACCIONES SIMULTÁNEAS

No debes ganarte únicamente a tu Objetivo. Si quieres ser un maestro a la hora de escalar en este juego hay otras interacciones que debes dominar.

Pues bien, ¿para cuántas interacciones crees que debes prepararte?

Naturalmente, debes interactuar con tu Objetivo, y eso es una interacción. Pero ¿y si yo te dijera que tienes que mantener cuatro más? Pon que incluso te digo que habrá momentos en los que debas gestionarlas todas a la vez. ¿Cómo de sonado pensarás que estoy?

Pues prepárate, porque ése precisamente es el mensaje. Tu gran ventaja es que la mayoría de Fruscos lo ignora por completo. Y la mayoría de Neoaven también.

El profano tiende a creer que la interacción que mantiene con el Objetivo es lo único que cuenta. Pasan por alto las otras cuatro, que en ocasiones pesan incluso más.

Por eso, un Aven puede decir que se divierte participando en cinco juegos a la vez. Y se dice de él que *tiene juego* en la medida en que es capaz de sacar lo máximo de cada una de estas interacciones.

En definitiva, puedes interactuar a la vez...

- Con el Objetivo... Hablaremos de *Juego Básico*.
- Contigo mismo... Se conoce como *Juego Interno*.
- Con tus compañeros... Se trata de *Juego en Equipo*.
- Con la sala... Recibe el nombre de *Juego de Sala*.
- Con el set del Objetivo... Es decir, *Juego de Set*.

El Juego Básico se trata exhaustivamente a lo largo del libro. El Juego Interno siempre es relevante, pero sus principales claves se encuentran sobre todo en la sección *Ligar es un juego*. Aunque es algo que ya has leído, no te cortes en repasarla cada vez que sientas que hay algo dentro que podría ir mejor.

Los otros tres juegos no serán tratados en profundidad en este libro por razones de espacio. No obstante, puedes encontrar otros trabajos míos donde te ofrezco información exhaustiva y detallada sobre cada uno de ellos.

En nuestra web www.seduccioncientifica.com, te explicamos cómo acceder a dicho material.

LA OBJECIÓN

La pega.

Siempre hay alguna pega... Nosotros la llamamos Objeción.

Esos sí, no te confundas. La pega real rara vez coincide con la pega verbalizada. ¿Recuerdas cuándo decíamos que la debes juzgar por sus acciones y no por sus palabras?

En la Apertura, tu Objetivo puede decirte que no habla con extraños o que ha salido a bailar con sus amigas. Más adelante quizás rechace tu invitación de subir a casa alegando que al día siguiente tiene que madrugar. Es probable, sin embargo, que ninguna de estas «excusas» sea la Objeción real.

Aun cuando de verdad tenga intención de bailar con sus amigas, ¿no crees que si se acercase Brad Pitt a hablarle estaría dispuesta a hacerle un hueco? En este caso, la Objeción real puede basarse en un Valor insuficiente por tu parte o en el hecho de que tu comportamiento en la Sala haya activado previamente sus Defensas. O en ambas cosas.

Y si rechaza tu Invitación Final, no te digo que al día siguiente no tenga que madrugar. Pero ¿renunciaría a subir un momento si estuviese totalmente convencida de que eres su príncipe azul? Seguramente, no sería la primera vez que sacrifica parte de su sueño por algo valioso. En este caso, la Objeción real puede tener mucho más que ver con deficiencias en la interacción a la hora de crear Romance o con una mala gestión por tu parte de su Factor Fulana.

Así que ya lo sabes: cuando se produzca un problema en la Escalada, éste será debido a alguna deficiencia en la interacción. A dicha deficiencia la llamamos Objeción.

El principal problema de los Fruscos es que confunden el pretexto verbal de su Objetivo con la Objeción cuando, como bien sabes, rara vez guardan alguna relación.

Objeción y Salida de Estado

A menos que se elimine o se use algún Maximizador, la Objeción suele ir acompañada invariablemente de una Salida de Estado. Se trata de algo que tiende a ocurrir de manera natural.

La Salida de Estado es el cambio brusco y Negativo que a menudo sufre la interacción cuando se intenta llevar a cabo una Escalada sin tener bastante en cuenta su FF o cuando se da cualquier otra Objeción. Básicamente consiste en que tu Objetivo abandone el Estado Favorable que te permite escalar de manera fluida.

Haces u ocurre algo y, de repente, esa energía que te decía: «*Adelante, amigo, luz verde*», se ha esfumado. La Temperatura de Compra desciende en picado y tienes la impresión de que seguir progresando con el Objetivo va a resultarte muy difícil.

Para evitar esta Salida de Estado, basta con que prevengas o —una vez producida— solventes la Objeción. A veces, también serás capaz de escalar aún dándose una Objeción siempre que tu juego te permita mantener al Objetivo en un Estado Favorable. Esto es algo que puedes conseguir gracias a muchos Maximizadores, en especial los Potenciadores de la Escalada.

Ahora bien, ¿cuáles son las Objeciones que, con mayor frecuencia, pueden provocar una Salida de Estado en tu Objetivo?

Objeciones Típicas

El principiante, el Neoaven, suele achacar cualquier dificultad a una deficiencia en su Valor. Su Ego cuenta con ciertos mecanismos de protección que le llevan a blindarse en este aspecto por encima de todo.

Sin embargo, a medida que adquieras experiencia, te darás cuenta de que con frecuencia tus problemas con las chicas no tienen que ver con el Valor.

- **Salida de Estado por Modo Lógico.**
 - Causas:

- La llevas —o permites que ella te lleve— al Modo Lógico.
 - Falta de Relevancia Emocional en tu forma de interactuar.
- Tratamiento:
 - Evita todo aquello que inicie un proceso lógico, deductivo, analítico, etc. (no le hagas restar o multiplicar, ahórrate los acrónimos, no fomentes las conversaciones «normales»).
- **Deficiencias en el Valor.**
 - Falta de Valor Base.
 - Causas:
 - No te percibe con bastante Valor.
 - Tratamiento:
 - Proyecta más rasgos del LDT, siéntete más como él y compórtate de manera congruente con dicha figura a todos los niveles.
 - Falta de Valor ADC Suave.
 - Causas:
 - Tiene la impresión de que lo intentas demasiado.
 - Tratamiento:
 - Relájate y aplica más Valor ADC Suave.
- **Deficiencias en el Romance.**
 - Falta de Información.
 - Causas:
 - Percibe que vas ciego (falta de Información), lo cual genera una deficiencia en la Confianza, elemento básico del Romance o 5CP.
 - Tratamiento:
 - Investigar más.
 - Asegúrate de que *sabe que sabes*.

- Por ejemplo, sabe que sabes que los que tiene al lado son sus compañeros de trabajo, que en ese lugar concreto no es recomendable que la beses, que no conviene que reciba llamadas de chicos de tal hora a tal hora, etc.
- Poca Cercanía.
 - Causas:
 - No te siente cercano.
 - Tratamiento:
 - Más rutinas de Cercanía.
 - Habla de los juguetes que tenías de pequeño, de tu mascota, de la cena que te has preparado, de tu madre o de tu hermana, de las bromas que os hacéis en el grupo de amigos, etc.
- Problemas de Confianza.
 - Causas:
 - Desconfía de tu Calibraje y teme que la hagas sentir incómoda forzando una Escalada para la que no está preparada.
 - Tratamiento:
 - Ofrécele una *Salida de Emergencia*^[14] al plantearle la Escalada, como proponerle un primer encuentro de bajo compromiso (Invitación Real). Por ejemplo, en un lugar público o con más amigos y amigas, de forma que sabe que puede «escapar» en cualquier momento si empieza a sentirse incómoda.
 - En general, demuéstrale con tu actitud que calibras bien sus estados y dejas de escalar cuando no está preparada para hacerlo.
- **No se ha creado la Dirección adecuada.**
 - Falta de dirección sexual.
 - Causas:

- No sabe por qué estás hablando con ella, ni dónde va a desembocar la interacción. Como resultado, se aburre o te Solamiguea.
- Tratamiento:
 - Dale la dirección adecuada a la interacción. Primero, personal; luego, sexual.
 - «Perdona, me interesa mucho lo que dices. Pero intenta no parecerme tan sexy cuando me hables, ¿vale? Sigue, te escucho».
- **Batalla de Egos.**
 - Causas:
 - Has abusado del Valor ADC Intenso o simplemente sigues obsesionado con el Valor cuando ése no es tu problema.
 - Ella se pregunta qué haces interactuando con ella si la desprecias tanto.
 - Está a punto de ponerte en la categoría de chulo arrogante y desea machacarte, dejarte con un palmo de narices o ambas cosas.
 - Tratamiento:
 - Calibra bien tu Valor ADC Intenso.
 - No te obsesiones con el Valor cuando debes darle una dirección a la interacción y trabajar más tu Cualificación y tu Romance.
- **Problemas de Logística.**
 - Causas:
 - No se dan o no has creado la situación, circunstancias o contexto adecuado para escalar.
 - Tratamiento:
 - Cuenta con recursos para crear o encontrar dicha situación propicia.
- **Problemas con el Factor Fulana.**
 - Demasiada responsabilidad.
 - Causas:

- Siente que está cargando con demasiada responsabilidad al escalar.
 - Debido al FF, esto provoca que se sienta fácil o poco selectiva, o que tema que otros la perciban así.
- Tratamiento:
 - Demuéstrale que eres capaz de cargar con la responsabilidad de la Escalada, liberándola a ella del problema.
- Activación de Defensas.
- Causas:
 - Escalas demasiado pronto, antes de que se sienta cualificada o de contar con suficiente Valor.
 - Esto provoca que el FF active sus Defensas, para evitar la percepción propia o externa de mujer fácil o poco selectiva.
- Tratamiento:
 - Juego Sólido.
 - Uso de Desactivadores De Defensas (DDDs).
 - «X y yo lo intentamos un tiempo, pero éramos demasiado diferentes...».
 - (Subcomunicas que buscas una Relación Estable).
 - «La verdad es que tú me pones un poco nervioso. Por eso me he lanzado. Sabía que si esperaba, luego me costaría más».
 - (Proyectas que ella es especial y que no eres el típico ligón indiscriminado. Sin embargo, mientras a nivel consciente ella te ve tímido y relaja las Defensas, a nivel instintivo te sigue percibiendo Alfa, porque escalas como alguien que toma lo que quiere cuando quiere).
- Remordimiento del Comprador.

- Causas:

- Has logrado escalar neutralizando sus Defensas, pero sólo a nivel superficial y sin resolver la Objección principal. Por ello, tu avance es poco sólido, pues no se siente bastante cualificada o quizás no te percibe con suficiente Valor.
- Esto provoca que el FF actúe activando nuevas Defensas tan pronto como la TB abandona el Estado Favorable y pierde Confianza en ti (véase *Problemas de Confianza*), normalmente cuando os separáis durante el Puente Temporal.
- El Remordimiento del Comprador es la razón que hay tras numerosos Cuelgues y Salidas de Estado.

- Tratamiento:

- Juego Sólido preventivo.
- Trabaja en generar Confianza y en la Cualificación.

ESCALADA SOBRE RUEDAS

La Escalada puede convertirse en algo divertido y gratificante si de verdad te lo propones. Por si lo has olvidado, te recuerdo que esto es un juego y que la finalidad principal del mismo es divertirse.

Con la actitud correcta y los recursos adecuados, escalar se convertirá en uno de los pasatiempos más excitantes que jamás hayas conocido. ¿Por qué concebirlo como el alpinismo cuando puede parecerse más a pisar el acelerador de un Porche descapotable colina arriba? Escalar no tiene por qué ser arduo o difícil. Puede ser como escalar sobre ruedas.

Premio y Estado Favorable

Tras años de continuado estudio y práctica, creo que puedo hablarte de las formas más eficaces de escalar. En mi opinión, sólo son dos:

- Escalada como PREMIO.
- Escalada durante ESTADO FAVORABLE.

Así de simple. Éstas son, querido amigo, las dos grandes estrellas de la Escalada sobre Ruedas.

Como ves, todo es Max-Vacuaro.

¿Porqué?

Porque el premio forma parte de la Cualificación. Y de llevar a tu Objetivo a un Estado Favorable se ocupa, sobre todo, la Maximización.

O sea, cada vez que quieras llevar a cabo algún tipo de Escalada, te resultará infinitamente más fácil si lo haces premiándola por algo o en un momento en el que atraviesa un Estado Favorable. Si, para colmo, logras que tu Escalada combine ambas circunstancias, significa que estás hecho un maestro.

Imagina que ella dice o hace algo que te parece muy gracioso. ¿Se te ha ocurrido alguna vez morirte de la risa y besarla inmediatamente después? Yo lo hago mucho y... ¿sabes qué? Funciona.

Eso sería besarla como premio. También puedes hacerlo si te conmueve o impresiona, después de quedarte mirándola a los ojos con cara de flipado extasiado. O puedes encontrar algo en ella que la haga especial y única, expresarlo desde una perspectiva muy subjetiva y usar eso como razón para escalar.

Recuerda que, aunque en el ejemplo te he hablado de besar, el principio sirve para cualquier Escalada. Si, por ejemplo, te divierte, puedes besarla por ello. Pero también puedes llevárla a un lugar apartado para oírla mejor. O pedirle el teléfono.

En todos estos casos, estás enfocando tu avance, tu Escalada, como recompensa. En eso, precisamente, consiste *escalar como premio*.

Escalar cuando ella se encuentra en Estado, cuando la Temperatura de Compra está alta, también es otra forma de hacerlo muy potente. Obviamente, para poder hacer esto debes primero ser capaz de llevarla a dicho estado.

En general, una buena aplicación del VACUARO o una gran presencia Alfa natural, suelen conseguir esto. Pero es, sobre todo, la Maximización la encargada de llevar a una mujer a su Estado más Favorable.

Cosas como un buen truco de magia, una Lectura en Frío (LF), un divertido Juego de Roles, una graciosa Malinterpretación, una actitud de Chulifresco Divertido, un juego, un Dale y Priva, el Contraste... todas ellas pueden ayudarte a llevar a tu chica a Estado.

Porque no te quepa duda: ella quiere escalar. Pero sólo con alguien como tú, capaz de convertirse en su adicción, en su *crack*. Alguien que sabe darle esas emociones únicas que tanto anhela.

Material Enlatado

Olvídate de las latitas de anchoas, mejillones o berberechos. Pierde de vista las de sardinillas en aceite de oliva virgen extra.

Las nuestras son mucho mejores.

A lo largo del libro, he empleado varias veces la palabra «enlatado», pero no te he dicho lo que significa.

Básicamente, a todo lo que usas más de una vez, se le llama **Material Enlatado**. Seguramente ya te sirves de él en mayor o menor medida, aunque puede que no seas consciente de ello.

Por ejemplo, cada vez que te haces el chulito y una chica te dice: «No tienes abuela, ¿verdad?», ella está usando Material Enlatado. Cada vez que se huele que quieras algo y te espeta: «Tengo novio» (lo tenga o no), también está siendo enlatada. O cuando le pides el teléfono y te responde: «No le doy mi número a desconocidos». O cuando tras declararte te dice: «Me encantas, pero te aprecio mucho como amigo».

En tu caso, cada vez que cuentas la misma historia siguiendo una estructura similar, estás enlatado. Tus abuelos también lo estaban cuando te narraban batallitas.

Lo mismo se aplica a ese truco de magia que te sale tan bien, a ese chiste con el que todos se descojonan, a esa destreza concreta por la que eres conocido y respetado o a la excusa que siempre sacas cuando el poli que te quiere poner la multa. En todos esos casos, estás echando mano de recursos enlatados.

En el caso de los Naturales, la cosa es aún más obvia.

Piensa en ese amigo tuyo que liga tanto (si no lo tienes, ¿a qué esperas?)... ¿Cuántas veces has oído esa historia suya? Sí, esa que les repite a todas las tías. O el juego ese que les hace justo antes de que caigan rendidas a sus brazos. O la excusa que usa para que suban a casa.

En definitiva, el Material Enlatado no es más que el *conjunto de soluciones preparadas de que dispones para hacer frente a circunstancias que no dejan de repetirse*. Mientras haya situaciones que se dan una y otra vez, tendrá sentido generar respuestas enlatadas.

Enlata lo que te funciona

¿Sabes la de ocurrencias buenas que has tenido a lo largo de tu vida? ¿Y sabes cuántas de ellas no vas a volver a tenerlas jamás?

Ni tú ni yo somos Superman. Ninguno de nosotros está inspirado o en Estado todo el tiempo.

Y por increíble que te parezca, hay cosas brillantes que has hecho que volverás a necesitar en el futuro y, sin embargo, jamás usarás de nuevo. ¿Por qué? Porque no las has enlatado.

Así que ya es hora. Empieza a llenar tu despensa Aven de sabrosas latitas que podrás usar en todo momento, estés como estés, te encuentres como te encuentres, etc. Y disfruta de la seguridad de tener unos cuantos ases guardados en la manga.

Además, a veces una buena rutina puede hacer de *raíl*.

Si estás fuera de Estado, dormido o poco inspirado, te guía en la dirección correcta. Una vez has cogido impulso, tu propia creatividad puede llevarte muy lejos.

O sea, el material enlatado no es en absoluto incompatible con tu creatividad, sino todo lo contrario. Te proporciona el nivel de confianza y relajación necesarias para que puedas dar lo mejor de ti.

Enlata lo previsible

Si una TB te recita un día *El Quijote* del revés, tranquilízate. No hace falta que enlates una respuesta para ello.

Sin embargo, para cosas como «No le doy mi teléfono a desconocidos», «A qué te dedicas» o «No buscos líos de una noche», ¿a qué estás esperando?

¿Te ha sentado mal alguna vez que te den una respuesta que has oído mil veces? Pues tranquilo. Con tu almacén de latitas vas a estar rezando para que te la den de nuevo. No verás la hora de que te diga: «Tengo novio».

Piensa en las dieciséis Escaladas Críticas y en los elementos del MAX-VACUARO.

Y piensa también en los elementos que componen estos elementos. En cosas como Valor Base, Valor ADC, Cebos, Premios, Distensiones, Amonestaciones, etc. No me quiero enrollar porque puedes encontrar todo esto en sus apartados correspondientes.

A dónde quiero ir a parar es a que empieces a diseñar tu propia lista. Comienza si quieras con lo más urgente y amplía las categorías a partir de ahí. Con el tiempo, tendrás tu propio repertorio de respuestas, frases, rutinas, juegos y toda clase de recursos para cada subcategoría importante del MAX-VACUARO y para cada Escalada Crítica.

Lo creas o no, iniciar y mantener tu carpeta de Material Enlatado personal es una de las mejores cosas que puedes hacer por tu vida sexual. A fin de cuentas, lo que vayas añadiendo no es algo que te vendrá bien para aprobar un examen de una asignatura que te quieras quitar de encima.

No. Se trata sencillamente de algo que vas a necesitar durante el resto de tu existencia. O por lo menos, de tu existencia «activa».

RECHAZO TRANSITORIO

La mayor parte de las mujeres que me rechazan terminan acostándose conmigo.

Como diría Egoland, tatúate esa frase.

La razón no puede ser más simple: el rechazo no existe. Un auténtico Aven sólo concibe el rechazo transitorio.

Me explico. La norma básica es: si puedes escalar, escala. Hasta ahí todo claro, ¿verdad?

Sin embargo, a veces no puedes escalar o sólo puedes hacerlo forzando y renunciando a un Juego Sólido. Ahora bien, que no puedas escalar en un momento dado no quiere decir que hayas sido rechazado. En realidad, esto no es posible, porque el rechazo definitivo no existe.

Para un auténtico Aven, todos los rechazos son sólo transitorios. De hecho, ninguno de nosotros se acaba de sentir cómodo hablando de «rechazo». Se trata de un concepto que nos cuesta un poco entender.

La pregunta ahora es: ¿cómo puedes elevar tu índice de rechazos transitorios?

La respuesta: emponzóñalas. Con tu Veneno.

El Veneno^[15]

Las chicas atraviesan momentos. A veces no te dan la oportunidad de cambiar su Estado aquí y ahora.

Pero no te preocupes: la infectas.

Y te largas.

Puede que tu Veneno surta efecto esa misma noche o que lo haga otro día. Si tienes su teléfono o su Messenger, te resultará mucho más fácil seguir su evolución. Pasará a formar parte de tu «huerto». Cuando esté preparada, ya la cosecharás.

En caso contrario, tampoco te preocupes. El mundo es un pañuelo. Si sales a menudo, quizás la vuelvas a ver. Para entonces, con un poco de suerte estarás rodeado de TBs y ella se arrepentirá de no haberte dejado una puerta abierta.

Si no te la vuelves a cruzar jamás, quiere decir que hay más tías en el mundo de las que piensas. Y eso también es una gran noticia.

Pero volvamos al Veneno.

Las reglas son:

- Si no puedes escalar, deja Veneno.
- Componentes fijos del Veneno:
 - Tiene una puerta abierta.
 - Su Objección —cualquiera que sea— carece de fundamento.

O sea, a la hora de fabricar tu Veneno te conviene detectar su Objección y dejarle claro que estaba injustificada.

A veces percibirás que la deficiencia principal en la interacción es tu falta de Valor; otras, que ella no se siente cualificada; otras, que había demasiadas Defensas; otras, que no has generado suficiente Romance, etc.

En este sentido, se pueden crear muchos tipos de Veneno: Veneno Alfa^[16], Veneno Romántico, Veneno Cualificador, Veneno Desactivador de Defensas, Veneno Mixto, etc. Prácticamente puede existir un Veneno para cada Objección.

Por si te queda alguna duda sobre cómo funciona el Veneno Aven, estás a punto de conocer a un amigo que te ayudará a entenderlo: el dragón de Komodo.

El dragón de Komodo es el lagarto de tierra más grande que existe. Y también el mayor depredador. Aun así y pese a su gran envergadura, no deja de tratarse de una lagartija algo crecidita que se hace con presas varias veces mayores que él. La pregunta del millón es: ¿cómo las caza? ¿Qué permite que una sabandija grande pueda acabar con la vida de un caballo salvaje o la de un búfalo?

Pues bien, no las derriba con su peso, a bocados ni a zarpazos, como podría hacer un león. A diferencia del cocodrilo, no las arrastra hacia el agua. Tampoco les inyecta una dosis letal como sería propio de una serpiente. Sin embargo, su estrategia no dista mucho de la de ésta: las contamina.

La saliva del dragón de Komodo es tan putrefacta y contiene tal cantidad y variedad de gérmenes, que le basta un solo mordisco para infectar a su presa mortalmente. El proceso llega a durar días, pero eso no lo convierte en un sistema de caza menos eficaz. Tras haber mordido a su objetivo, todo lo que tiene que hacer es relajarse y seguirlo de lejos. Cuando por fin la enorme bestia sucumbe al trabajo de las bacterias, la devora.

Un Aven debe ser como él. La única diferencia, es que el Aven puede infectar con su Veneno a varios Objetivos a la vez y seguirlos a todos por control remoto.

En pocas palabras, puedes —y a menudo debes— operar con varias mujeres intoxicadas a la vez. Cuanto más gestiones tus relaciones de esta forma, más te darás cuenta de que el éxito con las mujeres es como cultivar un huerto.

Es como un huerto

El seductor infalible no es un cazador. Ni siquiera es un pescador. Es un agricultor.

Lo creas o no, tener éxito con las chicas es como cultivar un huerto.

Me explico.

Las chicas atraviesan periodos. Todas las hembras del planeta lo hacen. Un león tiene siempre un harén a su disposición y ni siquiera él sabe cuándo va a entrar en celo una de sus leonas en particular.

Pues con las chicas ocurre algo parecido.

A veces están cachondas y harán cosas que ni se les pasarían por la cabeza cuando no lo están. En ocasiones, pierden el subidón de autoestima que experimentaban cuando no te hicieron ni puto caso y se muestran receptivas de la noche a la mañana.

Ellas cambian de idea, cambian de novio, cambian de situación y de trabajo. Y, por dentro, también cambian. Hay días en los que les apetece alguien que les dé cuidados y ternura. Otros, el cuerpo les pide caña.

Obviamente tú no puedes saberlo todo. Lo único que puedes hacer es aplicar siempre Juego Sólido y dejar Veneno cuando no puedes escalar. En tu mano sólo está el aprender a calibrar sus reacciones para saber cuándo es momento de qué.

Pero no puedes ir contra las estaciones o el progreso natural de las cosas. Esto sólo puede perjudicarte.

Los agricultores lo saben.

En invierno cultivan unas hortalizas. En verano, otras.

¿Has tenido un huerto alguna vez?

Pues ya te lo he dicho: seducir a varias mujeres intoxicadas por tu Veneno es muy parecido al trabajo de un hortelano.

Dejas tu semilla y te vas. Algun día podrás cosechar el fruto.

Entretanto, ¿qué haces?

Simple. Siembras. Siembras mucho, siembras de todo.

De vez en cuando te pasas por ahí para ver cómo está la cosa.

Ciertas hortalizas te pedirán que las riegues, otras que las abones. Algunas necesitan que les trabajes un poquito la tierra o que les quites los bichos. Otras están listas para que las metas en la cesta.

Y aunque nunca sabes cuándo va a llegar el momento de cosechar un cultivo en concreto, a todos les dedicas el mantenimiento necesario.

A un tomate le darás un tipo de abono y de cuidados. A una lechuga, otros. Una calabaza requerirá atenciones distintas a las de un pimiento o una coliflor. Pero eso no quiere decir que tu huerto no pueda dar abrigo a varios cultivos simultáneos.

Cuando finalmente alguna lechuguita o acelga ya está lista para su cosecha, lo notas por las señales que te da, por los cambios que se operan en ella. Entonces, todo lo que tienes que hacer es recogerla. Llegado ese punto, no te demores. Si dejas pasar el

momento, nadie te asegura que no se te eche a perder o que no venga algún ladrón aprovechado y se la lleve.

Pero, hasta que no llega la *Señal de Cosecha*, te dedicas a otras cosas. Cultivas otras parcelas, siembras, atiendes, cuidas. Si te impacientas u obsesionas con alguna planta en particular, lo más probable es que te la acabes cargando.

Un agricultor no se queda contemplando la misma hortaliza día y noche. No la sobrealimenta, no la inunda de agua, no le da más de lo estrictamente necesario para que se desarrolle sana y fuerte. Y, desde luego, no va tirando de sus hojas a fin de que crezca más rápido.

Y del mismo modo que un agricultor no planta dos semillas en el mismo lugar, tú tampoco debes envenenar dos veces seguidas a la misma chica. Entierras tu semilla o, si ya lo hiciste, le ofreces a la planta tus cuidados. Después, te vas. En algún momento regresarás, sí, pero sólo cuando el Veneno haya hecho su efecto.

De esto se desprende que *no puedes cultivar un huerto con hambre*.

Si vas a plantar lechugas o tomates, es mejor que hayas saciado antes tu apetito. No puedes ir a plantar con la idea de comer. Así, lo único que lograrás es zamparte las semillas o hincarle el cliente a las hortalizas antes de que hayan madurado. Aun si eres fuerte, el hambre y la impaciencia te llevarán a cometer errores. Te echarás a perder a ti y echarás a perder tu huerto.

Moraleja: *Sé un agricultor saciado*. Móntatelo como quieras, pero a tu huerto vas sin hambre.

Porque, ¿cuál es tu propósito principal en este juego?

Tú no quieres una lechuga, un pimiento o un tomate. Quieres un huerto.

No lo olvides.

Tener un huerto fértil y sano es la clave del cambio. Lo más difícil es crearlo de cero pero, una vez en marcha, es relativamente fácil mantenerlo. Y, tan pronto como lo consigas, habrás logrado poner la poderosa *Ley de la oferta y la demanda* trabajando a tu favor^[17].

En cualquier caso, ha llegado ya la hora de que te zambullas de lleno en el método de seducción más científico que existe: el *MAX-VACUARO SECUENCIADO*.

4 EL MÉTODO

No te hace falta más suerte. Ni más talento.
Necesitas un método.
Y ya que has de escoger uno, ¿por qué no el mejor?

Te encuentras a punto de conocer el mejor sistema jamás concebido por la mente humana para atraer mujeres. Se trata nada más y nada menos que del VACUARO MAXIMIZADO aplicado sobre la *SECUENCIA TÍPICA*.

O, como nos gusta llamarlo, del *MAX-VACUARO SECUENCIADO*.

EXPOSICIÓN DEL MAX-VACUARO SECUENCIADO

Antes de seguir leyendo, voy a pedirte un favor. Repasa de nuevo:

- Las Campañas del VACUARO.
- Introducción a la MAXIMIZACIÓN.
- Las Fases y Escaladas de la SECUENCIA TÍPICA.

¿Lo has hecho ya?

Si es así, habrás comprendido ya que la nueva palabra mágica de la que hablábamos capítulos atrás —MAX-VACUARO— designa la interacción de las tres Campañas del VACUARO con la de la MAXIMIZACIÓN.

Tampoco te resultará novedoso oír que la *SECUENCIA TÍPICA* hace referencia a las distintas fases y Escaladas que tienden a sucederse de manera lineal en una interacción exitosa típica.

Pues bien, presta atención a esto:

Cuando el MAX-VACUARO se aplica a lo largo de la *SECUENCIA TÍPICA*, da lugar al *MAX-VACUARO SECUENCIADO*.

Tiene sentido, ¿verdad?

Para que lo entiendas bien, quiero que concibas cada interacción en la que apliques el MAX-VACUARO SECUENCIADO como una representación de danza o de teatro.

Toda interacción es como una representación

Una representación en la que se dan las siguientes equivalencias:

- TRAMA LINEAL DE LA OBRA → *SECUENCIA TÍPICA*.
- ILUMINACIÓN DE LA OBRA → MAX-VACUARO.
- ESPECTÁCULO COMPLETO → MAX-VACUARO SECUENCIADO.

La trama, conocida por *SECUENCIA TÍPICA*, consta de:

- Seis actos, llamados *FASES*.

APERTURA

1. ABRIR →
2. KINO ACCIDENTAL →
3. PERSONALIZAR →

PDE (Punto de Enganche)

- 4. FALCARSE →
- 5. AISLAR →

AISLAMIENTO

- 6. DIRECCIÓN SEXUAL/ROMÁNTICA (ADIS) →
- 7. KINO INTENCIONAL →
- 8. CBS (OPCIONAL) →
- 9. CTF, CML →
- 10. CONSOLIDAR →

PT

- 11. RECONSOLIDAR (ANTICUELgue) →
- 12. INVITACIÓN REAL →

D2

- 13. PLAN D2 →
- 14. INVITACIÓN FINAL →

INTIMIDAD

- 15. PLAN FINAL →
- 16. ANTI-RUM →

A lo largo de los cuales se desarrollan:

- Dieciséis escenas, llamadas *ESCALADAS CRÍTICAS*.

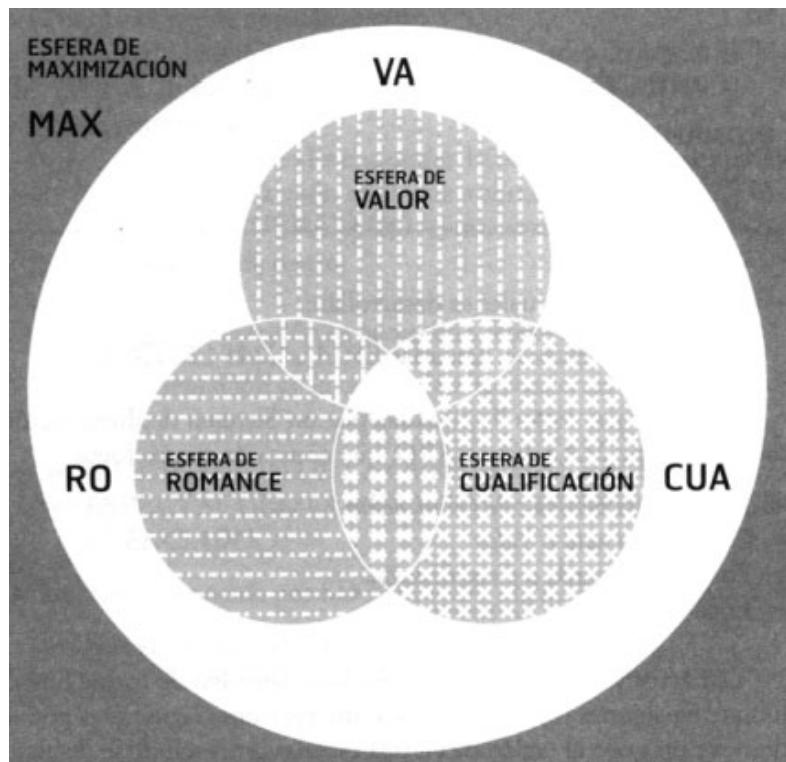
Estas escenas están iluminadas por un Sistema de iluminación conocido como *MAX-VACUARO*, que consta de cuatro focos^[1]:

- Foco de luz blanca o *Maximización*.
- Foco de luz azul o *Valor*.
- Foco de luz verde o *Cualificación*.
- Foco de luz roja o *Romance*.

Los actos y escenas del espectáculo se suceden de forma lineal, aunque en algunas representaciones (interacciones) concretas puede alterarse un poco el orden de ciertas escenas o prescindirse de algunas de ellas.

Los focos max-vacuáricos suelen estar encendidos casi siempre todos a la vez a lo largo de la representación. Lo único que varía es la intensidad y posición de cada foco a lo largo de la representación.

Así, en el transcurso de ésta, hay momentos en los que predomina claramente la iluminación azul, de Valor. O la roja, de Romance. O instantes donde el protagonismo pertenece al foco verde, de Cualificación.



Hay intervalos magenta (*), de Valor y Cualificación. Amarillos (x), de Romance y Cualificación. O instantes morados (+) de Valor y Romance.

Y lo más curioso de todo. Cuando las tres luces funcionan simultáneamente en perfecta armonía, ¿adivinas qué luz se crea?

¡¡La blanca!!

Justamente en los momentos en las que se dan a la vez el Valor, la Cualificación y el Romance se produce... ¡¡La Maximización!! En pocas palabras, la luz de la Maximización gana protagonismo tanto cuando las otras tres luces se encuentran trabajando en armonía como cuando se aumenta directamente la potencia del foco de luz blanca^[2].

Modo de empleo del Max-Vacuaro Secuenciado

Tras haber reflexionado sobre esta analogía, puede que te estés preguntando: *¿Cómo llevo a escena la obra? ¿Por dónde empiezo?*

En realidad, es bien sencillo. Para aplicar el *MAX-VACUARO SECUENCIADO* sólo tienes que:

- Seguir linealmente la *SECUENCIA TÍPICA*.
- Preguntarte qué elementos del *MAX-VACUARO* necesitas trabajar más en cada momento de la Escalada, y hacerlo.
- Si existen, detectar posibles *Objeciones* y emprender la acción apropiada.

Además, te conviene tener presente algunas cosas. Por ejemplo:

- Aunque es bastante habitual comenzar haciendo más énfasis en el Valor, pasar de ahí a la Cualificación y luego al Romance, las Campañas del *MAX-VACUARO* no son lineales del mismo modo en que lo son las Fases y Escaladas de la *SECUENCIA TÍPICA*^[3].
- Las Fases y Escaladas sí tienden a ser lineales. Pero, como también hemos mencionado, esta ley habla de *tendencia*, no de necesidad. En la vida real encontrarás ejemplos exitosos en los que el orden de algunas Escaladas se altera, en los que algunas de ellas se suprimen y muchos casos en los que se dan varias de ellas de forma simultánea.
- Cada Campaña del *MAX-VACUARO* posee Subdinámicas: Valor Base, Valor ADC, Cebo, Premio, etc. La mayoría las

conoces ya por encima, aunque en breve podrás profundizar más en cada una de ellas.

- Las diferentes Subdinámicas de cada Campaña pueden combinarse unas con otras, generando lo que se conoce por *Combos*. En la vida real, la mayoría de los Naturales se sirven de Combos de manera inconsciente. Sin embargo, cuando les preguntas comprobarás que son incapaces de darte un análisis preciso de las estructuras y componentes de sus Combos.

Por último, tu éxito con las mujeres no se disparará hasta que seas capaz de hacer algo muy bien. Algo que sólo la práctica repetida puede darte. Me refiero, cómo no, a *calibrar*.

Calibraje

Empiezas a dominar la teoría.

Sabes ya que la aplicación del MAX-VACUARO SECUENCIADO varía a lo largo de la Escalada. En función de las necesidades de la interacción, te irás centrando más en unas Campañas u otras.

Ahora bien, ¿qué sistema seguirás para detectar dichas necesidades?

La respuesta es que no lo hay. Ningún material de estudio va a permitirte salir a la calle completamente preparado, capaz de detectar lo que te pide la interacción en cada momento.

Para llevar a cabo este tipo de decisiones, que tendrán lugar de forma casi constante, sólo dispones de algo llamado *Calibraje*.

Y sí, mucho me temo que a calibrar sólo se aprende con experiencia.

Podrías pasarte meses estudiando libros como éste para descubrir que una simple noche en el terreno de juego hará mucho más por tu Calibraje.

Obviamente hay principios, pero éstos son casi de cajón.

Por ejemplo, si una chica te mira mucho, si ya le gustas, probablemente debas centrarte más en la Cualificación y en el

Romance que en el Valor.

Si notas que la interacción se hace aburrida, métele mucha caña a la Maximización. A propósito, ¿te he dicho ya que la Maximización es uno de los focos que siempre tienes que tener encendido y a bastante potencia?

En caso de que tu Objetivo no te haga ni puñetero caso, de que apenas te preste atención, pueden pasar dos cosas: o lo está haciendo adrede para putearte o tienes que apretar con el Valor. Aumenta, pues, la intensidad de la luz azul.

¿Detectas que tiene muchas ganas de contarte cosas sobre ella y de causarte una buena impresión? Pues es hora de relajarte y escuchar: estarás con la luz verde de la Cualificación a todo gas. Sigue escuchando, y luego premia.

Cuando consideras, en cambio, que has trabajado el Valor y la Cualificación bien y que la Objeción se debe a una deficiencia de 5CP, el tratamiento es diferente. Debes darle más protagonismo al foco rojo.

¿Me sigues?

Si te soy sincero, podría dedicar páginas y páginas a especular sobre el Calibraje. Pero, como ya te he comentado, no vale la pena hacerlo.

Sólo hay un camino: sal ahí fuera.

Y equivócate.

A menudo no llegarás y otras veces te pasarás.

Pero si de verdad quieres ser bueno en esto, debes saber apurar hasta la raya sin pasarte de ésta. Y la forma de empezar a tener bien claro dónde está la raya es simple: cruzarla varias veces.

La buena noticia es que tu cerebro ya viene *full equip* de serie para calibrar. Simplemente es cuestión de tiempo. No olvides lo que ya te dije páginas atrás: cada hora que pases interactuando con mujeres es una hora que te va a hacer calibrar mejor. A más horas, más puntos ganas.

Si sales a menudo, te pones las pilas y no renuncias a la oportunidad de conocer chicas, llegará un momento en el que

sabrás exactamente cuándo debes proyectar más Valor, generar más Romance, Cualificar, Maximizar, desactivar sus Defensas, pedirle el teléfono, besarla o invitarla a subir a tu casa.

En serio.

Ocurrirá. Y será algo inevitable. Aunque no quieras, desarrollarás esta habilidad. Lo quieras o no, tu cerebro está diseñado para buscarse la vida cuando no le queda otro remedio. Acuérdate de tu amigo Paco. Si despegas, antes o después te dará el manual.

¿Me he explicado claro?

Sal.

SAL AHORA...

...

¿Ya? ¿Qué tal?

¿No?

En cualquier caso, si me has prestado atención, seguramente sabes más de lo que crees. Ahora, tu principal objetivo es ir asimilando lo aprendido. Necesitas ejercitarnos una y otra vez, para que acabe formando parte de ti.

Por lo demás, conoces ya lo principal.

Lo que vamos a hacer ahora no es más que enriquecer lo que sabes. Aunque ya debes estar bastante familiarizado con ellas, le vamos a dar un poco más de profundidad a cada una de las Campañas y Subdinámicas del MAX-VACUARO.

Empecemos por el esquema general...

Esquema del MAX-VACUARO: Campañas y Subdinámicas

VALOR

- Valor Base
- Valor ADC
 - ADC Suave
 - ADC Intensa: →Juego Indirecto
 - ADC Extrema

CUALIFICACIÓN

- Cebo
 - Cebo Desarme
 - Cebo Pelota
 - Cebo Aspirador
 - Cebo Aro
 - Cebo Amonestación
- Premio
 - Premio Cebo
 - Premio Escalador
- Distensión

ROMANCE

- 5CP: Generadores Destacados
 - Kino
 - Información
 - Cercanía
 - Vulnerabilidad
 - Perspectiva del YO
 - Focos a ella
 - Protección y Cuidado
 - Proyección de Futuro
 - Secuestro Mental (SM)
- 5CP: Otros Generadores

MAXIMIZADORES

- Generadores de Estado
 - Inmediato
 - Residuales
- Potenciadores de la Escalada
 - Atacan la Objeción
 - Atacan la Reacción

Tienes mi permiso para volver a este esquema cada vez que te apetezca^[4].

Dando por sentado que lo harás, veamos ahora en más detalle las cuatro Campañas del MAX-VACUARO y, a continuación de cada una de ellas, sus respectivas Subdinámicas.

Empecemos por el Valor...

VALOR

Exposición del Valor

Sin Valor no hay partida.

Lo recuerdas, ¿verdad? Cuando introdujimos el Valor, traté de dejártelo bien claro. El Valor es a la atracción lo que las proteínas son al músculo. O lo que los ladrillos a un edificio.

Es decir, que una de tus prioridades debe ser acercarte más y más al ideal del LDT. Cuanto más te parezcas a esta figura, más fácil te resultará atraer a las mujeres de forma natural.

Pero ¿basta con eso? Un Aven, ¿debe conformarse con cultivar los rasgos propios del LDT? ¿O debe también desarrollar la habilidad de *ser percibido* como tal?

La respuesta es tajante. La realidad no siempre coincide con la percepción. Y, a la hora de seducir, la que en última instancia lo decide todo es esta última.

O sea, primero debes entender bien lo que es un *crack* para las tías. Después, que no basta con serlo: hay que parecerlo.

Valor Percibido vs. Valor Sólido

Obviamente, si eres un LDT te resultará más fácil que te perciban como tal. Es más fácil ir de Brad Pitt por la vida cuando real mente eres Brad Pitt.

No obstante, si no tienes Juego, cualquier ligón aficionado podrá darte un buen repaso. Aun cuando, en realidad, tenga menos rasgos Alfa que tú.

Para entenderlo, piensa en tu tema favorito: las TBs. Y dime si te ha ocurrido esto alguna vez:

Te vuelve loco desde que la ves. Finalmente, cuando consigues acostarte con ella, te das cuenta de que no era para tanto.

Su perfume, su vestido, sus prendas interiores, su maquillaje... Cada una de esas cosas estaba jugando a su favor. Todo la ensalzaba. Sin ropa ni maquillaje, despeinada, ha perdido un noventa por ciento de su atractivo.

En otra ocasión, estás con una chica bastante normalita. Tirando incluso a poco agraciada. Casi haciéndole un favor terminas en la cama con ella y... ¡Sorpresa!! Es un cañón.

Su forma de vestir no le hacía justicia. En el último momento, has sido gratamente sorprendido por unos pechos firmes, un trasero de ensueño y unas piernas hipnóticas.

Si tienes un poco de experiencia, seguro que sabes a lo que me refiero. ¿No? Bueno, tampoco te preocupes. Lo sabrás muy pronto.

Pues bien, con tu Valor ocurre lo mismo.

Cuando posees o desarrollas algo de alto Valor que forma parte de tu persona, de tu vida, cuentas —recuérdalo— con una *Fuente de Valor* o *FDV*. Con una FDV estás siendo como la tía que está buena en pelotas, lo demuestre o no. Dicho sea de paso, el peso total de tus FDVs determina tu grado de lo que hemos llamado *Valor Sólido*. O sea, a mayor cantidad y calidad de FDVs, mayor es el Valor Sólido con el que cuentas.

A veces, en cambio, hablaremos de *Demostraciones de Alto Valor* o *DAVs*. Te estarás sirviendo entonces del mismo principio que la TB que se arregla y viste para estar buena con ropa. Se trata de algo concreto que te permite proyectar alto Valor de manera puntual bajo ciertas circunstancias.

Piénsalo. Igual que con ropa tú no sabes totalmente lo buena que está desnuda, ella no conoce totalmente tu Valor Sólido. En este sentido, la capacidad de ofrecer DAVs es como llevar un *wonderbra* y un vestido que te favorece mucho.

Cuando ocurre justamente lo contrario y en esa situación pierdes Valor, has llevado a cabo una Demostración de Escaso Valor. Es decir, una DEV. Cuando ofreces DEVs, eres como una chica que no se sabe arreglar.

FDVs, Valor Sólido, DAVs y DEVs

¿Quieres una definición más rigurosa? Allá va:

Todo aquello que *forma parte habitual en ti y que, de ser conocido por una chica, sería percibido como una expresión de Valor* es una FDV.

La suma total de todas tus FDVs —de su peso— determina tu Valor Sólido.

Toda *manera puntual de proyectar Valor* es una DAV. Acabas de ver que contar con FDVs te facilita la tarea de ofrecer DAVs, pero ambas cosas no van necesariamente unidas.

Si eres músico y cantante (FDV) es más fácil que te vean cantando una canción (DAV). Pero podrías ofrecer la DAV de cantar una canción que has aprendido a tocar y cantar de memoria sin contar con la FDV de ser músico. Que te vean subido en un Ferrari no quiere decir que tengas uno en el garaje. Lo primero es una DAV; lo segundo, una FDV.

En síntesis: la FDV —y por consiguiente el Valor Sólido— tiene que ver con atributos y cualidades reales; la DAV, con percepciones. La FDV y el Valor Sólido son estables; la DAV, puntual.

En cuanto a las DEVs, hay algunas cosas neutras pero, en general, todo lo que no es una DAV suele ser interpretado por ellas como rasgos propios del hombre Beta. Es decir, como DEVs.

Pero ¿qué más da que hablemos de una demostración puntual de Valor o de algo que nos acompaña siempre? A fin de cuentas, ¿no nos referimos siempre de Valor? ¿Son tan importantes estas distinciones?

Lo son. Lo son debido al principio que llamamos *Punta del Iceberg* o *El Rabo del León*.

El Rabo del León

Te llamas Uba y vives en algún rincón remoto de África.

Estás caminando por la selva, pero te detienes ante unas rocas. Detrás de ellas ves el rabo de un animal moviéndose de arriba abajo. Es marrón y está peladito, salvo en la punta donde tiene un penacho de pelo. Tiene toda la pinta de ser el rabo de... ¡¡de un león!!

¿Qué haces? Si te pareces a mí, salir por patas.

Pero el ruido de tus pasos alerta al animal. Aun sin darte la vuelta, puedes sentir que éste ha empezado a perseguirte. El pánico hace que te cances antes. Cada vez percibes su presencia más próxima. Se está acercando más y más.

Lo tienes justo detrás. Puedes empezar a sentir su aliento cuando...

Está encima.

Caes al suelo.

No sabes si gritar, llorar o simplemente morir del susto.

«Srluuuppp... Srluuuppp...».

Pero... ¿qué coño...?

El león... ¿te está lamiendo?

Con lágrimas en los ojos, estallas en carcajadas. Es el perro marrón de la aldea vecina, con ganas de jugar. Tiene el rabo rasurado como el de los leones. Pero el león nunca ha existido. Te lo has inventado tú.

Con las chicas ocurre lo mismo. Hay aspectos en la vida en los que no vale la pena crearte el león completo. A veces, será suficiente con el rabo.

Tengo un amigo, por ejemplo, que, sin ser un gran bailarín, ha dominado suficientes figuras para dejar a una TB flipada si la saca a la pista un par de veces. Ese mismo amigo tampoco es mago, pero conoce cuatro o cinco trucos de magia capaces de cortarte la respiración.

Me he rodeado de gente así. Gente *con Juego*, que sabe proyectar Valor. Para el que no está acostumbrado, su habilidad parece casi tan sobrenatural como la de convertir el agua en vino. Y

no es para menos. Pues la capacidad de sacar DAVs de las piedras supone, a menudo, la diferencia entre un *no pasó nada* y un *ocurrió*.

Y no hace falta que te recuerde lo que establece al respecto la *Lógica Retroactiva* de la mujer, ¿verdad?

Con esto no te estoy disuadiendo de que, en algunos aspectos de tu vida, vayas a por el león entero. Igual tu pasión es la arquitectura o la cocina y no te interesa hacerte mago profesional. Pero, a lo mejor, sí te interesa tener muchas amigas. O inscribirte a alguna actividad espectacular y emocionante.

La moraleja de este principio es que fabricar un león entero cuesta mucho más que fabricar sólo el rabo. Y tú, en función de tu vida, tus circunstancias, gustos, etc., tienes que entender tres cosas:

- Que a veces te interesará ir solo a por el rabo y olvidarte del león. O sea, no cultivarás FDVs, pero ofrecerás DAVs.
- Que a veces te interesará ir a por león entero. Es decir, considerarás importante desarrollar tu Valor Sólido en ciertas áreas de tu vida.
- Que como tengas el león entero y ellas no se enteren es «pa matarte». Por favor, si te tomas el currazo de desarrollar FDVs... ¡¡¡déjalas a la vista!!!

¿Te parece de sentido común el último comentario?

Pues la práctica demuestra que no lo es tanto. Hace no mucho trabajé con un cliente que estaba realmente en forma. En bañador parecía un superhéroe de la Marvel. Y, sin embargo, usaba una ropa que ocultaba todos sus encantos. Vestido podría haber pasado por un aficionado cualquiera a los Big Macs.

Y aquí donde me ves, yo mismo he cultivado FDVs que, durante años, no se me ha ocurrido capitalizar en DAVs.

Por ejemplo, hace tiempo que hablo varios idiomas. Y hasta hace poco, no se me ocurrió configurar mi móvil en francés o dejar por las estanterías, o en el coche, algunos de los libros que he leído en varias lenguas.

Otro más. He dedicado años durante mi juventud a practicar artes marciales. Pero ahí estaban mis guantes, mi cinturón o mi traje de *Jiu-Jitsu* en un baúl, muertos de asco. Tengo amigos, en cambio, que se apuntan un mes a lo que sea y al poco tiempo ya sabe todo cristo que son expertos en Kung Fu.

¿Me sigues? A mí me ha costado años aprender de ellos. En tu caso, espero que la cosa vaya más rápido.

Esto no quiere decir que tengas que proyectar de una forma demasiado evidente tu Valor. Tan pronto como ella perciba que estás tratando de impresionarla, se te vendrá abajo toda la «paraeta». Jamás se te puede ver el plumero. En realidad, el Valor debe subcomunicarse, o de lo contrario serás como un colador perdiendo Valor ADC por todas partes.

Pero siempre que no levante sospechas, siempre que sea sutil, hazte un experto en ofrecer DAVs. Y, sobre todo, aprende a exprimir hasta la última DAV de tus FDVs. Pregúntate: *¿Cuáles son mis zonas fuertes? ¿Les estoy sacando todo el partido que puedo a mi Valor Sólido?*

Para que termines de cristalizar estos conceptos, te ofrezco algunos ejemplos de FDVs, DAVs y DEVs.

Ejemplos de FDVs, DAVs y DEVs

Algunos de estos ejemplos son un poco exagerados. Pero, como ya sabes, soy partidario de la exageración como herramienta de enseñanza. Simplemente, recuerda que en la vida real las cosas son a veces mucho más sutiles.

HOMBRE ALFA	HOMBRE BETA
FDVs (Cualidades reales, suministro estable de Valor)	DAVs (Demostraciones puntuales de Alto Valor)
Mantener una excelente relación de amistad con tu exnovia buenorra. (Ofrecerás DAVs en forma de <i>historias</i> ,	Una historia en la que hablas de cómo impediste que le robasen el bolso a la amiga de tu ex, que es bailarina.

<i>conversaciones telefónicas, fotos o siendo visto con ella).</i>		quedado viendo la tele.
Tener varias buenas amigas muy atractivas.	Te llegan varios mensajes de «amigas» tuyas mientras estás juntos.	Le explicas que la chica que te gusta quiere que seáis sólo amigos. Después, para que entienda que no tienes suerte, le hablas de tus problemas de salud.
Haber cultivado una personalidad divertida, segura y poco afectada por opiniones ajenas o resultados externos.	La miras, tocas y le hablas como harías con una hermana pequeña o con tú amiga de toda la vida.	No la miras a los ojos y, cuando lo haces, estás tenso. Le hablas con corrección y formalidad para no ofenderla. Tampoco la tocas porque sabes que a las chicas les molesta que invadan su intimidad.
Ser mago, músico, cantante o actor de teatro.	Haces un truco de magia que la deja boquiabierta.	Le dices que puedes que dar con ella cuando mejor le venga, que tú te amoldas, y le preguntas qué le gustaría hacer.
Tener amigos famosos o con cargos importantes (<i>Alineaciones Sólidas</i>).	Se lleva la impresión de que conoces a la gente más guay de la zona.	Ve que tus amigos y tú le hacéis más caso a ella del que os hacéis entre vosotros. Os interrumpís unos a otros y competís por su atención.
Poseer un gran sentido del humor y habilidad para conmover.	Le cuentas una historia que le hace reír, llorar o ambas cosas.	Mantienes una conversación MUY LÓGICA sobre trabajo, estudios, salud, dinero, etc.
Haber cultivado un físico tonificado y atlético.	Te ve con ropa y un corte de pelo que te favorecen mucho.	Te ve vestido con colores y prendas que no pegan.
Haber desarrollado la habilidad para conectar con otras personas y una gran intuición social.	Que sepas cosas de ella sin explicación para alguien que la conoce de tan poco.	Estás con otro amigo, con la espalda apoyada en la pared del local, sin hablar el uno con el otro, viendo a las chicas pasar.
Tener <i>hobbies</i> y aficiones excitantes.	Ve una foto o un video en internet en el que apareces escalando.	TB: ¿Qué haces cuando no trabajas? Frusco: Me encanta ver pelis en internet, porque me salen gratis. Hay un par de juegos de ordenador que tampoco están mal.

Tener valores, creencias y objetivos claros en la vida.	Constata que no cambias de parecer tratando de obtener su aprobación. O que su comentario de desaprobación sobre algo que has hecho o dicho no te afecta demasiado.	TB: Ese comentario era un poco guarro. No me ha gustado nada Frusco: No, no... Lo decía en broma. Siento haberte ofendido. ¿Me perdonas?... No estás enfadada conmigo, ¿verdad?
---	---	--

La importancia del Valor Sólido

Si con este inciso logro que cobres conciencia de la importancia del Valor Sólido y que jamás dejes de cultivarlo, me daré por satisfecho.

¿Sentido común?

Eso pensaba yo, pero a veces en los medios me enfrento a situaciones como ésta:

—**Presentadora:** *Mario, en una discoteca, ¿quién ligaría más? ¿Brad Pitt o tú?*

—**Mario Luna:** Yo.

—**Presentadora:** *¿Y en un centro comercial?*

—**Mario Luna:** Yo, obviamente.

—**Presentadora:** *Y dime, Mario, ¿se te ha resistido una mujer alguna vez?*

—**Mario Luna:** Jamás.

—**Presentadora:** *¿En serio?*

—**Mario Luna:** Obvio. Y mírame a los ojos, por favor. Que no soy una salchicha con patas.

Coñas aparte, nadie que estuviese familiarizado con mi obra me haría esa clase de preguntas.

El Valor Sólido no lo es todo, pero, como la propia palabra indica, se trata de algo consistente. Intentar competir en ligas donde los demás tienen mucho más Valor Sólido que tú es como meterte en un *ring* con boxeadores que te doblan el peso. O como intentar ganar al ajedrez con varias fichas menos.

Obviamente, si tu Juego es bueno, puedes ganar. Pero necesitas que otros cometan errores. Cuando en cambio cuentas con suficiente Valor Sólido puedes tener éxito incluso frente a los que lo hacen bien.

Con este último mensaje, me doy por satisfecho. Considero, pues, que ya estás preparado para adentrarte en las Subdinámicas del Valor.

Subdinámicas del Valor

A lo largo del libro te he ido adelantando algo sobre cada Campaña y sus respectivas Subdinámicas. Ahora vas a conocer las del Valor en mayor detalle.

¿Recuerdas el esquema?

VALOR

(Frase: *Eres un LDT: un Príncipe*)

- Valor Base
- Valor ADC
 - ADC Suave
 - ADC Intensa: ODIS (→Juego Indirecto)
 - ADC Extrema: Desarmes y Negocios (→Juego Indirecto Extremo)

Por un lado, tienes el Valor Base y, por otro, el Valor ADC. A este tipo de Valor se le conoce también como Autodescualificación o ADC. Hay dos tipos de ADC, la Suave y la Intensa.

Veamos todas estas Subdinámicas una por una.

Valor Base

Utilizamos el término de Valor Base para referirnos a todo lo que tenga que ver con la parte de la Campaña de Valor basada en la

proyección de rasgos típicos del LDT, *con independencia de nuestro grado de interés o esfuerzo percibido por el Objetivo.*

O sea, todo aquello te permite proyectar rasgos de LDT al margen del hecho de que:

- Muestres interés o no en el Objetivo.
- Esta perciba o no que tratas de impresionarla.

Es un Valor que funciona perciban o no interés y esfuerzo por tu parte. Por ejemplo:

- ¿Andas erguido, ocupas espacio, te mueves relajadamente, tienes la voz grave y ralentizada de Barry White? En este caso, la DAV es tu Lenguaje No Verbal (LNV) Alfa.
- ¿Te ve rodeado de chicas que se disputan tu atención? (DAV → Preselección).
- ¿Descubres en tu móvil una foto tuya en la que estás esquiando? (DAV → Estilo de Vida).
- ¿Se lleva la impresión de que eres amigo del alma del portero o el dueño del garito? (DAV → Alineaciones Sólidas).
- ¿Muestras iniciativa, resolución y confianza en ti mismo? (DAV→Personalidad Alfa).
- ¿Tienes un gran sentido del humor? (DAV → Intuición Social).
- ¿Desempeñas un trabajo apasionante que te permite llevar la clase de vida que quieras? (DAV → Identidad Poderosa).
- ¿Estás cachas? (DAV → Rasgo físico Alfa).
- ¿Vistes a la última de un modo que te favorezca? (DAV → Intuición Social).

Todo esto son Demostraciones de Alto Valor Base. O sea, DAVs Base. Y, para que te vayas familiarizando con ellos, he acompañado cada una de ellas del Interruptor Sexual que activan.

El Valor ADC, en cambio, tiene más que ver con todo aquello que te desmarca pasivamente de un Frusco sin opciones. Veámoslo.

Valor ADC

El Valor ADC (Autodescualificadorio) te permite proyectar *rasgos Alfa que no son independientes del grado de interés o esfuerzo percibidos*. Se basa más en lo que no haces que en lo que haces.

Engloba todo aquello que te aleja del pretendiente que ve a la chica como un premio que tiene que esforzarse por ganar.

En el caso del *Valor ADC Suave*, porque ella percibirá que no hay esfuerzo por tu parte. En el del *Valor ADC Intenso o Extremo*, porque estarás comunicando que no tienes interés sexual o romántico en ella.

Es decir, vas a proyectar Valor ADC cada vez que te conviertas en un reto comunicando que:

- **NO TE ESFUERZAS** por ganarte su aprobación, interés, admiración, etc. Esto es algo congruente con la actitud del LDT, que se supone que no necesita esforzarse ni intentarlo demasiado. Desde fuera da la impresión de ser una especie de «pereza» seductora. Es muy típica del guasón de instituto, que tantea pero como con desgana. Cada vez que subcomuniques que no lo intentas demasiado, estarás demostrando *Valor ADC Suave*.
- **NO TE LA QUIERES LIGAR**. Se supone que alguien con muchas opciones no tiene por qué estar interesado en cualquier chica de entrada sólo por ser atractiva. En la medida en que ella percibe que no te la quieres ligar, estás proyectando *Valor ADC Intenso*. Dicho sea de paso, el Valor ADC Intenso marca la línea divisoria de lo que en seducción se conoce por Juego Directo y Juego Indirecto.

A modo de pequeño ejercicio, echa un vistazo al siguiente comentario de una TB y a cuatro posibles respuestas.

—**TB**: *Me jode mogollón la gente cotilla. Odio a los cotillas.*

—**Frusco 1**: *Yo también. Nunca me han interesado las vidas de los demás.*

—**Frusco 2:** Te equivocas. La naturaleza humana nos ha hecho a todos cotillas. En el pasado, para sobrevivir, nuestros ancestros tenían que bla, bla, bla... (Sigue argumentando tratando de cambiar la opinión de la TB).

—**Aven 1:** Yo también. Son lo peor. Aunque a veces soy un poco cotilla...

—**Aven 2:** Sandra es de las tuyas. Hace una semana justamente hablamos de eso.

Y ahora dime: ¿quién está intentando encajar en los estándares y expectativas de la TB? ¿Quién está intentando influir en ellos?

¿Quién se está comportando como el tío guay al que no le afecta lo que otros piensen de él y que no cree que necesite esforzarse para gustar? ¿Y quién le está diciendo a la TB que seguramente no tiene nada que hacer con él?

Siempre que se trate de una actitud general y no de un comentario aislado, **Frusco 1** es el típico Fruscoblando. No soporta la idea de no encajar en los estándares o expectativas de la TB, así que hará lo que sea por amoldarse a ellos. Algo que, a la larga, es una DEV.

Frusco 2 es un poquito más rebelde, pero le siguen afectando demasiado las opiniones de otros. En el fondo le jode que la TB no piense de la forma en que le gustaría que pensase, e intenta convencerla mediante argumentaciones lógicas. Pero ella nota que le afecta, que es reactivo.

Los que somos un poquito intelectuales e idealistas, tendemos a frusquear de esta manera. Sí, sí, lo estoy confesando: yo era de éhos. Y, en efecto, tratar de convencer siempre a las TBs de lo que piensa uno es una DEV. Para que no lo sea, debes estar saliendo con ella o tratarse de una chica que es muy amiga tuya.

Aven 1 podría perfectamente pensar como Frusco 2, pero ¿sabes qué? Se la trae un poco floja lo que piense la TB. Apenas la conoce así que, ¿qué más le da? No necesita convencerla de nada.

Por otra parte, le da igual no parecer perfecto, porque sabe que *no necesita* ser perfecto para gustar. Tanto es así que, tras aceptar como válidos los valores de la TB, se mete de cabeza en la categoría «equivocada».

Ella acabará sintiendo que, como le sobran las tías, a la hora de gustar es perezoso. E irónicamente, empezará a mostrar más interés por él. Con su actitud, Aven 1 está proyectando Valor ADC Suave. Ha hecho una cosa que nosotros llamamos *tirarse a los leones*.

En cuanto a **Aven 2** da igual lo que piense. Ahora la TB se pregunta: ¿qué pasa? ¿Quién es Sandra? ¿Su novia? ¿Es posible que no quiera ligar conmigo? Está sirviéndose del Valor ADC Intenso y del Juego Indirecto. Más adelante, cuando ella se lo gane, podrá mostrar interés en ella. Y dirá que en realidad Sandra era su exnovia, o que están a punto de cortar, o que esta TB, su Objetivo, le gusta más.

Como ves, tanto Aven 1 como Aven 2 se están autodescualificando de algún modo. Autodescualificarse es lo contrario de cualificarse.

Si cualificarse es tratar de estar a la altura de los estándares y expectativas de la otra persona, Autodescualificarse es mostrar activamente que no es así. ¿Me sigues?

Lo que intento decirte es que el Valor ADC se basa en la Autodescualificación con todas sus posibles variables y manifestaciones.

La Autodescualificación: la esencia del Valor ADC

¿Adivinas de dónde viene la abreviación «ADC»?

Exacto: ADC = Auto Des-Cualificación.

No te sorprenderá, entonces, que la Autodescualificación (o ADC) sea la forma básica que toma el Valor ADC.

Tanto es así que, a partir de ahora, vamos a usar Valor ADC o ADC como sinónimos.

¿Recuerdas los ejemplos anteriores? Échales otro vistazo.

Aven 1 ofrece una *ADC Suave* al dejar claro que no necesita impresionar. Podría estar interesado en ella o no, pero desde luego es perezoso para estas cosas. Aven 2, en cambio, sugiere que no está interesado. Su ADC es más fuerte. Es una *ADC Intensa*.

¿Te ha quedado claro?

Repitamos:

El Valor ADC o ADC subcomunica que no te esfuerzas por ligar, ya sea porque:

- No necesitas esforzarte → ADC Suave.
- No quieres ligar con ella → ADC Intensa o Extrema.

En ambos casos te estás Auto Des-Cualificando. O sea, estás haciendo lo contrario de la persona que se Cualifica. Le estás haciendo ver que *no te esfuerzas por alimentar la interacción o estar a la altura de sus estándares y expectativas*.

En cuanto a sus beneficios, podemos decir que los principales beneficios de la ADC radican en que:

- En sí misma, *proyecta Valor* pues hace que seas percibido como un reto (algo congruente con la figura del LDT).
- Previene o *desactiva las Defensas*, eliminando los efectos perniciosos de estas sobre la interacción. Recuerda que una de las cosas que no quieras es que te meta en la categoría de ligón.
- Ayuda a *hacer creíbles otras DAVs*, al contribuir a que no parezcan intencionadas.

La ADC también puede beneficiar indirectamente la interacción, pues al distanciarte de la actitud del típico ligón consigue:

- Eliminar las Defensas de posibles amigos Blocapollas. Es decir, previene que el típico amigo o amiga que va a intentar sabotearte sospeche que intentas ligar.
- Hacer que ella no se sienta percibida por otros como fácil por el hecho de hablar contigo.

Obviamente, todo esto lo verás más claro tan pronto como experimentes en tu propia piel las diferencias entre usar el Valor ADC y no usarlo. O cuando conozcas a alguien que sea un experto en estas formas de Valor.

Si ya lo conoces, puede que esta persona sea un experto en uno de los tipos de ADC. Éstos son, básicamente, tres:

- **ADC Suave.**

Con la ADC Suave no ocultas necesariamente tu interés sexual. Sin embargo, le subcomunicas a tu Objetivo que no vas a esforzarte por gustarle. Es decir, que no vas a cualificarte.

- **ADC Intensa.**

Al usar la ADC Intensa tu Objetivo percibirá no sólo que no vas a no esforzarte ni cualificarte por gustarle, sino que se cuestionará seriamente que estés interesado en ella. La ADC Intensa marca la diferencia del Juego Indirecto respecto al Directo. Su herramienta básica es el ODIS (Ocultación de Interés Sexual).

- **ADC Extrema.**

Si te sirves de la ADC Extrema, tu Objetivo dudará igualmente que estés interesado en ella. Además, verá su Validación muy cuestionada por tu parte o sentirá inseguridad respecto a su arma más poderosa. Sus herramientas básicas son el Desarme y el Nega.

¿Te mueres ya de ganas de conocer mejor cada una de estas tres formas de Valor ADC?

Vamos a ello.

ADC Suave: no te esfuerzas por ligártela

¿Verdad que estaría bien ser un seductor infalible?

Imagínalo: no hay mujer que se te resista. ¿Por qué? Porque tienes Juego.

Pues bien, eso tiene un nombre. Se conoce por *el mito del seductor infalible*. Y es el principio del fin.

Entiéndelo: es esencial a la dinámica de este juego que estés dispuesto a «romper la negociación» para iniciar otras más beneficiosas.

Si necesitas «cerrar el trato», estás atrapado. Sea porque estás desesperado y no te creas capaz de encontrar a otra que te haga caso, sea porque eres un «seductor infalible» y, por lo tanto, ninguna se te puede resistir, cualquier clase de vinculación emocional con el resultado es un enemigo mortal de tu juego.

En suma: cada vez que ella percibe que el resultado te afecta, pierdes Valor ADC a raudales.

¿Entiendes ahora por qué es tan importante que *no necesites ganar*?

En cuanto a su uso, el Valor ADC Suave debe acompañarte siempre.

Se trata de algo demasiado congruente con la figura del LDT como para dejarlo de lado en momento alguno. A fin de cuentas, de él cabe esperar que se acepte a sí mismo totalmente, no necesite esconder nada y que suponga un reto para cualquier mujer.

En la práctica, llevas a cabo una ADC Suave cada vez que tu Objetivo percibe que:

- No tratas de impresionarla ni de estar a la altura de sus estándares o expectativas.
- Estás dispuesto a marcharte si no te diviertes o ella no invierte.
- No lo intentas demasiado, no te esfuerzas, ni alimentas la interacción más de lo necesario. Cualquier transgresión del Valor ADC Suave se considera *Intentarlo Demasiado* y le quita toda credibilidad a tu Valor.

¿Algunos ejemplos de ADC Suave? Allá van.

—**TB**: Odio a los cotillas.

—**Aven**: A mí tampoco me gustan. Y eso que a veces lo soy.

En este caso *no tratas de encajar en sus estándares* al no ocultar que eres un cotilla, algo que ella considera como un defecto. *Tampoco tratas de cambiar su opinión sobre los cotillas, lo que equivaldría a cambiar sus estándares* para poder encajar después en ellos. Con esta actitud, estás proyectando que tienes un alto grado de autoaceptación.

—**Aven:** (Te tocas la barriga y haces un comentario sobre los michelines que tienes).

Está claro, ¿verdad? Un hombre que se esfuerza por impresionar o parecer atractivo nunca haría eso.

—**TB:** No soporto a los gorriones...

—**Aven:** Son lo peor... Anda, dame un trago.

Al adoptar *precisamente* el rol de gorrón con una actitud juguetona, te desmarcas de su séquito de seguidores. El típico pretendiente suele estar demasiado tenso para tomarse confianzas con su Objetivo y hacer bromas sobre los estándares y expectativas de ésta.

—**Aven:** Bla, bla, bla...

—**TB:** (No te presta bastante atención o no participa).

—**Aven:** (Dejas de hablar o te pones a hacerlo con otra persona, hasta que la TB te pida que sigas y sus reacciones te estimulen lo suficiente).

En general, quien siente la necesidad de impresionar a alguien tratará de hacerlo aun cuando la otra persona no coopere ni invierta. Abandonar algo en el momento en que deja de divertirte o estimularte es una forma sutil de ADC, pues muestra que no necesitas cualificarte.

Con todo, el Valor ADC Suave tiene más que ver con lo que no se hace que con lo que se hace. O sea, no se trata tanto de hacer cosas espectaculares como de no cometer errores.

ADC Intensa: no quieres ligar con ella

La ADC Intensa se basa en hacer llegar al Objetivo el mensaje de que no quieres ligar con ella. Esto puede conllevar el doble beneficio de:

- Desactivar posibles Defensas.
- Aumentar tu Valor al hacerte parecer más selectivo. Algo, en suma, congruente con la figura del LDT, que se supone que tiene demasiadas opciones.

Su herramienta básica es el **ODIS** u Ocultación de Interés Sexual. En la práctica, llamamos ODIS a cualquier cosa que oculte tu interés sexual o la haga dudar sobre si quieres o no ligar con ella.

Esta herramienta marca la línea que separa el Juego Indirecto del Directo. Tan pronto como nos servimos de ODIS estamos proyectando Valor ADC Intenso y usando una estrategia de Juego Indirecto.

Ahora bien, ¿es siempre recomendable esta estrategia?

No, pues también presenta inconvenientes. Por ejemplo, mal calibrado puede dar al traste con interacciones listas para escalar.

¿Cuándo, pues, debes recurrir a él?

En general, recurrirás a la ADC Intensa:

- Al menor indicio de activación de Defensas por parte del Objetivo.
- En aquellos casos en los que puedas anticipar dicha reacción con bastante probabilidad, gracias a tu Calibre y experiencia.

En suma, lo usarás ante Defensas activadas o previsibles^[5].

A menudo reconocerás que sus Defensas se están activando cuando ella misma se sirva de Valor ADC (te dice que tiene novio

con actitud defensiva y sin venir a cuento) o gracias a otras reacciones no verbales (brazos cruzados, actitud huidiza, etc.).

Por otra parte, evitarás servirte del Juego Indirecto cuando el Objetivo:

- Te de IDIs.
- Muestre una Temperatura de Compra elevada.

Otra cosa que debes saber del ODIS es que te conviene que sea:

- Remontable.
- Una elección argumentada.
- Positivo.

Por *remontable* quiero decir que la «barrera» que te impide ir a más con ella no debe ser tan grande que ella se sienta demasiado desalentada para superarlo. O sea, no le hables de cómo estás felizmente casado y con tres hijos.

¿Y por qué una *elección argumentada*? Porque la atracción no es una elección. Por ello conviene que ella sienta que has elegido no querer ligar con ella. De este modo dejarás la puerta abierta a otras vías de Cualificación por su parte, pues en su mente quedarán rendijas más irracionales por las que pueda colarse el amor de forma legítima.

Nunca le digas, por ejemplo, que experimentas una sensación de rechazo inexplicable cuando la ves. Si es un poco alternativa, coméntale, por ejemplo, que has decidido no salir nunca más con *hippies*, porque has tenido ya varias exnovias así.

Cuando te digo que el ODIS debe ser *positivo*, con ello quiero transmitirte que la razón que lo sustenta no debe basarse en un defecto o problema real de la chica, pues esto tendría efectos indeseados para ella y para ti.

Es decir, no le comentes a una chica sordomuda que no es tu tipo a causa de su hándicap. Éste es un ejemplo un poco

exagerado, pero te ayudará a hacerte una idea de por dónde voy.

Para que lo veas más claro, allá van algunos ejemplos válidos de ODIS:

—**Aven**: Qué bien me lo paso contigo... Es una pena que no seas mi tipo.

—**Aven**: (Mencionas a tu novia, sin especificar que hace dos meses que ya no estás con ella).

—**Aven**: (Le prestas un poco menos de atención que al resto del grupo).

—**Aven**: Tú y yo no congeniaríamos (sonriendo).

—**Aven**: Te veo demasiado buena como amiga como para plantearme tener nada contigo.

—**Aven**: Nunca me liaría con una chica más culta que yo (si ella es culta).

Por último, te conviene saber que el Valor ADC Intenso jamás se proyecta de forma aislada.

En otras palabras, nunca debes dejar de proyectar Valor Base y Valor ADC Suave. Por ello, y en función de la situación, éstas serán siempre las tres opciones entre las que te moverás:

- Valor Base + Valor ADC Suave.
- Valor Base + Valor ADC Suave + Valor ADC Intenso.
- Valor Base + Valor ADC Suave + Valor ADC Intenso + Valor ADC Extremo.

En realidad, esto es algo de sentido común. Sería incongruente que le dijeses a entender a una chica que no quieras ligar con ella (ADC Intensa) a la vez que te cualificas (transgresión de la ADC Suave). O que sus enormes tetas no te ponen lo más mínimo (ADC Extrema) a la vez que te muestras interesado en ella (renuncia a la ADC Intensa).

Pero ¿hemos hablado ya de qué es la ADC Extrema?

Pues hágámoslo.

ADC Extrema: no quieres ligar con ella y, además, eres inmune a su arma principal o te parece una chica muy cuestionable

La ADC Extrema es un tipo de ADC que niega o cuestiona seriamente tu interés sexual por el Objetivo. No sólo le hace llegar el mensaje de que no estás interesado en ella, sino que además le crea inseguridades sobre su arma principal (Desarme) o pone en tela de juicio su validación (Nega).

Sus herramientas básicas son:

- ***El Desarme.***
- ***El Nega.***

El Desarme está encaminado a minar la confianza del Objetivo en su poder sexual (o aquél en el que basa su confianza) sobre ti. Su fórmula básica es: *no pretendes ligar con ella + neutralizas su arma* más problemática (generalmente de naturaleza sexual).

El Nega te permite llamar su atención y producir un poderoso impacto, a la vez que cuestionas su validación de cualquier forma. Su fórmula básica es: *pretendes ligar con ella + cuestionas su validación de forma impactante* (a menudo bajo la forma de cumplido «sincero» que subcomunica desinterés o desprecio. De ahí el nombre de «Cumplido Negativo o Nega»).

En los casos excepcionales en los que la ADC Extrema está recomendada, logra desactivar Defensas, al igual que la ADC Intensa. Por otra parte, te ayuda a proyectar Valor al desmarcarse de la mayoría de hombres vulnerables a sus armas (*Desarme*) o que la validan constantemente (*Nega*). También puede actuar como Cebo, pues te convierte en un reto y tu Objetivo *puede sentir la necesidad de cualificarse* de otras formas para recuperar el poder perdido (*Desarme*) o ganar validación (*Nega*).

En general, la ADC Extrema se aconsejará en aquellos casos en los que el Objetivo es una TB de alto calibre, acostumbrada a dominar o manipular de forma fácil a los hombres haciendo uso de su atractivo sexual o algún otro recurso (riqueza, cultura, fama, etc.). Echa mano de esta forma de Valor cuando percibas que te ve como

un juguete al que puede manipular. O cuando notes que no existes para ella. O si sólo tiene ojos para otro hombre.

Y al igual que la ADC Intensa, jamás te sirvas de ella si te da IDIs, ya te atribuye Valor o la Temperatura de Compra está elevada.

Antes de hacerlo, pregúntate: ¿has proyectado otras formas de Valor y el Objetivo continúa sin invertir en la interacción? ¿Estás aplicando Juego Sólido y pese a ello sigues sin existir? Entonces, adelante. Ha llegado el momento de la ADC Extrema.

Con algunos ejemplos, entenderás mucho mejor el funcionamiento de estas dos herramientas:

Desarme:

—**Aven**: Tengo un amigo al que le vuelven loco las chicas con tu físico (dando a entender que a ti no te pone).

—**Aven**: *Hay chicos* a los que les encantan las chicas X, Y, etc. (Algo que ella sea, dando a entender que tú no te incluyes en esa categoría).

—**Aven**: No estás mal, pero ambos sabemos que hoy en día la belleza es común. Mira a tu alrededor. (La desarmas haciéndole sentir que su arma más poderosa no produce efecto sobre ti).

—**Aven**: Me encantan las chicas altas (o bajas o rubias o morenas o delgadas o rellenitas... Algo que ella no es, neutralizando así su poder sexual).

—**TB**: (Te toca para ver si pierdes los papeles como a la mayoría de hombres a los que toca).

—**Aven**: (Te quedas mirando la zona que te toca y luego la miras acusadoramente a ella).

—**Aven**: (Elogias las cualidades no físicas de una chica que te fascina, cualidades que tu Objetivo no te ha mostrado aún).

Nega:

—**Aven**: (Le dices que te recuerda a un buen amigo. Al hacerlo, la estás desexualizando y su validación como mujer queda en entredicho).

—**Aven**: (Le haces un cumplido sobre sus músculos y robustez).

—**Aven**: Ese pantalón te queda muy bien. Te hace más delgada.

—**Aven**: (Le das la espalda cuando te habla).

—**Aven**: (Dice algo poco brillante y adoptas una mueca de asco).

—**Aven**: (La ridiculizas con gracia en público y te las ingenias para seguir siendo el centro de atención).

Para concluir los ejemplos, recuerda que un buen Nega debe:

- Transmitir sensación de cumplido. Debe parecer que tu intención es «buena» al hacer el comentario.
- No ser realmente hiriente. No te metas con defectos graves o reales.
- Servirse del Set como Coartada (te dirigirás las primeras fases al Set, no al Objetivo).
- Ser empleado como una «chinita» arrojadiza. O sea, lo lanzas y después sigues hablando con el resto del grupo (no te quedas aguardando su respuesta). Esperar algún tipo de

reacción por su parte sería incongruente con lo que pretendes proyectar.

CUALIFICACIÓN^[6]

Exposición de la Cualificación

Imagina que estás con tu Objetivo.

Sí, sí, la que te ha visto rescatar al gato e inmovilizar a un elefante asesino con una llave de judo. La que ha conocido al pivón de tu exnovia *miss España* de tal o cual año.

De repente, parece interesada en que sepas un montón de cosas de su vida. Te empieza a contar que es maestra, que le encantan los niños pequeños. Tú le preguntas qué hace para mantenerlos a raya y ella te ofrece un montón de soluciones inteligentes. Le comentas que tú no sabrías cómo actuar cuando lloran, y ella te explica con pelos y señales todas las opciones habidas y por haber para que dejen de llorar.

Entonces lo percibes. Está tratando de impresionarte. Para confirmar tus sospechas, le hablas de su mascota y, en efecto, al poco te dice que le encantan los animales. Si te callas y miras distraído hacia otra parte, ella intenta sacar conversación de nuevo.

¿Sabes lo que está haciendo? Se está ganando tu interés. Está intentando hacerte ver lo que la diferencia de otras personas, lo que ella considera que la hace especial y única. Y está invirtiendo en la interacción.

Se está cualificando.

Pues bien, la Cualificación es algo que debe ocurrir. Más te vale.

Y, si no ocurre de forma natural, debes encargarte tú de que lo haga.

En caso contrario, te verás enfrentado una y otra vez al gran dilema.

El gran dilema

Dime si esto te suena de algo:

Pasas de ella y ella empieza a mostrar interés; muestras interés y ella empieza a pasar de ti.

Si hablamos de la chica del metro o de la cola, parece más pendiente de ti cuando no reparas en ella. La pillas mirándote en un descuido. Incluso, puede que lo haga descaradamente, como si te desafiara.

Si hablamos de esa compañera de clase o de trabajo, notas que cuando la dejas un poco de lado, se fija más en ti o empieza a hacerte caso.

Estás tan seguro que casi jurarías que le gustas. Si no fuera porque...

Porque, tan pronto como tú muestras interés, ella comienza a perder el suyo. Si la miras, ella deja de hacerlo. Si empiezas a estar demasiado pendiente de ella, su curiosidad por ti disminuye.

¿Te ha ocurrido esto alguna vez? ¿Con ese pivón especialmente?

Es como si tuvieras más Valor cuando pasas de ella, y menos cuando percibe que te tiene en el bote al igual que a todos los demás. Hasta que le haces caso, como todo hijo de vecino, eres un reto, un enigma que no ha logrado resolver. Cuando cedes, has perdido aquello que, a sus ojos, te hacía misterioso y especial.

Es obvio que podrías simplemente pasar siempre de ella hasta que su interés fuera tan grande que no pudiera resistirlo más y tuviera que violarte.

El problema es que esto no siempre llega a ocurrir. Cuando dejas de prestarle atención, su interés aumenta. Pero rara vez lo suficiente.

El dilema que se te presenta siempre es él mismo:

Si avanzo, pierdo Valor y la atracción inicial desaparece.

Si no avanzo, al final no acaba ocurriendo nada.

¿Qué hago?

Sí. ¿Qué haces?

Para responder, ¿qué tal si echamos un vistazo a lo que hace la mayoría de los tíos? Quizás ellos nos puedan dar alguna idea.

¿En qué consiste esa vía popular?

La vía popular

¿Has mirado bien a tu alrededor? ¿Qué es lo que hace la inmensa mayoría de los tíos?

Por lo general, una de estas dos cosas:

- OPCIÓN POPULAR 1:
Nada.
Y acaban masturbándose en el baño.
- OPCIÓN POPULAR 2:
Le tiran los trastos a las chicas, tras lo cual éstas los tachan de salidos babosos.
Y acaban masturbándose en el baño.

Vemos, pues, que cualquiera de estas opciones nos será útil únicamente en las olimpiadas de onanismo. Tras estudiar el comportamiento de la mayoría de los tíos, estamos donde estábamos antes. Hemos vuelto al principio. Al gran dilema.

Debemos desechar la vía fruspopular y buscar otra mejor.

La tercera vía

Existe una tercera vía.

Si quieres marcar la diferencia, necesitas que se dé un proceso de Cualificación.

¿Recuerdas el dilema?

- OPCIÓN A: Avanzo. Pierdo Valor y la atracción inicial desaparece.
- OPCIÓN B: No avanzo. Al final no acaba ocurriendo nada.

Pues bien, ésta es la tercera vía:

- OPCIÓN C: Avanzo, pero sólo después de que ella se lo haya ganado.

Ésa es la clave.

Aun así, puede que te estés preguntando:

Claro, claro... Pero ¿y si ella no hace nada por ganárselo?

Simple:

Haces que se lo gane. Lo provocas.

La Cualificación no va de otra cosa. Al profundizar en esta Campaña, no haremos más que estudiar constantemente formas de:

- Hacer que se lo gane.
- Premiarla por ello... ¡¡escalando!!

De momento, has entendido la misión básica. Si eres un chico aplicado, seguramente ya estás empezando a darle vueltas a estas cosas. ¿Cómo puedes hacer que se lo gane? ¿De qué forma podrías premiarla y avanzar cuando lo haga?

Como sabes, llamamos *Cebos* a todo aquello que estimula el que ella se lo gane. Y *Premios* a todo aquello que haces para recompensarla por ello en la dirección que te interesa.

En el ejemplo que hemos puesto al principio de esta sección, la chica trata de gustarte. Te habla de lo que ella considera que son sus virtudes, te intenta hacer ver que entiende a los niños, que tenéis cosas en común, etc.

¿Sabes por qué lo hace? Porque tú la has impactado antes y ahora es ella la que quiere impresionarte. El Valor que has proyectado previamente ha actuado como Cebo. Esto ocurre a menudo. Y, cuando lo hace, es síntoma inequívoco de que ya nos percibe con elevado Valor.

Pero hay muchos otros Cebos.

Así, a bote pronto, ¿se te ocurre alguno más?

¿Y qué me dices de los Premios? ¿Te viene a la mente alguna forma de recompensarla moviendo la interacción hacia donde tú quieras?

A lo largo del libro te he puesto ya numerosos ejemplos de Cebos y de Premios. ¿Captas la indirecta? Exprime tu memoria. O repasa.

Y créeme: tu tiempo está bien empleado en esto. Porque la Cualificación extiende abismos entre tu juego y el de la inmensa

mayoría de los tíos.

La Cualificación te desmarca

Si consigues hacer que ella se lo gane, podrás escalar sin perder Valor. En una sola maniobra, te habrás desmarcado de todos aquellos hombres que no se atreven a avanzar y también de los que lo intentan a ciegas.

Piénsalo.

Por un lado, están aquellos que se lo van a poner todo en bandeja. Hombres que le van a regalar su interés o su atención, que la van a premiar a cambio de nada. Como ocurre con todo lo que se «regala», todas estas personas están condenadas a sufrir una devaluación inmediata. O a despertar desconfianzas.

Porque, como bien sabemos, nadie da euros a céntimo. Si alguien te regala algo que no te has ganado o merecido, ¿qué piensas? Estás a punto de cruzar un semáforo, pero un tipo de corbata fluorescente te para y te dice: «Enhorabuena, acaba de ganar usted un apartamento en Guardamar del Segura». ¿Qué es lo primero que te pasa por la mente?

Si tienes un poco de experiencia pensarás que hay gato encerrado. El tipo no te está regalando nada valioso en realidad. Seguramente, te quiere vender algo. O peor aún, te quiere timar.

Cualificando, evitas ser ese tipo de corbata fluorescente.

Pero tampoco te conviertes en un acojonado de la vida que, por miedo a no ganar, se queda sin jugar.

Y es que, por otro lado, están los paranoicos. Aquellos que, ante la amenazadora posibilidad de devaluarse, no van a mover un solo dedo.

Pero ¿de qué te sirve tener millones en el banco si no se te permite sacar un céntimo? El Valor, al igual que el dinero, es para invertirlo u obtener algo a cambio.

El dinero parado es sólo papel. Y desde internet y las tecnologías digitales, ni eso.

Así que tú vas a premiarla. Pero lo vas a hacer como un príncipe.

El Puente del Príncipe

Acabas de ver por qué no puedes quedarte de brazos cruzados. Como hombre, no es esa tu misión. La pasividad rara vez te llevará lejos.

Por otra parte, tampoco puede tenerte comiendo de su mano antes de haberte demostrado o hecho nada para merecerlo. Si lo haces, sólo podrá sacar dos conclusiones. O eres un muerto de hambre con el listón muy bajo, o bien no sientes nada especial por ella y sólo intentas manipularla para obtener una sesión de sexo fácil.

La Cualificación es, pues, la vía que va a permitirte mostrar interés sin perder Valor ni despertar desconfianzas. Por ello, decimos que la Campaña de Cualificación es un *puente entre el Valor y el Romance*. Entre nosotros los Aven se le conoce también como el *Puente del Príncipe*.

Lógico, ¿verdad? Despues de todo, la Cualificación nos permite pasar al Romance sin perder Valor. Como lo haría un príncipe de cuento. Sí, de esos que leían de pequeñita.

Y es que si el Valor consiste en demostrarle tú a ella que eres el LDT, la Cualificación es el proceso mediante el que ella te demuestra que es merecedora de un interés genuino por tu parte.

En suma, se trata de generar una dinámica que justifique —que haga verosímil y congruente— el que un LDT desarrolle sentimientos especiales hacia una mujer particular y no otra. Por eso, una buena Cualificación debería responder afirmativamente a las preguntas:

¿Seguro qué es un verdadero LDT pese a haberse colgado tanto por mí?

¿Seguro que se ha colgado tanto por mi pese a ser un LDT?

En ocasiones, ellas no cooperan demasiado y no es fácil generar una interacción en la que ambas preocupaciones queden satisfechas. Otras veces, en cambio, nos lo ponen en bandeja. Y, muy a menudo, nos lo pongan como nos lo pongan, no nos enteramos de que se está cualificando.

En tu caso, ¿sabrías ya reconocerlo? ¿Cuándo se cualifica una mujer?

Cuando se cualifican

Hay formas de cualificarse muy sutiles y otras muy evidentes. A veces, incluso, no se cualifica, pero nosotros la convenceremos de que sí que lo ha hecho.

Pero, virguerías aparte, decimos que «estamos cualificando» a una mujer o que esta «se cualifica» ante ti cada vez que:

- Te deja ver cualidades especiales en ella.
- Se esfuerza por:
 - Alimentar la interacción.
 - Complacerte.
 - Demostrarte que está a la altura de tus estándares y expectativas.

Los siguientes son sólo algunos ejemplos que te ayudarán a entender mejor cuándo una chica se está cualificando:

- Te habla de sus méritos y logros.
- Te dice cosas sobre cualidades que la diferencian de otras personas, sus valores o aquello de lo que está orgullosa.
- Te hace favores tras pedírselo tú o por iniciativa propia.
- Pasa por tus Aros Psicológicos, esforzándose por no decepcionarte.
- Trata de amoldar sus gustos, intereses, etc., a los tuyos.
- Dedica cierto empeño a que la interacción continúe.
- Invierte en ti más tiempo, dinero, energía emocional del que cabría esperar si no te percibiese con Valor.

Con esto, creo que la Cualificación ya ha dejado de ser un concepto extraño para ti. Si es así, habrás entendido que el fin fundamental de la Cualificación es justificar algo. Que estás enamorado, pese a ser un LDT. O que eres un LDT, pese a estar enamorado.

Es hora ya de que pasemos a sus Subdinámicas.

Subdinámicas de la Cualificación

Ser bueno cualificando a la chica que te gusta, supone dominar dos habilidades básicas:

- Estimular su inversión y esfuerzo.
- Saber qué hacer cuando éstas se dan.

La primera habilidad tiene que ver con tu capacidad para tender buenos **Cebos**. La segunda, con tu pericia a la hora de ofrecer **Premios** que vayan acompañados de una **Distensión**.

Después de esta aclaración, te resultará más fácil entender la parte del esquema que ya viste referente a la Cualificación y sus Subdinámicas:

CUALIFICACIÓN

(Frase: *Eres un príncipe que busca a su princesa*)

- Cebo
 - Cebo Desarme
 - Cebo Pelota
 - Cebo Aspirador
 - Cebo Aro
 - Cebo Amonestación
- Premio
 - Premio Cebo
 - Premio Escalador
- Distensión

Ha llegado el momento de ver cada uno de estos elementos de la Cualificación con un poco más de detalle.

Cebo

El Cebo no es más que aquello que haces o dices para incitar a tu Objetivo a que se cualifique. Es decir, para que:

- Te deje ver cualidades especiales en ella.
- Se esfuerce por:
 - Alimentar la interacción.
 - Complacerte.
 - Demostrar que está a la altura de tus estándares y expectativas.

En realidad, todo lo que consigue dicho efecto puede considerarse un Cebo, haya sido intencionado o no. Por suerte para ti, la inmensa mayoría de hombres sólo es capaz de hacer uso inconsciente de los Cebos.

Tan pronto como intentan lanzar Cebos deliberadamente a su Objetivo, lo empiezan a echar todo a perder. Muchos caen, incluso, en un interrogatorio policial.

¿El resultado? La chica comienza a sentirse incómoda, pierde Confianza y, lejos de invertir, se cierra en sí misma cada vez más.

Para desmarcarte de este ejército de Fruscos, comienza a tener algunas cosas en cuenta cuando eches mano de tus Cebos. Por ejemplo:

- Usa más afirmaciones que preguntas. Éstas deben ser específicas, emocionalmente relevantes y desde la Perspectiva del Yo.
- Cuando te sirvas de preguntas, evita las preguntas cerradas y sírvete de preguntas abiertas^[7]. O sea, aquellas que muestran una alta expectativa de inversión por su parte.
- Tus preguntas no tienen por qué tener la forma de pregunta. A partir de ahora, considera *Pregunta Abierta* todo aquello que podría sustituirse por una pregunta. Puede tratarse de órdenes, ruegos, deseos, peticiones, observaciones, etc.

PREGUNTAS (20%, DE ALTA CALIDAD)	AFIRMACIONES (80%)
Muestra alta expectativa. Espera una inversión considerable	Arranca de la

<p>por su parte. Usa preguntas abiertas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «¿Qué te parece vivir en Madrid?». • «Me interesa bastante cómo la gente termina yendo a un lugar o a otro. ¿Cómo has acabado aquí?». 	<p>Perspectiva del YO (véase <i>Romance</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantén tus afirmaciones: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ligadas a la experiencia. ◦ Basadas en cómo te relacionas con dicha experiencia^[8]. • Habla de sentimientos y creencias, no de hechos. • Sé específico y centrado en detalles, no general.
<p>Proyecta autoridad y haz uso del <i>vacío</i> (quédate en silencio, mirándola, esperando a que responda).</p>	<p>Asume familiaridad.</p>
<p>Sustituye preguntas cerradas como «¿Te gusta la música de este sitio?», por preguntas sustanciosas como «¿Qué te parece la música de este sitio?».</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te gusta x? ¿Cómo te sientes sobre x? • ¿Tienes algún hobby chulo? ¿Qué clase de arte haces? • ¿Vienes mucho por aquí? ¿Cuál es tu historia en relación con este sitio? 	<p>Usa Multihilo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deja varios hilos de conversación abiertos simultáneamente. • Piensa en las diferentes pestañas abiertas en Windows. • Ella y tú sois el nexo de unión de los diversos temas.
<p>Pide algo grande, pero no tengas problemas si te dan algo pequeño (o estarías mostrando necesidad).</p>	<p>Habla de una forma con la que pueda identificarse.</p>
<p>Dales opción (una pregunta abierta debe ser abierta y poco específica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un día precioso, ¿verdad? → Este tipo de preguntas no les deja opción. • «Un día precioso... ¿O no?». (Si te pillas haciendo una pregunta cerrada, puedes arreglarlo al final). 	
<p>Muestra interés real en ellas como persona (Interés exigente ≠ Interés suplicante).</p>	
<p>Nunca dos preguntas seguidas. Esto se percibe como inseguridad.</p>	

No te limites a las preguntas: usa también deseos, órdenes, peticiones, predicciones...

- «No tengo ni idea sobre cómo hacer eso, enséñame».
- «Dime tú de qué nos conocemos (o a qué me dedico)».
- «Me muero de ganas de que me cuentes el resto de la historia...».
- «Explícame ahora mismo tu visión del asunto...».
(Cómicamente).
- «Ahora es cuando me cuentas cómo os habéis conocido...».

El esquema anterior te guiará a la hora de poner en práctica mis consejos. Si te fijas, observarás que los Fruscos tienden a hacer justo lo contrario de lo que se expone aquí.

Ahora que ya sabes un poco más sobre cómo lograr que otra persona invierta en una interacción, ha llegado el momento de que conozcas los tipos de Cebo que pueden ayudarte a conseguirlo.

De momento, voy a mostrarte cinco:

- Cebo Desarme.
- Cebo Pelota.
- Cebo Aspirador.
- Cebo Aro.
- Cebo Amonestación.

Veamos en qué consiste cada uno de ellos.

Cebo Desarme

El Cebo Desarme consiste en *servirte del Desarme y del Nega como Cebo para estimular su inversión*. Estará generalmente indicado en aquellas interacciones que necesiten ADC Extrema.

Cuando la interacción requiera de Cebos Desarme, la desarmarás en fases previas de la interacción. Se cualifica si cambia su actitud contigo y comienza a valorarte.

La mayoría de los Desarmes expuestos en el capítulo de Valor ADC Extremo pueden funcionar como Cebo. No obstante, a continuación te ofrezco un par de ejemplos:

—**Aven**: La belleza es común. En nuestros días, puede ser atractivo cualquiera que se lo proponga. ¿No crees?

(Tu Objetivo deja de sentirse por encima de ti por el hecho de ser atractiva y empieza a invertir en la interacción).

—**Aven**: Una pena que no esté Jorge con nosotros. Le encantan las chicas con tu físico. Me llama Don Curvitas y yo a él lo llamo Don Palitos.

(Se lo dices a una chica esbelta. Quizás ella se cualifique diciéndote que tiene más curvas de las que crees o invirtiendo con más entusiasmo en la interacción. Si tu Objetivo tiene curvas pronunciadas, cambia los roles con Jorge y conviértete tú en Don Palitos).

Cebo Pelota

La función principal del Cebo Pelota es *permitirte invertir a ti sin perder Valor o activar sus Defensas*.

Este Cebo espera una inversión baja. La justa para dejarte seguir llevando la iniciativa sin perder Valor o activar sus Defensas. De algún modo, es como si hicieses un pase rápido de pelota, para que te la devuelvan de inmediato y seguir jugando tú.

Se cualifica si tira del hilo que has insinuado, mostrando interés en que prosigas y alimentando así la interacción.

¿Ejemplos de Cebo Pelota? Aquí tienes algunos:

—**Aven**: ¿Te atreves a oír algo sobre ti que no te ha dicho nadie?

(Ella invierte lo justo animándote a que se lo digas).

—**Aven**: ¿De verdad quieres saberlo?

(Te asegura que quiere saberlo).

—**Aven**: Creo que tu Chi —o tu Karma—, se encuentra algo desalineado. ¿Quieres que te ayude a centrarlo de nuevo?

(Te dice que sí y te permite seguir llevando la iniciativa sin perder Valor).

—**Aven**: He estado a punto de contarte algo que no suelo contar a desconocidos. Menos mal que he cambiado de idea en el último momento.

(Insiste en que se lo cuenten).

—**Aven**: En realidad, la pregunta que te he hecho no tiene nada que ver con patos y pingüinos. Va de hombres, concretamente de tus afinidades inconscientes.

(Si no dices nada más, ella te pedirá que le expliques cuáles son sus afinidades inconscientes).

—**Aven**: No sé si creerte. La expansión de tus pómulos me indica justo lo contrario.

(Ella se interesará por tu comentario y tú podrás aplicar tus conocimientos de Morfopsicología^[9]).

Cebo Aspirador

Si hay un Cebo por excelencia, ése es precisamente el Cebo Aspirador.

¿Su función? Lograr extraer de tu Objetivo la máxima inversión. A menudo, también te ayudará a proyectar Valor, pues tener una alta expectativa de que la otra persona invierta es un rasgo muy Alfa.

Con él estás intentando *sacar, encontrar y provocar* cosas que te permitan premiarla más tarde. Equivale a succionar el contenido de un recipiente con un potente aspirador.

Tu Objetivo se cualifica si empieza a invertir, a aportar, a abrirse. Cualquier cosa que consiga este resultado puede considerarse un Cebo Aspirador. Preguntas abiertas, suposiciones, juegos, Lecturas en Frío, respuestas a sus aros...

O sea, cualquier cosa que logre hacer que ella empiece a invertir en la interacción como una loca y a darte hilos de los que puedas tirar o que te permitan premiarla más adelante.

Lo verás más claro cuando eches un vistazo a los siguientes ejemplos:

—**Aven**: ¿Cuándo fue la última vez que hiciste algo por primera vez?

—**TB**: ¿A qué te dedicas?

—**Aven**: Dímelo tú. Invéntate una historia. Y sácame guapo.

—**Aven**: Eso promete. Suena a historia interesante que estás a punto de contarme.

—**Aven**: Esa mujer de ahí está a punto de transformarse en tu hada madrina. Pide tres deseos. Rápido.

—**Aven**: ¿En qué cambiaría tu vida si supieras seguro que un ovni va a abducirte para siempre dentro de seis meses?

—**Aven**: Tienes una pinta de persona que se entrega en todo lo que hace que te caes de culo.

Cebo Aro

El Cebo Aro consiste en sentar unos baremos a los cuales la otra persona se debe de ajustar si quiere ganar aprobación o validación

por parte del creador del Aro. Recuerda un poco al aro que el amaestrador le pone a la mascota de circo, para que pase por él. Sólo cuando la mascota lleva la acrobacia de manera correcta, recibe el premio por parte del amaestrador.

¿Te suena de algo?

En efecto, ésta es una de las herramientas más usadas por las mujeres atractivas. Si no lo has comprobado ya, no tardarás en hacerlo.

La diferencia radica en que, cuando tú pasas por sus Aros, la atracción que ella siente por ti decae. Cuando es ella quien pasa por los tuyos, aumenta.

Bien empleado, el Cebo Aro te ayudará a sentar la dinámica de que tu Objetivo se *esfuerce por ajustarse a tus estándares y expectativas*. Reforzará, por lo tanto, el Marco de que tú eres el premio.

También puedes servirte de Cebos Aro para tantear la predisposición de la chica a complacerte, gustarte, impresionarte, ganar tu aprobación, etc. Algunos Cebos Aro pueden actuar también como Cebos Desarme, y al revés.

Cuando uses estos Cebos, sabrás que tu Objetivo se estará cualificando si se esfuerza por mantenerse en la zona apta. Es decir, por estar a la altura de tus estándares y expectativas.

Los ejemplos de Cebo Aro que te ofrezco a continuación te resultarán de gran utilidad para terminar de entenderlo:

—**Aven**: Me gustas porque creo que no eres una de esas chicas que x...

(Se cualifica si se esfuerza por que sigas pensando que no hace x).

—**Aven**: Eso se lo dirás a todos. ¿Por qué iba a creerte?

(Si te da razones por las cuales debes creerla, está pasando por tu Aro y aceptando el Marco de que tú eres

el premio).

—**Aven**: No soporto a las mentirosas.

(Se cualifica si intenta demostrarte que no es una mentirosa o si adapta sus estándares a los tuyos, diciéndote que ella tampoco).

—**Aven**: Lo que más me pone en una chica es que tenga unos buenos bíceps. Enséñame tus bíceps.

(Aun cuando estés de coña, pasa por tu Aro si intenta complacerte como una niña buena enseñándote sus bíceps).

Cebo Amonestación

A veces, hagas lo que hagas, ella no invierte. Aplicas un buen juego, tratas de arrastrarla a un Estado Favorable sin perder tu Estado ni tu Marco. Pero nada. Sigue haciendo la Vaca^[10]. Y te tienes que ir.

En tales casos, el Valor ADC establece claramente que forzar la interacción con una persona que no invierte equivale a *intentarlo demasiado*. ¿La recomendación? Marcharte.

Pero lo vas a hacer inoculándole algo de tu Veneno...

Y un último Cebo: el *Cebo Amonestación*.

En realidad, lo principal es que le dejes claro que no estás por la labor de ser el único que invierte en una interacción. Que te aburre jugar al tenis solo. Que estás dispuesto a marcharte si ella no coopera.

El propósito del Cebo Amonestación no es otro que el de transmitir dicho mensaje a la vez que le dejas tu Veneno y una puerta abierta a futuras inversiones.

En pocas palabras: te ayuda a inyectarle Veneno y a marcharte con un *¿continuará?* Es como una tarjeta amarilla que sacas al jugador por mal comportamiento. Para que el juego prosiga debe mejorar su actitud.

Como puedes ver, esto es congruente con el interés condicionado propio del Marco de la Cualificación y del Valor ADC.

Para aumentar los efectos de tus Cebos Amonestación, te conviene tener en cuenta los siguientes puntos a la hora de diseñarlos:

- Inocúlale tu Veneno. Para ello:
 - Detecta si es posible su Objeción y trata de eliminarla con tu Cebo Amonestación.
 - Demuestra que no eres Reactivo.
 - Impáctale, desmarcándote de otros hombres.
 - Haz que se quede con ganas de más.
- Deja la puerta abierta.
 - En ocasiones, mediante un Cebo explícito.
 - A veces, simplemente no cerrándola al desinvertir.
- Retira tu inversión.

Estos pasos podrían resumirse en la fórmula: *Veneno + Puerta abierta + Desinversión*.

Se cualificará si cambia su actitud e invierte en la interacción o empieza a hacerlo en interacciones sucesivas.

Recuerda, eso sí, que en muchos casos no necesitarás usar esta herramienta. A menudo la reacción Negativa de tu Objetivo no es más que un test y bastará con que le demuestres que no es capaz de sacarte de tu Estado. En otras ocasiones, será recomendable que le voltees su Marco y uses el humor para llevarla a un Estado Favorable. Puedes incluso llegar a usar algunos de sus cortes más ingeniosos para premiarla, cualificándola así por su ingenio u honestidad.

En suma, el Cebo Amonestación es sólo para cuando has descartado aquellas Objeciones cuyo tratamiento no implica que te marches.

Los ejemplos siguientes se aplicarían justo antes de irte o desinvertir y tras una clara actitud de Vaca por parte de tu Objetivo:

—**Aven**: Yo es que soy más de juego en equipo. Si te animas, estaré por allí.

—**Aven**: Es una lástima que alguien diferente no sepa reconocer a alguien diferente. Un placer, pese a todo.

—**Aven**: Todo contrincante desganado debería ser claro. Gracias.

—**Aven**: Me da que esta historia está a punto de pasar de lo intrigante a lo aburrido. Puede que no sea tan malo perderse el final.

—**Aven**: Así me pierdes...

—**Aven**: Los dos sabemos que hay más en ti de lo que me estás mostrando ahora. Y te comprendo, pero hay momentos en los que una chica debe ser ella misma. Éste era uno de ellos.

Premio

Si todo va bien y tu Objetivo se cualifica, lo mejor que puedes hacer es premiarla.

Hay dos formas de premiar:

- Con nuevos Cebos.
- Escalando.

¿La regla básica? Que tu premio debe ser proporcional al grado de inversión, esfuerzo o mérito demostrado por tu Objetivo.

Por ello, cuando su inversión resulte lo suficientemente sustanciosa, la premiarás escalando física, logística y/o emocionalmente. Cuando no, lo harás con nuevos Cebos que estimulen su inversión y que te permitan premiarla con una Escalada más adelante.

¿Te ha quedado claro?

Si su inversión, esfuerzo o demostración es lo bastante grande, la premiarás escalando. Si en cambio no te ha ofrecido bastante, en lugar de premiarla con una Escalada lo harás con nuevos Cebos.

De este modo propiciarás el que ella te dé más razones para premiarla, hasta que estas tengan el peso suficiente como para que puedas hacerlo escalando. Es decir, el peso suficiente para que no se dé una descompensación entre tu Escalada y su grado de inversión, esfuerzo o demostración.

Veamos cómo se hace esto. Cómo se puede premiar con Cebos.

Premiar con Cebos

Como acabas de ver, a la hora de premiar necesitas que tus premios sean creíbles. Para terminar de entenderlo, imagínate la siguiente situación:

—**Neoaven:** ¿Cuándo fue la última vez que te dejaste llevar por un impulso incontrolable? (Cebo Aspirador).

—**TB:** Ayer pasé por una pastelería y rompí un juramento de dos semanas.

—**Neoaven:** Guauuu... Eso ha sido muy honesto. Me ha gustado. ¿Qué haces mañana por la tarde? (Premio con Escalada).

—**TB:** ¿Por?

—**Neoaven:** Quiero verte de nuevo. Me has parecido una chica muy especial.

—**TB:** Eso se lo dirás a todas...

Aunque la estrategia de nuestro Neoaven podría dar buenos resultados más a menudo de lo que muchos sospecharían, todavía puede mejorarse. Su premio se encuentra descompensado con el grado de inversión o mérito de su Objetivo. Puede que no esté regalando completamente su interés, pero desde luego lo está vendiendo muy barato. Con las chicas que están más en demanda, esto rara vez funcionará de manera consistente.

Supongamos que esta vez eres tú, un Aven experto, quien se enfrenta a la misma situación:

—**Aven**: ¿Cuándo fue la última vez que te dejaste llevar por un impulso incontrolable? (Cebo Aspirador).

—**TB**: Ayer pasé por una pastelería y rompí un juramento de dos semanas.

—**Aven**: No sé cuánta gente se atrevería a confesar a la vez que está a régimen y que acaba de saltárselo (Premio con nuevo Cebo Aspirador).

—**TB**: No mucha. Pero es que yo soy distinta de la mayoría de la gente.

—**Aven**: Eso promete. Cuenta (Cebo Aspirador).

A partir de ahí ella se va a abrir y te va a ofrecer toneladas de información sobre sí misma. Más tarde podrás aprovecharlo para premiarla proponiéndole una cita. La diferencia es que esta vez tu Escalada será un premio proporcionado a lo que te ha demostrado y estará justificada.

En síntesis, premiarás con un nuevo Cebo cuando consideres que necesitas más inversión por parte de tu Objetivo para que premiar escalando resulte creíble. Tan pronto como su mérito, esfuerzo o inversión esté a la par con la Escalada que pretendes llevar a cabo —o sea, cuando se lo haya ganado—, escalarás como Premio.

Esos sí, tan pronto como resulte creíble, debes escalar. Sólo así podrás darle una dirección clara a la interacción. De lo contrario, puede que ella se aburra, o que pierdas Valor, o que caigas en una Batalla de Egos, o que te solamiguee o cualquier otra cosa poco recomendable.

En pocas palabras: *cuando llegue no pierdas el tren de la Premio-Escalada*.

Ahora te enseñaré cómo tomar dicho tren.

Premiar Escalando

Como ya te dije al hablar de la Escalada, éstas son las dos formas más potentes que conozco de escalar:

- Como Premio.
- Aprovechando su Estado Favorable.

O como es lógico, empleando una combinación de ambas.

Prácticamente todo lo que aprendas en el libro te ayudará a crear Estados Favorables en tu Objetivo. Además, cuando lleguemos a la Maximización, nos centraremos especialmente en eso.

En cuanto a la Escalada como Premio, de ella vamos a tratar precisamente ahora.

La idea básica es que, cualquier cosa que ella haga y que *decidas* interpretar como esfuerzo, inversión o demostración válidos, la premies escalando:

- Emocionalmente.
- Logísticamente.
- Físicamente.

Tras echarle un vistazo a algunos ejemplos, la Escalada como Premio dejará de tener misterios para ti:

- Premio con Escalada Emocional.
 - TB**: Me gusta tu estilo.
 - Aven**: A mi tu buen gusto. ¿Cómo te llamas? (Escalas Personalizando).
 - TB**: (Te da una lección de física cuántica).
 - Aven**: La has cagado... Ahora quiero saberlo todo sobre ti (Escalas Personalizando).
 - TB**: (Te habla de sus perritos. Lleváis un rato juntos).
 - Aven**: Ya lo estaba pasando mal antes de que exhibieses tu lado maternal (Cebo Pelota).
 - TB**: ¿Qué quieres decir? ¿Te aburre mi lado maternal? (Pica en tu Cebo Pelota).

—**Aven**: No, pero hace más inaguantables las ganas que tengo de besarte (la premias con un ADIS, que imprime una Dirección Sexual en la interacción). Bueno, sigue (Distensión).

- Premio con Escalada Logística.

—**Aven**: ¿Eres tan interesante como pareces? ¿Cuál es tu historia? (Premias algo previo con un Cebo Aspirador).

—**TB**: (Se cualifica): Bla bla, bla...

—**Aven**: Me has convencido. Ven, voy a enseñarte algo que no suelo revelar a todo el mundo... (y la diriges llevándola de la mano a algún lugar apartado, para recompensada con algún juego, rutina, revelación, LF, etc.).

—**TB**: (Te habla de cómo le gusta patinar por la ciudad).

—**Aven**: Felicidades. Estás a punto de ver cómo un chico increíble queda contigo para patinar (Premio).

—**TB**: ¿Eres tú ese chico increíble?

—**Aven**: ¿Eres tú esa chica tan intuitiva que pilla las cosas a la primera?

—**TB**: Ja, ja, ja... Toma mi teléfono y vamos hablando...

- Premio con Escalada Física.

—**Aven**: ¿Te importa traerme una cerveza de la barra?

—**TB**: (Te trae la cerveza).

—**Aven**: Sabía que podía contar contigo (y la besas).

Clara ya la idea, te conviene interiorizar algunas cosas sobre la Escalada como Premio.

Para empezar, recuerda que, a fin de que sean creíbles, tus Premios-Escalada deben encontrarse en equilibrio con el grado de inversión, esfuerzo o mérito de tu Objetivo^[11]. Como ya sabes, cuando ella no te haya demostrado bastante, te servirás sólo de Cebos y Premios Cebo para estimular una mayor inversión que te permita premiarla escalando más tarde.

Es importante también que tus premios no sigan siempre la misma estructura para que no resulten predecibles. Por ejemplo, de

cuento en cuando «apúntate» el mérito mentalmente. Y, en lugar de premiarla justo después de que se lo gane, úsalo como razón para premiarla más tarde. A veces, puedes premiar incluso cosas absurdas:

—**Aven**: Me encanta lo chula que te pones a veces.
Ven (y la besas).

Intenta, además, que tus Premios no la sacien por completo. Ella debe quedarse siempre con la sensación de que hay un Premio todavía mayor esperándole a la vuelta de la esquina. Y de que tiene que esforzarse por conseguirlo.

Otro punto básico es que, cuando escales, a menudo te vendrá bien hacer que tus premios vayan precedidos de la *INFORMACIÓN* necesaria. Asimismo, te resultará útil dotarlos de un *POR QUÉ* y de un *QUÉ*.

Empecemos hablando de la *INFORMACIÓN*.

INFORMACIÓN en la Escalada^[12]

Te conviene asegurarte de que todo Premio vaya precedido de la Información necesaria. O sea, antes de escalar, asegúrate de que has recabado la Información relevante para dicha Escalada y de que *ella sabe* que lo has hecho.

No basta con que sepas que esa chica de al lado es su prima, o que el chico que os está mirando es su jefe en el trabajo. Además, *ella debe saber que lo sabes*.

Entiéndelo. Su reputación es demasiado delicada para ponerla en manos de un hombre que va a ciegas. A partir de ahora, concibe su vida como una delicada tienda de jarrones de porcelana. ¿Crees que dejará que entres en ella con los ojos vendados?

Antes de dar un paso, demuéstrale que no das los pasos a ciegas.

Déjale claro que eres consciente de los aspectos relevantes de su situación y que los vas a tener en cuenta a la hora de escalar.

Recaba la Información importante y hazle sentir que la tienes en cuenta. Así te ganarás su confianza^[13].

Pero hazlo de forma sutil, para que no parezca que eres un ligón cualquiera. El siguiente ejemplo puede guiarte:

—**Aven**: ¿Por qué me mira así tu novio? ¿Le gusto?
(Recabas Información relevante).

—**TB**: Corté con mi novio hace dos meses. Esos chicos son compañeros de trabajo (Te da Información relevante).

—**Aven**: No sé cuál de las dos cosas es peor... (Le haces ver que eres consciente de su situación con un comentario gracioso que actúa como Cebo Aspirador).

—**TB**: Ja, ja, ja... ¡La segunda, la segunda!... Bla, bla, bla... (Continúa invirtiendo en la interacción).

EI POR QUÉ de tu Escalada

Hay una pregunta que ella va a estar haciendo en todo momento: *¿Por qué?* «*¿Por qué habla conmigo?*». «*¿Por qué quiere verme otra vez?*». «*¿Por qué me dice que le parezco interesante?*».

La cuestión es que, si no respondes tú al *por qué*, será ella quien lo haga por ti. Y su respuesta rara vez te convendrá.

Conclusión: debes tener un *por qué*, y debes comunicarlo con claridad. Éste tiene que ser tan claro y específico como te resulte posible. Y partir de la Perspectiva del YO^[14].

Para encontrarlo, trabaja con lo que ella te ofrece en la propia interacción.

¿Qué es lo que te gusta de ella? ¿Qué te ha demostrado? ¿Qué te parece especial y único? Pueden ser cosas que dice, cosas que hace o, sobre todo, cosas que *te demuestra*.

Una vez hayas encontrado lo que te parece especial y único de ella, aplica la fórmula básica del *por qué* para comunicarlo. Es algo así como: *Me gusta (tú o algo de ti) + Razón Específica (desde Perspectiva del YO)*.

Para terminar de entenderlo, te invito a que concibas todo el proceso de Cualificación como un constante FDE: *Fomentas, Detectas, Expresas*:

- Al lanzar Cebos *fomentas* que ella se exprese e invierta, para que te ofrezca cosas que la hacen especial y única para ti.
- A lo largo de toda la interacción y con lo que ella te va ofreciendo, *detectas* qué es lo que te parece especial y único de ella.
- Con los Premios *expresas* lo que te parece especial y único de ella, y lo usas como razón para escalar.

Lo creas o no, la mayoría de las mujeres están hambrientas de demostrarle a alguien lo especiales y únicas que son y de que las deseen por ello.

Así que ya sabes. A partir de ahora, cada vez que interactúes con una mujer, pregúntate en todo momento qué es lo que te parece especial y único de ella. ¿Qué cosas de su comportamiento o de lo que te dicen te llaman la atención? ¿Qué cosas te gustan a ti como persona?

Recuerda que no tiene por qué tratarse de realidades objetivas. De hecho, es mucho mejor si se trata de cosas que te llaman la atención a ti concretamente como persona particular y única. O sea, sé subjetivo en esto: aplica la Perspectiva del YO. Y hazlo tanto a la hora de apreciar lo que encuentras especial en ella como a la hora de expresarlo.

Insisto: al premiar, al ofrecer tú *por qué*, sustituye *eres* por *me pareces, te encuentro, me produces, x me llama la atención de ti, x me resulta curioso de ti: me das la impresión de...*, etc.

Y, por favor, huye de lo abstracto y de lo general. Sé tan específico como puedas.

No digas: *Me pareces una chica interesante*, cuando en realidad quieras decir: *Me parece valiente tu forma de responder*, o: *Encuentro tu risa muy original*. No digas: *Tienes una mirada muy*

bonita, si puedes decir: Hay una chispa en tu mirada que me está haciendo cosquillas en el pecho.

Renuncia ya a los rollos abstractos, a las palabras genéricas y a los conceptos profundos pero vacíos de contenido emocional. Y no hables de hechos, sino de ti.

¿Captado? Olvídate de expresarte objetivamente: hazlo subjetivamente. Y no seas general o abstracto: apuesta por lo específico y concreto.

El QUÉ en tu Escalada

Un problema típico en las interacciones es una dirección incierta o la total ausencia de ésta. Sin dirección, ella no sabe qué es lo que va a pasar o qué puede esperar de la interacción.

El *qué* consiste en darle a tu Objetivo un mapa específico de lo que le aguarda. Sin dicho mapa corres el riesgo de que se sienta incómoda y no confíe en ti.

Y, créeme, la confianza es importante. Sin ella, aun cuando logres avanzar aprovechando un Estado Favorable, es probable que más adelante se arrepienta. Tan pronto como salga de dicho Estado, empezará a sentirse incómoda y le sobrevendrán todo tipo de dudas. Experimentará lo que se conoce como *Remordimiento del Comprador*.

La fórmula básica del qué vendría a ser algo así: *Me gustaría (o equivalente) + Imagen específica y detallada de lo que va a suceder, de su estructura.*

Si en lugar de usar una afirmación de preferencia, como «*Me gustaría*», dijeses «*Vamos a...*», ella podría sentirse arrastrada más tarde, aun cuando en ese momento te funcionase. Si, en cambio, le preguntas algo como «*¿Quieres que...?*», le estarías haciendo cargar en mayor medida con la responsabilidad de posibles Escaladas.

Al servirte de una afirmación de preferencia, como «*Me gustaría*», ella se sentirá más tranquila. Sabrá, por un lado, que no

vas a arrastrarla a nada que no quiera hacer. Y, por otro, que eres capaz de cargar por ella con la responsabilidad de la Escalada.

Te conviene que tú *qué* sea, además, específico y detallado. Y que resulte poco amenazador. En pocas palabras, debe ser algo concreto y con lo cual ella se pueda comprometer sin sentirse asustada o responsable —recuerda el FF te aconseja liberarla del peso de las Escaladas sexuales o románticas—. Si es necesario, emplea una Limitación Temporal.

«Me gustaría quedar contigo esta tarde», no es tan recomendable como «Esta tarde me gustaría llevarte a mi zumería favorita».

En el primer caso ella no sabe lo que le espera ni si supone una amenaza o no. Ante la incertidumbre se puede sentir incómoda. O responsable de futuras Escaladas, con lo cual el FF jugaría en tu contra y podría activar sus Defensas.

Con la segunda invitación, en cambio, tu Objetivo se puede hacer una idea precisa del lugar, duración y condiciones de la cita. Sabe que, si no está a gusto, puede inventarse una excusa y desaparecer después del zumo. Sabe que está acudiendo a un lugar público, con lo cual no vas a intentar nada serio. Y, por último, si las cosas fuesen a más, sabe que la responsabilidad no es suya, porque ella sólo ha accedido a tomarse un zumo contigo.

A la luz de lo dicho, pregúntate: ¿cuál de estas dos Invitaciones Finales presenta más problemas?

—**Frusco:** ¿Quieres subir a mi casa?

—**Aven:** Mañana tengo que madrugar, pero puedes subir diez minutos y conocer a Burbujito.

¿Cuál de las dos ofrece una Limitación Temporal? ¿Cuál cuenta con un *qué* poco amenazante?

Apuntes sobre el QUÉ y el POR QUÉ

Uno de los problemas que experimento con mis alumnos es que en ocasiones se toman las cosas demasiado literalmente. Como

todo el mundo, buscan la fórmula definitiva, lo fácil, la píldora mágica que resolverá de una vez por todas sus quebraderos de cabeza.

A veces ocurre que una persona experimenta con algo y le funciona. Lo vuelve a probar y obtiene buenos resultados. Lo pone en práctica de nuevo y tiene éxito. ¿Conclusión? Debe ser la respuesta a todos los males de la Tierra. Es natural, ¿no?

Si es tu caso, te entiendo. Yo también he estado ahí. Pero tengo malas noticias: no hay píldoras mágicas. Y tampoco hay sustituto para una profunda comprensión de la psicología sexual femenina.

Sin embargo, la gente sigue y seguirá buscando píldoras.

Pues bien, una de ellas es el *QUÉ* y el *POR QUÉ*. A veces, diálogos como el que siguen acaban teniendo lugar:

—**Neoaven**: No lo entiendo, Mario. Le he dado un *QUÉ* y un *POR QUÉ*, pero no me ha respondido al teléfono.

—**ML**: ¿Qué pasó?

—**Neoaven**: Le dije: «Encuentro tan excitante tu forma de parpadear que me encantaría experimentar de nuevo esa sensación durante media hora frente a un zumo de frambuesa mañana por la tarde».

—**ML**: ¿Y qué te respondió ella?

—**Neoaven**: Me dijo: «Llevas toda la noche haciéndome propuestas detalladas, basadas en razones sobre cosas curiosas que encuentras en mí». Y yo le contesté: «¿Qué pasa? ¿No te gusta?». Y ella me dijo: «Es un poco raro, ¿no?».

Un poco raro, ¿no?

Ése parece ser el veredicto para cualquier fórmula cristalizada que se repita una y otra vez, por muy buena que sea.

Por ello, te conviene saber lo siguiente sobre el *QUÉ* y el *POR QUÉ*:

- En algunas Escaladas —especialmente aquellas que puedes llevar a cabo sin que tu Objetivo repare en ellas— puedes omitir el QUÉ. Si, por ejemplo, estás a punto de falcarte o de minaislar sin que nadie se dé cuenta, no tienes por qué llevar su atención al hecho de que lo estás haciendo.
- El QUÉ y el POR QUÉ no tienen por qué ser siempre verbales. De hecho, ni siquiera tienen siempre que estar explícitos. A menudo, pueden estar implícitos en la propia interacción. Para entenderlo, observa el siguiente ejemplo:
 - TB:** (Comentario gracioso).
 - Aven:** (Te ríes y la besas).

Explicación: el *POR QUÉ* del Premio es que te ha parecido una cucada. El *QUÉ* del Premio es la Escalada emocional y física del propio beso. En los casos en los que el Premio sea muy inmediato, generalmente estará de más especificar verbalmente el *POR QUÉ*.

- Cada mujer es un mundo y, cada situación, más. Tu misión es aprender a calibrar cada interacción en su contexto. Hay mujeres que en ciertas situaciones responden extraordinariamente bien a las Afirmaciones de Preferencia del tipo «me gustaría...», «me encantaría...», «me apetece...», pero a veces obtendrás mejores resultados demostrando capacidad de liderazgo y arrastrándolas a algo. A veces, un «sígueme...» o un «ven» pueden hacer milagros por tu Juego.
- Cualquier regla puede romperse, siempre que esté justificado desde un principio general más importante y desde el sentido común.

Distensión

Tanto cuando premias con una Escalada Logística de gran envergadura (Abrir, Aislamiento, CTF, Invitación Final) como cuando Escalas Emocionalmente en una dirección sexual o romántica (ADIS), es posible que generes una gran tensión.

Si dicha tensión no se resuelve puede que tu Objetivo sienta que la estás haciendo cargar con demasiada responsabilidad por la Escalada. Entonces se activarán sus Defensas y comenzará a dar signos de incomodidad.

Es recomendable, pues, que hagas algo que relaje dicha tirantez.

Algo que, por así decirlo, le proporcione una «válvula de escape» a la alta presión atmosférica. A esta «válvula» la llamamos Distensión.

En la práctica suele tratarse de Desvíos de Atención (DDA), Barreras, un buen uso del humor o cualquier otro recurso que relaje la tensión creada y, con ellas, las posibles Defensas que ésta podría activar en tu Objetivo.

Por cierto, ¿no te ha llamado la atención que no haya hablado de las Escaladas Físicas? Hay una razón para ello. Aunque la Kino y el CBS pueden representar Escaladas importantes, el propio acto de besar o acariciar genera confianza, confort y alivia la tensión creada.

Siempre que beses y acaricies a tu Objetivo más como parte del Romance que para excitarla sexualmente, no generarás incomodidad en ella, sino todo lo contrario. Por ello, cuando tu Kino y tus besos estén orientados a generar 5CP, no te hará falta acompañarlos de Distensión. En los casos en que cumplan un propósito distinto —actuar como ADIS, por ejemplo—, sí la necesitarán.

Para concluir, te ofreceré algunos ejemplos de Premios acompañados de Distensión:

—**Aven**: Me ha faltado nada para besarte (Premio: ADIS). ¿Me pasas la copa y continúas con la historia? (Distensión: Desvío de Atención —DDA—).

—**Aven**: Tienes suerte de que estemos tan rodeados de gente (Distensión: Barrera), porque llevo un buen rato considerando seriamente la idea de hacerte veinte hijos (Premio: ADIS con Distensión: Humor).

—**Aven**: Me fascina el brillo *sexy* de tus pupilas (Premio: ADIS). Por suerte, también me da bastante miedo (Distensión: Barrera).

—**Aven**: (Tras acordar una cita, le pasas tu teléfono para que apunte su número: Premio: CTF. Mientras lo hace, comentas): ¿Desde qué edad patinas? (Distensión: DDA).

—**Aven**: Perdona, me interesa mucho lo que dices (Distensión: DDA). Pero intenta no parecerme tan *sexy* cuando me hables, ¿vale? (Premio: ADIS con Distensión: Barrera y Humor). Sigue, te escucho (Distensión: DDA).

—**Aven**: Perdona, estaba demasiado concentrado intentando no besarte. Repítemelo todo, por favor (Premio: ADIS con Distensión: Humor y DDA).

—**Aven**: ¿De verdad eres veterinaria titulada? Está bien, te dejo entonces que subas para conocer a Burbujito (Premio: Invitación Final). Pero te tengo que «tirar» en un cuarto de hora, que mañana madrugo (Distensión: Barrera).

ROMANCE

Exposición del Romance

¿Qué entiendes por *Romance*?

¿Eres capaz de recordar los cuentos sobre príncipes azules de la infancia? ¿Podrías explicarme de qué iba *Cenicienta*?

Piensa en las pelis ñoñas que te has tenido que tragarse con tus exnovias. O dale un repaso mental a esas canciones pastelonas en las que el guaperas de turno jura y perjura que no puede vivir sin nosequién.

Y si eso no te basta, echa mano de cualquier novela «rosa» o de uno de esos culebrones que las cadenas de la tele usan para fabricar yonquis en masa.

Como habrás imaginado, todas estas cosas tienen algo en común. Apuntan hacia un mismo universo: el de las fantasías femeninas.

Fantasías que han dado lugar a algo que a mí me gusta llamar *Cultura Rosa*.

Cultura Rosa

Hay fantasías que, de tan próximas, ya no las identificamos como tales. Eso es precisamente lo que ha ocurrido con la Cultura Rosa.

Está tan integrada en nuestra vida, que no reparamos en ella. Es como el aire que nos rodea. No lo notamos, pero existe. Tanto es así que la industria de lo que podríamos llamar «ficción rosa» genera cada año miles de millones de euros.

Para muchos expertos la ficción rosa no es más que el equivalente femenino del porno masculino. Explota la imaginación de las mujeres al igual que el porno se alimenta de la fantasía de los hombres.

Pero que te quede claro: ambas culturas se pasan la realidad por el forro. Y, tomadas al pie de la letra, pueden generar expectativas poco realistas.

En la clásica peli porno cada frase que logra escapar de la boca de una mujer viene de inmediato sucedida por una polla que entra en ella. O dos. Trama que, nos guste o no, no termina de reflejar las cosas como son.

Paralelamente, el cine, la televisión, la música y, sobre todo, la novela rosa retrata comportamientos románticos en el hombre que no se corresponden con su verdadera naturaleza. El género está infestado de guaperas forrados dispuestos a casarse con la cajera de la esquina. En general, es un constante desfile de LDTs que, al menor descuido, se muestran dispuestos a arrastrarse o hacer auténticas locuras por una mujer corriente^[15].

En realidad, esto no generaría ningún problema si lo tomásemos por lo que es: ficción. Eso es lo que ha pasado con el pomo: eliges

tu escena favorita, le das un poco de marcha a la nutria y luego la pones a dormir. Y no vuelves a acordarte de la peli hasta que te toca hacerte otra piñita.

No vas por ahí —lo espero por tu bien— sacándote la tranca a la primera de cambio.

En cambio, con la Cultura Rosa es distinto. Su visión desfigurada del cortejo se ha filtrado en nuestro tejido social de tal modo, que nos hemos insensibilizado hacia sus patrañas.

A algunos, hasta nos llegó a convencer de que las TBs son poco menos que ángeles justicieros.

Ángeles justicieros

Desde tú más tierna infancia, se te está condicionando. Te han intentado convencer de que las mujeres son criaturas aparte.

Según este retrato, la TB es un ente extraterrenal. Tiene un sentido privilegiado de la justicia, está libre de muchas de las necesidades mundanas que a ti y a mí nos hacen pisar tierra y sabe mejor que nadie lo que os conviene a ambos.

Si la TB en cuestión está súperbuena, se trata entonces de un ser casi divino.

Aparte de encontrarse siempre en posesión de la verdad moral, no suda, no caga, apenas come y jamás se ha metido el dedo en la nariz. Ríe mucho, echa miraditas recriminatorias a quien se lo merece y llora cuando, por alguna injusticia de la vida, alguien le rompe el corazón. Eso sí, sin muecas ni pucheritos que podrían sacar arrugas feas.

Cuando no tiene pareja, no folla. Y cuando la tiene, hace el amor. Como siempre acaba eligiendo al hombre más bondadoso, honesto y leal; no podía ser de otra manera. En cuanto a la palabra «masturbación», la conoce sólo de oídas o del *Cosmopolitan*.

Si alguna vez tienes la dicha de cruzarte con uno de estos ángeles compasivos y sensibles, lo principal es *ser tú mismo*. Cualquier otra cosa, además de sacrílega, sería detectada en el acto. Así que ya lo sabes: para conquistarla, tienes que comportarte

de manera espontánea y decirle en todo momento lo que sientes o piensas. Siempre que no tenga nada que ver con el sexo, por supuesto.

Por lo demás, basta con que juegues su juego, con que nunca la contradigas ni hagas nada que pueda entrar en conflicto con sus valores o gustos. Aunque claro, nunca está de más suplicarle, rogarle, entronarla, deificarla, idealizarla, servirla, complacerla, sobornarla y, sobre todo, dejarle bien claro que tu existencia no vale un pimiento sin ella. Y recuerda que un verdadero hombre debe estar dispuesto a sacrificar cualquier cantidad de tiempo, dinero o energía en la noble causa de llegar a su corazón a toda costa.

Haz esto y la conseguirás. A no ser, obviamente, que el enamoramiento de tu competidor supere al tuyo. O que sea aún mejor persona que tú.

Ellos pueden, tú no

¿Qué exagero?

Seguro.

Pero ya te lo he dicho muchas veces. Llevando las cosas un poco al extremo, me aseguro de que veas tan bien como yo que buena parte de lo que esta Cultura Rosa nos han enseñado sobre las mujeres y el cortejo no es más que una sarta de sinsentidos. Aun así, está tan metida en nuestra vida que a menos que seas un experto —y a veces ni con ésas— resulta difícil detectarla.

Ahora bien, no eres el único al que se le ha sometido a este proceso. Ellas son víctimas de la misma programación social que tú.

Por eso, aunque tú no esperes que la vecina te la coma mientras le solucionas un problema con la llave de la luz, puede que más de una mujer sí que espere que le regales flores a la primera de cambio o le jures fidelidad eterna antes de acostarte con ella.

Pero ha llegado la hora de darte una buena noticia: *que lo esperen y el que se sientan sexualmente atraídas hacia ese tipo de comportamiento son dos cosas muy distintas*.

Al igual que tú podrías fantasear con una médica sacada de la portada de *Playboy* que te toma el pulso y la temperatura a la vez que te hace una mamada, una mujer puede fantasear con otras cosas.

Por ejemplo, con tener a un magnate joven y guapo llevándola en bandeja o implorándole su amor. Puede que le guste ver pelis en las que su héroe masculino favorito es interpretado por Brad Pitt, Orlando Bloom, Leonardo Di Caprio, George Clooney —o cualquiera de estos súpermozos que rebosan rasgos Alfa por los codos— y se arrastra detrás de una chica con la que se siente identificada.

O puede que le atraiga escuchar una canción en la que un sex symbol como Ricky Martin o Enrique Iglesias se lamentan por la pérdida de un amor que bien podría ser ella.

Pero ¿sabes qué? En la vida real se cansan rápido de los lameculos. Del mismo modo en que tú, me creas o no, acabarías harto de una completa ninfómana, aun cuando estuviera como un tren.

Es importante darse cuenta de que se trata sólo de fantasías.

Y en ellas, los supertíos en que se inspiran tienen tanto Valor que se ven obligados a frusquear un poco. Si no lo hiciesen, resultarían inaccesibles. No habría forma humana de que una chica normalita se atreviese a soñar con ellos. Para que el producto final resulte suculento, para que tu vecina o tu compañera de curro se interese por ellos, estos ídolos vivientes necesitan toneladas de Vulnerabilidad.

Si las estrellas masculinas cantasen sobre cómo se follan a cientos de fans y cómo jamás se plantean una relación estable que no sea con otra famosa buenorra, nadie compraría sus discos.

Piensa si lo prefieres en un actor de los que rompen corazones.

¿Cómo es más taquillero? ¿Interpretando a un personaje consagrado a explotar su atractivo con una vida de *playboy* o encarnando a un hombre frágil, apasionado y con un amor incurable?

Pero el mensaje es claro: tú no necesitas arrastrarte. No necesitas buscar la aprobación de la chica que te gusta. No necesitas suplicarle, sobornarla o demostrarle que no eres nadie sin ella.

Obviamente, si eres un pedazo de tío de los que hacen girar cabezas por la calle, sí que puedes frusquear un poco más. Para que te vean más accesible, te conviene potenciar aquellos aspectos que te hacen vulnerable y cercano mucho más que a cualquier otro hombre.

Pero sólo si ése es tu caso.

Si, como yo, no eres un *sex symbol* y entras dentro de lo normal, el mensaje es claro:

Ellos lo pueden hacer, tú no.

Las estrellas se pueden permitir el lujo de ir de Fruscos, pero no tú. Y, aun así, lo pueden hacer sólo momentáneamente. Y sólo porque son estrellas.

Con todo, si te he dado tanto la matraca con esto, quizás sea por algo. A lo mejor es porque hay cosas que funcionan en la Cultura Rosa.

Algo de verdad en la Cultura Rosa

Como ya has visto, pasar de la fantasía a la expectativa puede ser muy tentador. Sin embargo, no es recomendable. Ni para ellas ni para nosotros.

Al final, la realidad es la realidad.

Esa vecina tuya puede fantasear con que un guaperas rico le mande cartas de amor, la invite a cenas en yates y la espere a la salida del trabajo. Pero si de verdad quiere conseguir algo así, deberá ponerse las pilas. Tendrá que dejar a un lado el rollito de *porque yo lo valgo* y prestar seria atención a la ley de la oferta y la demanda.

Quizás se opere las tetas, se apunte a un gimnasio y se plantee seriamente ser actriz. Sea lo que sea, no le quedará más remedio que hacer algo para estar a la altura, porque hay otras.

Del mismo modo, tú tampoco puedes dormirte en los laureles.

Si quieres triunfar con buenorras, olvídate del argumento de las pelis porno. Para obtener un éxito consistente, no hay nada como desarrollar las cualidades y habilidades que realmente atraen a las mujeres.

Vamos, lo que estás haciendo al leer este libro.

Ahora es cuando viene la sorpresita.

Si he criticado la Cultura Rosa es sólo para que abras bien los ojos a partir de ahora antes de dar algo por sentado. Pero, en realidad, buena parte de la ficción que genera es verosímil. Funciona.

No, no... Tranquilo... No voy a desdecirme ahora.

El mensaje que quiero hacerte llegar es que hay *una parte que funciona*. Y, por lo general, no es la parte en la que él chico se enamora de la chica, sino la otra. O al menos, una parte de esta parte.

La razón por la que funciona es simple: se trata de un requisito de mercado. Algo que ha dado pie a lo que podríamos llamar *selección natural del mercado*.

Selección natural del mercado

El enamoramiento de la Heroína Rosa debe ser verosímil. Por lo tanto, buena parte de lo que el Héroe Rosa hace debe resultar atractivo a las mujeres. Si no lo hiciese, éstas no consumirían el producto final.

En suma, algo que podríamos llamar *selección natural de mercado* se ocupa de ir depurando la intuición de guionistas, letristas y escritores hasta el punto de que, de manera consciente o inconsciente, muchos de ellos han captado casi a la perfección aquello a lo que responden las mujeres.

Vamos, que lo que el cantante, el de la peli o la novela hace, no puede estar tan mal.

¿Te estoy diciendo que la Cultura Rosa puede ser tu aliada?

¿Qué buena parte de ella podría resultarte útil?

Sí, has oído bien.

Con un ojo entrenado, serás capaz de servirte sólo de la Cultura Rosa en aquello que realmente te puede hacer más atractivo, y a desechar el resto. Mi propósito es enseñarte a hacerlo.

Empecemos...

Si dejamos a un lado las razones por las que él se enamora de ella y también los momentos en los que el Héroe Rosa se arrastra más de lo que la Campaña de Valor aconseja, todo lo que nos queda es bueno.

En suma, la ficción rosa funciona. Pero tiene truco.

Si no lo conoces, corres el riesgo de traspasar una fina línea...

La fina línea entre el romanticismo y la desesperación

La ficción rosa funciona porque tiene truco. ¿Cuál es?

En realidad, el Héroe Rosa suele contar con cualidades muy Alfa, las cuales hacen creíble la atracción de la heroína. El problema es que el énfasis de la trama no se pone en el Valor. Puede que sea un guaperas, que tenga un trabajo chulo, que nade en la pasta, que muestre un carisma excepcional, etc., pero esto queda como a la sombra.

También queda en un segundo plano el hecho de que, cuando el Héroe Rosa se humilla bajo la lluvia con un ramo de rosas, a menudo ya ha mantenido relaciones sexuales con la Heroína Rosa. Esto, obviamente, le resta menos Valor que si lo hiciese sin haberse acostado con ella, pues empezaría a parecerse más al comportamiento de alguien desesperado o al de un friqui incurable que al de un enamorado heroico.

Sin embargo, a causa de que en la Ficción Rosa no se haga demasiado énfasis en estos pequeños detalles, hay gente que no reparan en ellos. En consecuencia, interpretan que para ligarse a una chica tienen que hacer auténticas animaladas.

Así es como la mayoría de hombres acaba traspasando la fina línea que existe entre el romanticismo y el friquismo o la desesperación más absolutas.

O sea, que una persona desentrenada puede pasar esas cosas por alto y cometer serios errores de interpretación.

Puede pensar, por ejemplo, que el Valor no cuenta. Buena cantidad de Fruscos hacen precisamente eso: adentrarse en la Campaña de Romance sin haber proyectado suficiente Valor. O invierten demasiado antes de tiempo. Otros, además, toman Lo Rosa por Romance, cuando no es exactamente así.

En suma, éstos son los tres errores típicos del Frusco con respecto al Romance:

- Sumergirse en la Campaña de Romance sin contar con suficiente Valor o haber llevado una buena Campaña de Cualificación.
- Sacar la artillería pesada del Romance sin haber mantenido una relación sexual. En realidad, esto les quita Valor ADC por lo general, por lo que este error podría reducirse al anterior.
- Confundir Romance con Lo Rosa.

Pero la raíz del problema se encuentra en que la Ficción Rosa no habla claro. En consecuencia, el Héroe Rosa no es un buen profesor de seducción.

La pregunta es: ¿podríamos encontrar un maestro mejor? ¿Dónde se esconde dicho maestro?

Sí te interesa descubrirlo, sigue leyendo...

Héroe Romántico vs. Héroe Rosa

Hace rato que te estoy hablando de la importancia de no confundir el Romance con Lo Rosa. Habrás adivinado, pues, que hay algo a lo que yo llamo Romance y que no es exactamente lo mismo que hemos descrito como Lo Rosa. Pero si es algo distinto, ¿en qué consiste ese Romance?

Para ahorrar tiempo, piensa en lo *light* o «dietético».

¿Qué ocurre cuando a un alimento o bebida le quitas la grasa, el colesterol, el azúcar, la cafeína, etc.?

Pues que obtendrás un alimento o bebida dietéticos. Con suerte, ofrecerá todos los beneficios del alimento original y ninguno de sus efectos indeseables.

Pues bien, eso es exactamente lo que hemos hecho con *Lo Rosa*.

Imagínate que de cuánto acompaña al Héroe Rosa le quitásemos todo aquello que podría interpretarse como Frusco. Es decir, todo lo que subcomunica necesidad, imploración, servilismo, soborno, etc.

Pues bien, el resultado ya no sería un Héroe Rosa, sino un Héroe Romántico. La idea es muy sencilla y podría venir expresada por la siguiente fórmula:

$$\text{Héroe Rosa} - \text{frusquedad} = \text{Héroe Romántico}.$$

En cierto modo nuestro Héroe Romántico es como un Héroe Rosa dietético. Con todas sus propiedades deseables potenciadas y sus características nocivas minimizadas.

Y, obviamente, una vez tenemos este Héroe Romántico sin «impurezas» (¿o debería decir infrusquezas?) es fácil ver qué es el Romance. En principio, todo aquello que no sea Valor, Cualificación o Maximización (tranquilo, más tarde hablaremos de la Maximización).

A modo de ejemplo, he aplicado esta fórmula a algunas poesías de amor. El resultado son fragmentos en los que, aunque *Lo Rosa*^[16] se ha reducido a niveles indetectables, el Romance sigue muy presente.

Como todas las cosas están llenas de mi alma emerges de las cosas, llena del alma mía. Mariposa de sueño, te pareces a mi alma.	Tu rostro es la vanguardia, tal vez llega primero porque lo pinto en las paredes con trazos invisibles y seguros.	Te traeré de las montañas flores alegres, copihues, avellanas oscuras, y cestas silvestres de besos. Quiero hacer contigo lo que la primavera hace con los cerezos.
--	--	--

<p>Me miran con tus ojos las estrellas más grandes. Y como yo te amo, los pinos en el viento, quieren cantar tu nombre con sus hojas de alambre.</p>	<p>Lo que el salvaje que con torpe mano hace de un tronco a su capricho un dios y luego ante su obra se arrodilla, eso hicimos tú y yo.</p>	
--	---	--

Pues bien, de todos estos versos depurados y libres de Sustancia Rosa, ¿podrías decirme que tienen todos ellos en común?

En efecto, es lo que nosotros llamamos *Romance*.

Objetivo del Romance

Toda esta introducción no tenía otro propósito que el de abrir tu mente y ayudarte a desechar para siempre algunas concepciones del Romance que no van a ayudarte.

Es hora, pues, de que veas exactamente qué entendemos por Romance y cuál es su objetivo.

Como ya sabes, la Campaña de Valor persigue ayudarte a proyectar a un nivel instintivo que posees buenos genes y una situación privilegiada, es decir, que eres Alfa.

Pues bien, la Campaña de Romance se centra en crear lazos y dinámicas que le hagan sentir que vas a estar dispuesto a brindarle protección y asistencia a largo plazo.

Resumiendo, podemos decir que es Romance *todo aquello que refuerce la existencia de un vínculo emocional especial y único entre el Objetivo y tú*.

Por lo general, el Romance es la parte más importante del Juego, y también aquélla en la que generalmente invertirás más tiempo. En realidad, todo lo que hagas con anterioridad al Romance no cumple mayor función que la de hacer posible esta Campaña.

Como bien sabes, al Romance también se le conoce por 5CP.
¿Recordamos por qué?

Romance = 5CP

Como ya viste en la *Introducción al Romance*, prácticamente todo en él podría reducirse a uno de sus seis elementos principales o alguna de sus combinaciones. El nombre se origina a raíz de que 5 de ellos comienzan por «c», en tanto que el otro lo hace por «p».

Aunque ya los has visto, démosles un rápido repaso:

- Confianza: Ella debe saber que no vas a hacer nada inapropiado, nada que la vaya a hacer sentirse incómoda o ponerla en evidencia, y que sabrás gestionar adecuadamente cada situación.
- Confort: Ella tiene que estar a gusto contigo y tú con la situación. Si realmente existe ese poderoso vínculo entre vosotros, debería sentirse muy cómoda a tu lado, y tú al suyo.
- Caballerosidad: Conviene que sienta, a través de pequeños gestos y detalles, que eres un protector y alguien que cuida de las personas cercanas. Como es lógico, esto le afecta directamente a ella y a sus hijos.
- Conexión Emocional: Es necesario que exista una gran compenetración, *rapport*, complicidad, sentimientos paralelos, etc., entre ella y tú.
- Cariño: Este elemento se refiere a que eres una persona cercana, acostumbrada a dar y recibir amor. Algo que se manifiesta de forma muy especial con ella.
- Predestinación: Nunca están de más los componentes típicos de los cuentos de princesas que apuntan a que hay algo de especial, predestinado o incluso maravillosamente mágico entre vosotros.

Repitámoslo: todo aquello que crea un Vínculo Emocional Especial entre ella y tú puede reducirse a uno de estos elementos o a la combinación de varios de ellos.

Pero eso no quiere decir que, en la práctica, los trabajes uno por uno. En realidad, te resultará más práctico servirte de herramientas que generen varios elementos del Romance a la vez.

Los llamamos Generadores de 5CP.

5CP: Generadores Destacados

En la mayoría de los casos, nos encontramos con actitudes o principios que generan a la vez varios o todos los componentes del Romance.

A causa de esto, no solemos trabajar las unidades del 5CP aisladamente. Por ello, y por razones de eficiencia, dividimos el estudio de 5CP en:

- Generadores Destacados: Los Generadores Destacados de Romance (o 5CP) no son más que herramientas que, por su peso, debemos tener especialmente en cuenta a la hora de producir 5CP. Si hacemos énfasis en ellos, es por su gran capacidad para generar un elemento o combinación de elementos de 5CP.
- Otros Generadores: Cualquier otra cosa capaz de generar 5CP será considerada como *Otro Generador* de Romance.

Pues bien, son precisamente estos dos conjuntos de herramientas los que forman las Subdinámicas del Romance.

En las páginas que siguen podrás conocerlas mejor.

Subdinámicas del Romance

Las SUBDINÁMICAS DEL ROMANCE son aquellas que vienen representadas por el siguiente esquema, así como sus posibles combinaciones.

ROMANCE

(Frase: *Príncipe... Has encontrado a tu princesa*)

- 5CP: Generadores Destacados
 - Kino
 - Información
 - Cercanía
 - Vulnerabilidad
 - Perspectiva del YO

- Focos a ella
- Protección y Cuidado
- Proyección de Futuro
- Secuestro Mental (SM)
- 5CP: Otros Generadores

Por enésima vez no olvides que en el Romance todo forma parte del 5CP. Recuerda que cuando destacamos algunas herramientas (Kino, Cercanía, Información) es sólo por su capacidad para generar 5CP.

5CP: Generadores Destacados

Los Generadores Destacados de Romance (o 5CP) no son más que principios que, por su peso, debes tener especialmente en cuenta a la hora de generar 5CP.

Kino

La Kino establece una dinámica en la que el contacto y la proximidad física son la norma, no la excepción. Permite crear esa clase de interacción en la que ambos os sentís a gusto estando cerca del otro y en la que el sentido del tacto juega un papel importante en vuestra comunicación. A menos que sientas esta base desde el primer momento, te estarás creando obstáculos innecesarios cuando llegue el momento de escalar físicamente.

Aunque la Kino puede ayudarte con elementos de otras Campañas, participa sobre todo del Romance. Esto es así porque genera 5CP en su forma más básica e instintiva. Si ambos estáis a gusto (Confort) con el contacto físico mutuo, ella sabrá que puede confiar en ti (Confianza), le resultará más fácil conectar contigo (Conexión) y ambos podréis expresar sentimientos de ternura (Cariño) con mayor facilidad. Y, puesto que tu forma de tocarla debe ser firme, protectora (Caballerosidad), acariciante y arropadora, ella se sentirá más segura.

Piensa que, por otra parte, las chicas suelen encontrarse con dos tipos de chicos. Los que la tocan y los que dicen cosas interesantes. Pues bien, desmárcate y sé *ese chico único que la toca y a la vez dice cosas interesantes*.

Para que la Kino funcione debes concebirlo como algo natural en las relaciones humanas, algo que forma parte de tu comunicación. Con ella, ten presente que estás dando algo valioso. Si en lugar de ello te sientes como si te estuvieras aprovechando, corres el riesgo de que ella te perciba como el típico sobón. Aplícala de una forma natural y fluida —no la concibas como una sucesión rígida de peldaños— y no tengas miedo. Recuerda que nadie rechaza algo agradable.

Además, ten presente que eres más corpulento que ella, así que trabaja tus gestos para que éstos no sean amenazantes. En principio, hay dos tipos de Kino. Éstos se definen en función de su intencionalidad percibida, y son:

- Kino Accidental (pre-ADIS).
 - Llamamos así a cualquier clase de contacto físico que no es percibido como intencionado o expreso. Es «accidental» (no intencionada, te surge).
 - Se usa antes del ADIS para sentar una dinámica desde el principio en la que el contacto forma parte de la comunicación.
 - Puesto que se trata también de una Escalada Crítica, no tienes más que volver a repasar este apartado para saber más sobre ella.
- Kino Intencional (post-ADIS).
 - Intencional (más íntima y sexual, te apetece).
 - Se usa después del ADIS o como ADIS para darle una Dirección Sexual a la Interacción.
 - También se trata de una Escalada Crítica, así que échale otro vistazo al capítulo donde abordamos las Escaladas críticas para completar tu estudio.

Información

El mundo de una chica es como una tienda llena de frágiles objetos de cristal y porcelana. Si quieres tratar con ella, antes debes hacerle sentir que no vas a romper nada. En pocas palabras, tienes que mostrarle que cuentas con la Información necesaria, que no vas a ciegas.

Si lo prefieres piensa que eres un soldado y estás en la guerra. ¿Te dejarías guiar por un líder invidente?

Pues esperar que una chica te deje escalar sin asegurarse antes de que no vas a ciegas es como pedirle a un ejército que se deje guiar por un capitán que avanza sobre tropas enemigas y campos de minas con los ojos vendados.

Lo sabes tan bien como yo: los soldados deben confiar en que su capitán no los va a llevar hacia una muerte segura. Aun así, con frecuencia esperamos que una chica que se deje llevar por nosotros cuando no somos más que guías con los ojos vendados.

A estas alturas habrás entendido a la perfección que la falta de Información genera una deficiencia importante en la Confianza y el Confort y es una Objeción muy frecuente de la Escalada.

Contar con Información relevante (y que ella lo sepa) es un requisito indispensable para poder generar con éxito elementos del Romance como la Confianza o el Confort. A menos que sepa que sabes aquello que necesitas saber no se sentirá cómoda ni tendrá la certeza de que puede confiar en ti.

Y sí la Información es importante en general, lo resulta aún más cada vez que nos disponemos a escalar. En tales momentos, conviene haber recabado tanta información relevante para la Escalada como resulte posible.

Recuerda, todo va mejor cuando ella SABE QUE SABES. En general, contar con Información relevante te permitirá:

- Que ella *sepa que sabes* y que por lo tanto no vas a hacer nada estúpido.
- *No hacer nada estúpido* de hecho.
- Obtener un *mejor diagnóstico* de la situación.

A modo de ejemplo, piensa en el siguiente error típico. Estás en una fiesta con una chica atractiva. La notas poco receptiva y empiezas a achacarlo a un déficit de Valor, por lo que te pones a hacer cosas raras. Sin embargo, la verdad es que su novio estaba unos metros más allá.

Así que ya lo tienes claro. Antes de cada Escalada, PREGÚNTATE:

¿Qué puede interesarte saber? Seguramente cosas como su situación sentimental, de transporte o si las chicas con las que va son muy amigas. Algunas chicas son más propensas a mantener una relación sexual cuando sus compañeras no son demasiado amigas.

Por otra parte, ¿qué puede interesarte que ella sepa que tú sabes? Sin lugar a dudas, su situación sentimental o la clase de relación que mantiene con sus acompañantes (si son amigos, familia, colegas de trabajo, novios, etc.).

Recuerda, eso sí, no abusar de las preguntas. A nadie le gustan los interrogatorios. Un buen truco es combinar tus preguntas con afirmaciones sobre ti. La sutileza siempre es un bonus, porque evita que se activen las Defensas, algo que seguramente pasaría con preguntitas demasiado directas.

Por ejemplo, en lugar de preguntarle si tiene novio, haz un comentario como «¿Por qué me mira así tu novio? ¿Está celoso o es que le gusta?». Con un poco de suerte, ella te dirá si conoce o no a ese chico e incluso si tiene novio.

A continuación, te dejo otros ejemplos que podrán inspirarte cuando trates de extraer Información:

—**Aven**: ¿Con quién estás? Mis amigos son... (Señalas a tus amigos. Éste es un buen ejemplo de cómo hay que combinar las preguntas con afirmaciones sobre ti).

—**Aven**: Sois hermanas gemelas, ¿verdad? (Hazlo especialmente si no se parecen en nada, en plan

divertido. Te darán información sobre su relación).

—**Aven**: Os veo muy unidas... Me pregunto qué clase de aventuras habéis compartido... (Información sobre la gente con quién está).

—**Aven**: Me ha costado un huevo aparcar... Lo que habría dado por teletransportarme... (Ella te dará Información sobre cómo ha venido, medio de transporte, etc.).

—**Aven**: ¿Qué planes tienes para los próximos quince minutos...? (Te dará Información general).

Cercanía

Poco importa que proyectes mucho Valor. Si por lo que sea ella siente que no tiene nada en común contigo o que no eres una persona real —es decir, si no hay Cercanía— no sólo se activarán más sus Defensas: perderás Valor o parecerá que lo intentas demasiado. Debe sentir que eres alguien real, cercano.

La idea de la Cercanía es romper el molde de «Hombre extraño» o «Tipo de la noche». Por ello, debes preguntarte: *¿Qué te hace entrañable?*

Así pues, habla de tu familia, amigos, perro o de la cenita que te has preparado. Entra en detalles y temas que le hagan sentir que eres alguien cercano, entrañable y con quien puede identificarse.

También puedes tratar de compartir sus retos y MIFAs^[17] y saca temas cuco que apelen a su instinto maternal —muñecos o juguetes de la infancia, dibujos animados, juegos tontos, chupachups y piruletas, etc.— Esto último, además, te ayudará a generar otro Generador Destacado de Romance: la Vulnerabilidad.

Si logras esto, pronto te darás cuenta de hasta qué punto puede ayudarte la Cercanía a generar elementos del Romance como la Confianza, la Conexión, el Confort o el Cariño. Como es lógico, también reducirá sus Defensas y hará tu juego más sólido, reduciendo la probabilidad de cuelgue.

Para que sea efectiva debes empezar trabajando la Cercanía desde el mismo principio. Cuanto antes lo hagas, más pronto generarás la Confianza y el Confort que necesitas para que tu Objetivo se abra y, en general, no seas repelido del Set.

Esos sí, tampoco te pases. No te hagas tan cercano que llegues a perder todo tu encanto y tu misterio.

Vulnerabilidad

Es posible que a veces confundas Cercanía y Vulnerabilidad. Tranquilo, a mí también me pasa.

En realidad, esto ocurre porque con frecuencia ambos Generadores Destacados se refuerzan mutuamente y, a veces, hasta son reemplazables. En pocas palabras, un punto de Vulnerabilidad te va a hacer siempre más cercano y ser cercano te va a hacer parecer siempre un poco más vulnerable.

Aun así, Cercanía y Vulnerabilidad no son conceptos idénticos. Y, dada la importancia de cada uno de ellos, los estudiamos por separado.

Al igual que la Cercanía, la Vulnerabilidad genera Cariño y Conexión. Su fin principal es apelar al instinto maternal de la chica que te gusta con algún tipo de debilidad o fallo que le llegue al corazón. Gracias a ella será más creíble todo lo que proyectes. Además, te ayudará a estimularla.

Piensa que un tío demasiado perfecto, sin punto débil, va a tener problemas para seducir a una mujer. Por un lado, ¿no crees que resulta demasiado sospechoso?

Por otro, aun cuando no lo fuera, si ella no encuentra ningún tipo de flaqueza o imperfección en él, puede que sienta que nunca llegará a necesitarla. En pocas palabras, mucho me temo que con su ultraperfección se estará cargando el Romance desde su misma esencia, pues no permitirá que se dé un vínculo emocional especial lo bastante sólido.

Imagínate el drama. Te dejas la piel tratando de convertirte en un Aven y, cuando lo consigues, las tías pasan de ti porque te ven

inalcanzable. Por suerte, tenemos la Vulnerabilidad para evitar este tipo de desastres.

Como ya habrás imaginado, la Vulnerabilidad tiene efectos similares a los de la Cercanía. Desactiva Defensas, hace creíble el Valor y despierta el instinto maternal de la mujer, que es en sí mismo un Interruptor Sexual de Romance.

La idea es que no abuses de ella, a menos que quieras mandar tu Valor a freír monas. Sírvete de este ingrediente en pequeñas dosis, como si fuese una especia en tu obra maestra culinaria y, por supuesto, en función de las necesidades de la interacción.

¿Recuerdas lo que decíamos de Ricky Martín y de Enrique Iglesias? ¿Por qué se permiten el lujo de parecer tan vulnerables en sus canciones? Pues eso, porque les chorrea el Valor por todas partes. Así que ya sabes: a mayor Valor, mayores lujos te puedes permitir con la Vulnerabilidad.

Para proyectar Vulnerabilidad, cuando te expreses:

- Haz o di cosas que te den un toque infantil.
- Muestra que eres capaz de conmoverte e incluso de llorar.
- Deja entrever heridas del pasado.
- Deja entrever algún defecto o pasión incontrolable.

He aquí algunos ejemplos que pueden echarte un cable para verlo más claro:

—**Aven**: Soy muy tímido... De hecho, a veces me pongo nervioso hablando contigo.

—Eres enamoradizo.

—Eres ingenuo e inocente.

—Eres como un niño («Me veo igual que cuando tenía ocho años, no creo que haya cambiado mucho, la verdad»).

—Gestos, voces, comportamientos, etc. de rasgos infantiles, que apelen a su instinto maternal.

—Hablas de tu Gusy Luz, de piruletas, tu tierna mascota, las ensaladitas que te haces, etc.

Perspectiva del YO

Si tuviese que resumir la Perspectiva del YO en una frase te diría lo siguiente: «Habla siempre en primera persona, cántrate en tu experiencia subjetiva...».

Precisamente, por ella entendemos una forma de expresarse basada en nuestra propia experiencia, totalmente subjetiva y con un alto grado de Relevancia Emocional.

Imagínate si quieres los siguientes casos:

- Un cómico con el que te identificas o un predicador apasionado.
- Un policía o forense redactando un informe.

¿Cuál de ellos crees que será más dado a usar la Perspectiva del YO?

Pues a eso voy.

Para redactar un parte policial o el informe de una autopsia, necesitas ser objetivo. De algún modo, estás usando la perspectiva de Dios, como si lo conocieras todo y nada te afectase.

Pues bien, cuando se trata de mujeres te recomiendo que hagas todo lo contrario. Sé SUBJETIVO. Habla siempre de TU EXPERIENCIA.

Hazlo y verás drásticamente incrementada tu capacidad para generar Conexión, Confort, Confianza y Cariño. Al permitir que el Objetivo se relacione emocionalmente —por oposición a lógicamente— con todo aquello que expresas, estarás, además, facilitando que entre y permanezca en un Estado Favorable.

Es por esto por lo que puede considerarse también un Maximizador de Estado. Porque, aparte de favorecer la creación de Romance, posee una capacidad inmensa para dotar a una interacción de Relevancia emocional y para arrastrar a tu TB a un Estado Favorable.

Pero ¿se puede ser realmente tan subjetivo?

Se puede, y te ayudará con todo tipo de interacciones y profesiones. Si alguna vez tienes que escribir un libro o hablar en público, acuérdate de lo que te digo.

Para empezar, habla siempre de tus experiencias, sensaciones, percepciones subjetivas, no de hechos. ¿Cómo te relacionas, desde tus propias vivencias y sentimientos, con tal o cual tema?

Móntatelo como quieras, pero evita darle una autopsia o un informe policial de tus experiencias. Con este fin, sé específico y personal, no general. Dota de relevancia emocional el contenido y la forma de tu comunicación, asume familiaridad con quien interactúas y sírvete del Multihilo. El Multihilo, dicho sea, consiste en saber manejarte con varios temas simultáneamente, como haces cuando mantienes una conversación animada con un amigo. Si quieres, piensa en las diferentes pestañas de Windows que puedes mantener abiertas a la vez en tu pantalla del ordenador.

La idea es lograr que ella pueda identificarse y conectar siempre con lo que cuentas.

Aprender a servirte de la Perspectiva del YO te permitirá salir airoso de casi cualquier situación. De todas las habilidades que debes ejercitar, al principio no es de las más fáciles, pero te aseguro que vale la pena.

Entre otras cosas, podrás hablar de cualquier tema sin temor a equivocarte.

¿Por qué?

Porque puede que no sepas hablar de algo objetivamente, pero no hay excusa para no ser un experto en ti mismo. Así que aprende a relacionarte, partiendo de tu experiencia personal, con cualquier tema posible. Vamos, que debes tener un máster sobre tu propia persona.

Y si te cuesta hablar de tu experiencia, quizás necesites mantener unas cuantas citas contigo mismo.

A continuación te ofrezco dos versiones de un mismo hecho. La primera está narrada con un enfoque exageradamente objetivo. La

segunda, expresada desde una marcada Perspectiva del YO, se centra en aquello que es emocionalmente relevante para mí:

- PERSPECTIVA OBJETIVA

Hace dos meses, he adquirido un ajolote. Los ajolotes son anfibios alargados, de tronco compacto, cabeza grande y ojos pequeños. A la altura del cuello tienen tres pares de branquias laterales externas, las cuales utilizan para respirar, tomando agua por la boca y dejándola salir por las agallas moviéndolas.

Lo tengo en un acuario. Su alimentación consiste en lombrices, larvas y pechuga de pollo. Además, le mantengo la temperatura entre unos cinco y quince grados centígrados, la más apropiada para el animal. Tampoco es recomendable que le dé mucha luz directa o las corrientes de agua.

- PERSPECTIVA DEL YO

Fue un amor a primera vista. Un trance hipnótico nada más entrar. Por más que me empeñara, no podía apartar los ojos de aquel hombrecillo rosa sumergido en la pecera de la tienda. Tenía manos, piernas, boca de persona y una especie de cabellera roja que, según el experto, era por donde respiraba. Sólo le faltaba el puro, una copa de Cardhu y el periódico del día.

El dependiente me recordó un poco al chino de Gremlins. No dejaba de tratar de disuadirme con todo tipo de advertencias sobre luz, comida, temperatura y corrientes de agua. Pero al final me hice con él. Ahora lo tengo en casa convencido de que es algún tipo de felino y luchando contra lombrices que él toma por serpientes. Dado que come como un cerdiperro, en un par de meses ha triplicado su tamaño y ahora apenas cabe en la pecera. Como comprenderás, me hace una compañía que te mueres.

Focos a ella

¿Sabes dónde está tu mente cuando interactúas con una mujer atractiva?

Si eres como la mayoría de los hombres y como yo solía ser, puedo decirte dónde *no* está:

No está *ni en el momento ni en las emociones de la persona que tienes delante.*

Lejos del instante presente, a años luz de *lo que ella está sintiendo*, resides en un pequeño mundo de elaboración propia. En la práctica estás demasiado ocupado experimentando miedo al rechazo, gestionando tus inseguridades o sintiéndote molesto u ofendido porque ella no reacciona como quieres.

Cuando no en esto, tu atención se centra en la táctica y la estrategia. En lo que tienes que decir o en ser creativo. En entretenerte. En no venirte abajo. En aplicar correctamente los principios de este libro.

En suma, no *compartes el momento* con ella, no le prestas *verdadera atención*, no *fluyes*.

Pero déjame que te diga algo: *el rechazo —por más que ella o tú os empeñéis en lo contrario— es una ilusión, no es real. Puede que sea el momento de escalar o puede que no, eso es todo lo que existe.* El resto cambia como los días y las noches. Por eso, no tienes por qué desperdiciar tu energía sintiéndote mal, saboreando miedos o cuidando de tu ego maltrecho.

En cuanto a tu Juego, a estar pendiente de hacerlo bien, ¿eres capaz de recordar lo que te voy a decir?

Artista en la acción, científico en la revisión.

El instante es para fluir en él, para exprimirlo, para compartirlo con ella. Es lo único que tienes en la vida. No lo desperdigies morando en cámaras herméticas de tu propia creación.

Así que *abre tus poros y... Focos a ella.*

No quiere decir que la mires de los pies a la cabeza una y otra vez. Quiere decir que mires dentro, a sus emociones.

La idea es centrar tu atención en lo que experimenta ella, por contraposición a estar pendiente de tus propias sensaciones o

procesos mentales.

Igual que el doctor que examina a su paciente se olvida momentáneamente de sí mismo, así debes fluir tú con tu Objetivo y percibir lo que la interacción necesita en cada momento. Sólo así podrás llevar a cabo un buen diagnóstico y ofrecer el tratamiento adecuado.

El médico estudia la salud; el agricultor, a las plantas. Pero por más que aprendan, ¿crees que pueden llegar a ser buenos sin prestar atención a lo que tienen delante?

Tú ahora estudias a la mujer. Pero no seas como el médico que no escucha a su paciente ni como el agricultor que da la espalda a sus cultivos.

En lugar de elucubrar sobre qué tienes que hacer, pregúntate mejor: *¿qué necesita ella para que la interacción progrese?* Si puedes, interéstate *genuinamente* en la persona que tienes delante. Vive el instante. Y, por favor: presta mucha más atención a sus emociones que a sus palabras.

Como es lógico, saber dirigir tu atención a lo que ella experimenta sin que esto te afecte puede darte muchos beneficios, aparte de generar Romance. Pero eso no quita que, ante todo, la actitud de *Focos a ella* sea un insuperable Generador Destacado de 5CP.

Si lo haces bien, ella sentirá que fluís juntos de forma natural, que existe una auténtica comunicación entre vosotros. Como es lógico, esto generará grandes cantidades de Conexión, Confort, Confianza, Cariño y Caballerosidad.

Adicionalmente, actuará como Cebo, pues a tu Objetivo le nacerá invertir mucho más en la interacción. Y a ti te resultará mucho más fácil encontrar aquello que te parece especial y único en ella, algo esencial para ofrecer Premios creíbles. En suma, favorecerá mucho también la Campaña de Cualificación.

Para concluir te propongo un rápido ejercicio.

Estás con una chica que acaba de cortar con su novio. Y, con actitud resentida, te dice:

—**TB**: Los tíos sois todos iguales. He decidido que me voy a hacer lesbiana...

¿Qué haces?

—**Opción A**: No generalices. ¿Crees que los hombres son peores que las mujeres?

—**Opción B**: (Le das un abrazo).

No hace falta que te diga cuál de los dos es el Aven, ¿verdad?

Protección y Cuidado

¿Se puede decir algo de un Generador de Romance tan obvio como éste?

Como ya viste cuando hablamos de las bases evolutivas del MAX-VACUARO, la voluntad de asistir y proteger a una mujer es la esencia del Romance. Además, la Caballerosidad, que es una de las unidades básicas de 5CP, representa justamente esto.

También va a ayudarte muchísimo a demostrar Cariño, otro de los elementos de 5CP.

Básicamente, este importantísimo principio se reduce a hacerle sentir a tu Objetivo *que experimentas una inclinación natural a arroparla y protegerla*.

Insisto: *te nace*.

Ella debe percibir que lo haces sin esperar nada a cambio, que simplemente forma parte de ti y de tu manera de relacionarte con ella.

En la práctica, esto lo comunicarás:

- Con tu Kino.
- Con tu LNV (Lenguaje No Verbal).

Y con ciertos detalles de tu comportamiento, como:

- Dándole de comer de tu cuchara o tenedor.

- Abriéndole la puerta del coche o inclinándole la moto para que suba en ella.
- Cediéndole el paso a los sitios y abriendo puertas.
- Quitándole cosas molestas de la ropa o de la cara.
- Cogiéndola de la mano al bajar escalones.
- Ayudándola en las cosas difíciles.
- Envolviéndola con tu propia chaqueta cuando hace frío.
- Poniéndole la mano sobre el pecho cuando frenas en el coche.
- Etc.

Proyección de Futuro

Una de las cosas que más activan las Defensas de una mujer es el *¿y luego qué?*

Para la mayoría de ellas, que un hombre se las lleve a la cama y después desaparezca para siempre no es una experiencia grata.

Como sabes, hay una explicación evolutiva para todo esto. En nuestro pasado cavernícola el sexo con un hombre que desaparecía para siempre traía pocas cosas buenas. Entre muchas otras, estaba la amenaza de concebir un hijo, no ser capaz de sacarlo adelante sola y perecer con él.

Por supuesto, a las chicas de hoy en día no les sobrevienen el mismo tipo de desgracias *físicas* tras practicar sexo seguro. Sin embargo, su circuito emocional está programado para otra realidad. De ahí que el sexo con un hombre que va a abandonarlas sea una de las cosas que más temen.

La Proyección de Futuro te ayuda justamente a aliviar en ella los efectos de ese mecanismo autoprotector. En suma, te sirves de la Proyección de Futuro cada vez que *le das a entender a tu Objetivo —o permites que entrevea en ti— que, cuando piensas en ella, tu mente concibe las cosas a largo plazo*.

Esto no quiere decir que trates de convencerla a *un nivel lógico* de lo mucho que vas a quererla después del sexo y de todos lo que vais a hacer cuando os caséis. Algo así resultaría demasiado obvio y sería percibido por ella como un intento barato de manipulación.

Además, seguro que te suena de algo. Es lo que hacen muchos Fruscos.

Su problema es que no han entendido todavía que existe una enorme diferencia entre convencer lógicamente a una mujer de algo y persuadida en el ámbito emocional.

Tú vas a ser mucho más sutil. Vas a trabajar desde los sentimientos, nunca desde las argumentaciones lógicas. En lugar de explicarle que no vas a abandonarla o de buscar pruebas irrefutables, deja que se te escape *un algo* que revele que la ves como una pareja potencial. Esto debe filtrarse en tu actitud, en tu forma de hablar, de pensar, de mirarla y de relacionarte con ella.

Por ejemplo:

- Te quedas mirando un anuncio en una agencia de viajes y le aprietas de la mano con complicidad.
- En un momento dado, le das un beso y le dices: «Con tus ojos y mi encanto natural no quiero ni pensar en lo guapos que serán nuestros hijos».
- Le dejas caer lo que vas a hacer en Nochevieja.
- Premias cosas en ella que valorarías en una relación larga, como la sinceridad, la alimentación sana, el espíritu de lucha... (lo que quiera que valores a largo plazo).
- Le hablas de actividades y cosas que te gusta hacer, dando por sentado que vais a compartir algunas de ellas.

Podría ponerte más ejemplos, pero creo que hay algo que puede ayudarte todavía más. Como muy bien apunta mi querido amigo Egoland, te ayudará mucho *sentir de verdad* que toda chica con la que estás podría ser una candidata potencial a relación estable.

¿Es esto incompatible con que quieras experimentar? Para nada. Piensa simplemente que un hombre que nada realmente en la abundancia no suele estar interesado en chicas con las que sólo pasaría una noche.

En realidad, la idea de *sólo para una noche* emana de una cierta mentalidad de escasez. Porque cada momento que pasas con

alguien que sólo te llena para un rato es un momento que no pasas con alguien que podría aportarte mucho más.

Secuestro Mental (SM)

Si realmente existe un Príncipe Azul, si de verdad hay una Media Naranja esperándola ahí fuera, ella lo sabrá de inmediato. Al menos eso es lo que ella, aunque no lo reconozca, cree en el fondo de su corazón. Es aquello que su programación biológica le lleva a reverenciar. Y aquello con lo que, desde muy pequeñita, la Ficción Rosa le ha enseñado a soñar.

La fantasía del flechazo es tan poderosa, que incluso puede que tú y yo nos hayamos dejado llevar por ella en ocasiones. ¿Acaso no has pasado alguna vez horas y horas dándole vueltas a esa mirada de aquella desconocida extraña? No sé si lo recuerdas. Yo Sí.

En caso de que a ti también te haya pasado, te resultará mucho más fácil entender el poder del SM con las mujeres. Sólo tienes que coger tus propias emociones y elevarlas a la enésima potencia para empezar a hacerte una ligera idea de lo que experimentan cuando alguien le sirve esta clase de emociones en bandeja.

Si nunca te ha pasado, no te queda más remedio que aceptar mi palabra.

Y ésta es mi palabra: el Secuestro Mental (SM) es puro *crack*. O sea, una de las herramientas más potentes y espectaculares que puede brindarnos el Romance. Tan poderoso resulta el SM, que en el círculo de instructores a veces, bromeando, lo llamamos Su Majestad.

¿Recuerdas lo que, en esencia, era el Romance? ¿Cuál era su propósito en términos evolutivos?

Tranquilo, te lo recuerdo: transmitir que existe un Vínculo Emocional Especial entre ella y tú.

Pues bien, el SM no es más que hacerle ver que dicho vínculo se te ha echado encima como un tren. Antes de que puedas darte cuenta, antes de que puedas comprenderlo o explicarlo, estás

padeciendo ya sus poderosos efectos. Y, cuanto más espectaculares y peliculeros sean éstos, mejor que mejor.

Vamos que, de repente, sientes una atracción inexplicable hacia ella que supera tus fuerzas. Y, sí, le puede sonar raro, pero es un hecho. Un hecho que deberás llevar a juicio.

Y por favor, no escatimes en efectos especiales...

Si quieres transmitir que se trata de un flechazo, compórtate como sí de hecho te hubieran atravesado con una flecha. Quédate mirando con esa cara de león flipado —nunca de ardilla flipada— que apenas logra controlar esa nueva fuerza que ella ha sembrado en ti y que te desborda. Si tienes que experimentar dificultades lingüísticas, hazlo.

Y usa la PAUSA... PAUSA... PAUSA...

En todo momento. Te falta el aire. Las palabras no te vienen. Para colmo, te da corte, pero es que... Es que es superior incluso al corte que sientes, es algo que está por encima de tu timidez.

Es un arrebato en toda regla.

Y no es que le apliques Kino: es que la Kino te aplica a ti. La tocas sin darte cuenta, porque *algo te obliga a ello*.

El SM, además, no se limita a generar Romance. Bien empleado, proyecta cantidades enormes de Valor y la razón es simple. En realidad, sólo alguien muy Alfa es capaz de confrontar abiertamente su SM, ponerlo sobre la mesa y crear Tensión Romántica con él. A poco que te fijes, enseguida te darás cuenta de que la mayoría de Fruscos sienten demasiado miedo y son demasiado reactivos para plantearse algo remotamente cercano al SM.

En fin, que disfrute Vd. de Su Majestad...

Si, por lo que sea, no me has entendido, aquí van mis deberes:

Reúne a cinco de las chicas más ñoñas y romanticonas que conozcas y pídeles a cada una que te recomiende una peli especialmente ñoña y romanticona. Después de empollarte unas cuantas, ya verás como empiezas a pillarlo.

¿Alguna duda aún? Pues escucha: hazte de inmediato con la película *El diario de Noa (The Notebook)*. Si quieres ver a Su

Majestad en todo su apogeo, hazlo YA, antes de seguir leyendo. La película es interesantísima porque toda ella es un SM, de principio a fin. No tiene desperdicio^[18].

Pero, ante todo, recuerda: el poder de Su Majestad es gratis. Y ellas lo adoran. No renuncies a él.

Eso sí: por favor, tan pronto como hayas llegado al plano físico, disminuye completamente la intensidad de tu SM. A menos que estés al cien por ciento convencido de que te quieras casar con esa chica, hazlo. De lo contrario, no tardarás en encontrarte con toda clase de efectos inesperados que harán que te arrepientas seriamente de haber usado este Generador Turbo de Romance.

5CP: Otros Generadores

Se considera Otro Generador de Romance a cualquier cosa que hagas que logre generar 5CP y no esté incluido en la categoría de Generadores Destacados de Romance.

En general, suele tratarse de técnicas más que de principios generales. Si en algún momento encontrásemos alguna herramienta con suficiente peso como para que merezca la pena dedicarle un apartado individual, pasaría a la categoría de Generadores Destacados^[19].

MAXIMIZACIÓN

Exposición de la Maximización

¿Sabes lo que sucede cuando tienes un buen Juego?

¿Qué ocurre cuando eres capaz de proyectar la cantidad de Valor que necesitas? ¿Qué le pasa a la chica cuando logras generar Romance pasando por una buena Campaña de Cualificación?

Cuando todo va bien, lo que ocurre es que tu Objetivo entra en Estado. Su Temperatura de Compra se elevará y tú utilizarás dichos momentos clave para Escalar.

Es así de simple.

En el mundo ideal, claro...

Y a veces en el mundo real también. A veces. Las cosas no son siempre perfectas. Pocas cosas salen como las planeamos.

Vives en el mundo real.

En la vida real, cuando menos te lo esperas, aparecen cosas como sus Defensas u otras expresiones del Factor Fulana (la RUM, por ejemplo).

Surgen problemas por no contar con suficiente Información —lo has intentado, lo sé, pero hay algo que se te ha escapado— o porque tienda demasiado a arrastrarte al Modo Lógico. Porque, como bien sabes, su misión es sabotear tu juego e intentar hacerte Jaque Mate.

Puede que no cuentes con tanto Valor como crees o puede que te hayas pasado y que estés sumido ya en plena Batalla de Egos.

Quizás no has generado suficiente Romance y ella no confía en ti. O puede que le hayas dejado cargar demasiado con la responsabilidad de la Escalada.

En suma, puede que existiese una Objeción que desconocías. O que no has sido capaz de superar.

También es posible que lo hayas hecho de puta madre, pero que haya alguien compitiendo por la misma chica y que lo haya hecho mejor aún que tú. O que cuente con ventajas que en este momento no eres capaz ni de imaginar.

¿Qué más da?

Al final, todo se reduce a una pregunta. ¿Puedes escalar o no?

Y si no, ¿qué haces? ¿Te vas intentando dejarle tu Veneno?

Pues bien, tengo una revelación que hacerte.

Lo creas o no, aún te queda algo por probar.

Sigue leyendo.

Un catalizador de todo lo demás

Cuando todo está perdido, todo está perdido.

Quizás aún estés a tiempo de marcharte dejando una semilla en su mente que, quizás dentro de un rato, quizás mañana, quizás en meses o años, brotará y acabará dando sus frutos. Al menos, esto

es lo que hace un Aven. Cuando se marcha, lo hace como las víboras, inyectando su Veneno.

Pero, rebobinemos un poco. Volvamos atrás.

Has proyectado Valor, llevado a cabo una buena Cualificación y generado Romance. Has estado a punto, pero... te ha faltado un pelo o dos para consumar.

Ahora bien, ¿eres capaz de explicarme lo que ocurría cuando lo hacías bien? Cada vez que las cosas parecían irte bien, ella entraba más en Estado. Su Temperatura de Compra se elevaba. ¿Te acuerdas?

Y si yo te dijera que...

¿Y si yo te dijera que existe un conjunto de herramientas que se ocupan precisamente de eso? ¿Y si te mostrara una Campaña cuya finalidad no es otra que la de hacerla entrar y mantenerla en Estado todo el tiempo?

Pues ése es, precisamente, el objetivo de la Maximización. Meterla y mantenerla en Estado. Elevar su Temperatura de Compra... mientras escalas.

Bonito, ¿no te parece?

Pero entiéndeme. Que exista algo que se centre en meter y mantener en Estado a la chica que te gusta mientras escalas con ella no quiere decir que debas hacer una bola de papel con todo lo que te he explicado hasta ahora antes de tirarlo a la basura.

No.

En realidad, la Maximización está diseñada para actuar como refuerzo de todo lo demás. Es un poco como el amplificador de tu equipo musical, como la etapa de potencia de tu coche. Podrías escuchar música sin estos accesorios, pero... ¿has visto cómo suena al integrarlos en tu equipo de sonido?

Pues con la Maximización ocurre exactamente lo mismo. Salvo raras excepciones, no está diseñada para funcionar por sí sola, sino para potenciar los efectos de todo lo demás. De hecho, si maximizas descuidando el resto de Campañas, corres el riesgo de convertirte en una especie de Bufón.

Para que termines de entenderlo, allá va otra analogía.

Imagínate que te apuntas a un gimnasio con el fin de ganar masa muscular. Quizás lo hayas hecho, después de todo. Por cierto, si no lo has hecho, hazlo ¡YA!

Pero me salgo del tema.

La cuestión es...

Tú comes, ¿verdad?

Pues bien, imagínate que le pides consejo a ese amigo que sabe tanto de nutrición y éste te dice que, para ganar masa muscular, debes olvidarte por completo de la comida y basar tu dieta exclusivamente en suplementos.

¿Cuánto tiempo tardarías en mandarlo a paseo?

Pues bien, con la Maximización ocurre exactamente lo mismo. Es mejor que la concibas como un suplemento alimenticio que como el alimento en sí.

Por supuesto, hay quien consigue resultados sólo con la Maximización. Pero también he oído decir de los astronautas que pueden pasarse meses en el espacio sin hincarle el diente a nada que asemeje la comida real. En cualquier caso, ni tú ni yo somos astronautas.

Si me equivoco y *de hecho* eres astronauta, ¿a qué esperas? Deja este libro sobre la mesa y sal de casa inmediatamente. Ponte a abordar chicas y, a la menor oportunidad, háblales de tu trabajo. Verás como ligas un montón...

A lo que íbamos.

Por mi parte, voy a suponer de momento que no eres astronauta. Por la tuya, empieza a concebir la Maximización como un potente suplemento alimenticio, como un eficacísimo catalizador de todo lo demás.

Los efectos del suplemento

Algunos Maximizadores son como potentes píldoras que combinan elementos de Valor, Romance o Cualificación. En la práctica, esto quiere decir que muchas de las herramientas de la

Maximización presentarán rasgos propios de las distintas Campañas de Valor, Romance y, a veces, Cualificación. De hecho, ciertos recursos entran en esta categoría precisamente por eso, porque se nos haría demasiado complicado decidir a cuál de las otras Campañas pertenecen.

En otras ocasiones, no tienen nada que ver con el Valor, el Romance o la Cualificación. Por ejemplo, si usas la PNL para crear un anclaje en el cerebro de tu Objetivo o te sirves de un patrón para darle una orden subliminal, no estás sirviéndote de ninguna Campaña concreta o combinación de ellas. Estás, simplemente, sacándole partido a principios de la psicología humana en general.

También cuando usas un Dale y Priva o te haces algo de rogar para que la chica que te gusta sufra un poco y te valore más, estás aprovechando recursos que en principio podrían funcionar con una chica, contigo, conmigo o, quizás, hasta con el perro de tu amigo.

Y es que, en mayor o menor medida, todos tendemos a valorar más aquello que nos supone un esfuerzo conseguir, aquello escaso (Espera, Escasez, Dale y Priva). De igual forma todos tendemos a recordar más aquello que ha producido un fuerte impacto en nosotros (Contraste, Dale y Priva).

Pero, dejando a un lado la naturaleza de este suplemento, lo importante es que tiene efectos muy positivos sobre la interacción. En pocas palabras: que funciona.

Y éstas son sus dos utilidades principales:

- Generar y mantener un Estado Favorable en nuestro Objetivo.
- Contrarrestar o sortear los problemas propios de la Escalada.

Como es lógico ambas utilidades tendrán repercusiones de lo más favorables cuando queramos escalar. Y en la práctica, logrará beneficiar la Escalada:

- *Posibilitándola* en muchos casos en los que, debido a las Objeciones existentes, sin Maximización no sería posible.
- *Acelerándola*, cuando la interacción no presenta Objeciones

Generadores de Estado y Potenciadores de la Escalada

Después de lo dicho, no te sorprenderá saber que dividimos los Maximizadores en dos grandes categorías. Pertenecerán a una o a otra en función de si nos ayudan a:

- *Generar* un Estado Favorable en nuestro Objetivo.
- *Mantener* el Estado Favorable en nuestro Objetivo durante la Escalada, favoreciéndola.

A los primeros los llamaremos Generadores de Estado; a los segundos, Potenciadores de la Escalada.

A grandes rasgos, los Generadores de Estado son Maximizadores que se centran en generar un Estado Favorable en tu Objetivo durante la interacción (Inmediatos) o durante un Puente Temporal (Residuales). Son, por así decirlo, responsables de gran parte de «la chispa» de la interacción.

Los Potenciadores de la Escalada, en cambio, se aplican sobre todo a solucionar o prevenir problemas típicos de la Escalada. Algunos de ellos se centran en acabar directamente con la Objeción o deficiencia de la interacción (Atacan la Objeción), en tanto que otros actúan contra los efectos (generalmente la Salida de Estado) que suele acompañar a dicha Objeción.

Sinergias externas e internas

Seguramente ya te ha quedado claro que la Maximización potencia todo aquello que te conviene. De hecho, si tiene ese nombre es precisamente porque se ocupa de maximizar el poder de tus ventajas y minimizar el efecto de las posibles Objeciones que se den en la interacción.

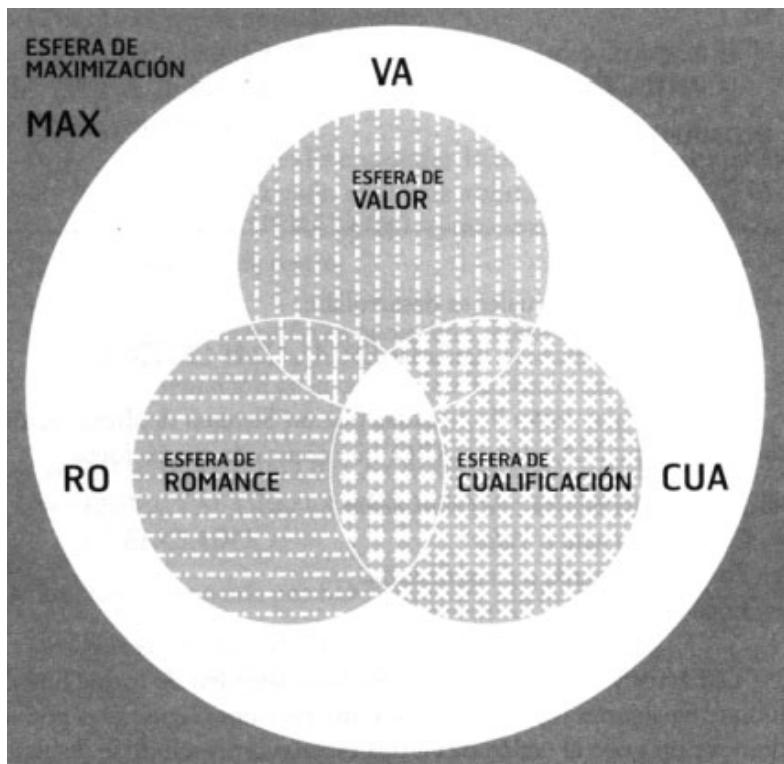
Esto, como acabas de ver, se basa en la capacidad para generar y mantener la Temperatura de Compra alta en tu Objetivo a lo largo de la Escalada y para contrarrestar o sortear los problemas propios de ésta.

La otra cosa que debes saber es que la Maximización es como una súper Campaña que envuelve todas las demás. Esto quiere

decir que en su aplicación práctica, se llevará a cabo de manera simultánea a otra o varias de las otras Campañas para intensificar sus efectos positivos o reducir posibles Objeciones.

Si quieres entenderlo a la perfección, échale de nuevo un vistazo al diagrama del MAX-VACUARO (ver página siguiente). A estas alturas, ya debería resultarte familiar.

Otra de las cosas que podemos decir de esta Campaña es que la relación de la Maximización con el VACUARO será sinérgica^[20]: la Maximización hará más eficaz las otras Campañas y las otras Campañas harán más eficaz la Maximización^[21]:



MAX-VACUARO (Solapamiento de Campañas)

- La luz blanca (Maximización) a veces puede descomponerse en luz azul (Valor), verde (Cualificación) y roja (Romance).
- Las luces azul (Valor), verde (Cualificación) y roja (Romance) generan luz blanca (Maximización) cuando se superponen

actuando en armonía —véase intersección de los tres focos de luz—.

En realidad, no sólo ocurrirá esto con la relación entre la Maximización y el resto de Campañas. La relación entre los diversos recursos internos de la Maximización también es sinérgica. Es decir, que con frecuencia se refuerzan unos a otros.

Por ejemplo, el Contraste refuerza la Relevancia Emocional, pues permite que se sienta más. La Relevancia Emocional, a su vez, potencia los efectos de prácticamente cualquier otro Maximizador.

Así que ya sabes. Para sacarle el mayor partido a sus recursos, aplícalos en todo momento, con independencia de la Fase en que te encuentres y de la Campaña en la que te quieras centrar más en ese momento.

Por último, antes de detallar un poco más las Subdinámicas de la Maximización que acabas de ver, sólo quiero comentarte que la Maximización es una de esas Campañas que puede ayudarte mucho más allá de la seducción. La mayoría de sus recursos podrán, pues, asistirte en numerosas situaciones de la vida que no tienen fines sexuales o románticos.

Subdinámicas de la Maximización

Si has prestado atención, ya tendrás una idea más o menos clara de en qué consiste la Campaña de Maximización. Así que ha llegado el momento de que eches un vistazo a sus Subdinámicas.

Éstas se estructuran según se muestra en el siguiente esquema:

MAXIMIZADORES

(Frase: Escala metiéndola y manteniéndola en Estado)

- Generadores de Estado
 - Inmediato
 - Residual

- Potenciadores de la Escalada
 - Atacan la Objeción
 - Atacan la Reacción

Y, por supuesto, sus posibles combinaciones.

Generadores de Estado

Inmediato

A grandes rasgos, los Generadores de Estado Inmediato engloban Maximizadores que se centran en generar un Estado Favorable en nuestro Objetivo durante la propia interacción. Son, por así decirlo, responsables de gran parte de «la chispa» de la interacción.

Con todo, aunque todos estos Maximizadores generan un Estado Favorable en el Objetivo durante la propia interacción y de forma inmediata, no se excluye el que en muchos casos tengan también un valor Residual —en breve veremos que los Generadores de Estado Residuales solo pueden generar Estado al cabo de un tiempo—.

Como comprenderás, me resulta imposible darte una lista de todas las herramientas posibles que podrían maximizar tu juego ayudándote a que tu Objetivo entre en Estado.

Por razones de espacio te ofreceré sólo algunos ejemplos que te echen una mano a la hora de entender lo que es un Generador de Estado y de desarrollar los tuyos propios:

- FACTORES AMBIENTALES.
 - El entorno, las circunstancias, la situación, etc., son Generadores de Estado clásicos que llevan usándose desde que el mundo es mundo.
 - Ejemplos: Música, alcohol, drogas —no es que te las recomiende—, una romántica puesta de sol, una playa bonita, etc.

- HUMOR
 - Si te gusta la medicina natural, habrás oido hablar de remedios que son buenos para todo. Pues bien, éste es el caso del Humor, el Maximizador por excelencia. Como es natural, está presente en muchas de nuestras herramientas, por lo que aparece mencionado a lo largo de todo el manual.
- RELEVANCIA EMOCIONAL.
 - Cambia su Estado, no su mente.
 - Ideas: No te dirijas a su mente lógica, sino a sus emociones e instintos. Vive el momento. Habla desde la Perspectiva del YO (véase *Romance*).
- CHULIFRESCO DIVERTIDO.
 - Consiste en adoptar la actitud del niño creido que le tiraba de las coletas en el recreo y la tenía en el bote. Básicamente, debes actuar como si fueses muy vanidoso o atrevido, pero de una forma graciosa.
 - La fórmula es: *Chulo y/o Fresco + Humor*.
 - Frases de ejemplo:
 - Aven:** ¿Eres tímida o qué? Llevo aquí cinco minutos y todavía no me has dicho ni hola.
 - Aven:** Hemos roto. Puedes quedarte con el perro.
 - Aven:** Pórtate bien. O dejaré de fingir que no me doy cuenta cuando me miras el culo.
 - Aven:** Qué mirada tan dulce... ¿Te importa que te chupe un ojo?
 - Aven:** Me gusta tu vestido. Quedaría genial hecho un burruño en el suelo de mi dormitorio.
 - Aven:** Bésame si me equivoco, pero... ¿no te llamarás Rita por un casual?
 - Respuestas de ejemplo:
 - TB:** Me voy a dormir...
 - Aven:** Vale. ¿Qué me pongo?... Si me paso por tus sueños, ¿qué me pongo?... Noooo... Sin nada, paso.

- DALE Y PRIVA.

- La idea básica del *Dale y Priva* es hacerle probar algo agradable (halagador, intenso, romántico o sexual) y retirárselo justo antes de que lo saboree o cuando empieza a hacerlo. Esto hace que se quede con ganas de más y que te persiga como yonqui en pos de su dosis.
- Fórmula: *Le enseñas el cordel al gato + Tiras de él alejándolo*. A menudo lo harás con una actitud juguetona, aunque algunos *Dale y Priva* pueden estar encubiertos. Es el caso de los dos últimos ejemplos.
- Ejemplos:

—**Aven**: Ven, te lo has ganado (ofreciendo un abrazo. Y retirándote añades): Ja, ja, ja... ¡¡Has picado!!

—**Aven**: Me encanta ese peinado... (Dale). Hace que tu cabeza parezca normal (Priva).

—**Aven**: ¿Te he dicho en algún momento lo increíblemente sexy que te encuentro? (Dale). ¿No?... Por algo será (Priva).

—La arrinconas contra la pared, como si la fueses a besar en un arrebato (Dale). Justo antes de rozar sus labios, te separas de ella y sigues actuando con normalidad (Priva).

—Empiezas a ofrecer síntomas de estar a su merced (Dale) y dejas de llamarla durante una semana (Priva).

—Estás manteniendo con ella una conversación por Messenger. Justo en el mejor momento (Dale), te surge algo y te tienes que ir (Priva).

- PRIVA Y DALE.

- Es la otra cara de la moneda del DALE Y PRIVA. Consiste darle algo gratificante sólo después de despertar en ella una emoción muy contrastada. A menudo, presenta la forma de piropo inesperado.
- Ejemplos:

—**Aven**: No hablo con ladronas (Priva)... Como quieras, pero antes devuélveme mi corazón (Dale)...

—**Aven**: ¿Tú papá es extraterrestre? (Priva)... Es que me cuesta creer que esa sonrisa sea de este mundo (Dale)...

—**Aven**: Te odio... (*Priva*). Y la besas (*Dale*).

- CONTRASTE E IMPREDECIBILIDAD^[22]

- Si debes pintar algo en gris, no lo hagas con gris: hazlo con blancos y negros. Exagera. Y sé impredecible.
- Ejemplos:
 - Te acercas a una conocida por detrás y le das el peor susto de su vida. De inmediato, la reconfortas con un cálido abrazo.
 - Estás con tu Objetivo manteniendo una conversación tranquila. En el momento en el que menos se lo espera, la empujas contra la pared y la besas apasionadamente.

- NARRADOR^[23]

- Te sirves del Narrador cuando haces explícito lo que está sucediendo entre tu Objetivo y tú desde el enfoque que más te conviene:
 - Generalmente, haciéndole ver que la interacción progresá en una dirección personal, romántica o sexual.
 - Sin activar de forma innecesaria sus Defensas.
- ¿Recuerdas la Lógica Retroactiva? Pues el Narrador la explota haciendo ver a su Objetivo que ya ha «avanzado» contigo. También proyecta Valor, pues al «narrar» lo que ocurre con una alta expectativa demuestras un elevado grado de confianza, liderazgo, humor, interés condicionado y la capacidad de vivir el momento presente con rabiosa intensidad.
- Para lograrlo, puedes:
 - Recordarle lo que está haciendo, con quién lo está haciendo y la sensación (positiva) que esto te está

produciendo.

- Preguntarle si —o mejor, afirmar que— a ella le ocurre lo mismo (o algo similar).

- Ejemplos:

—**Aven**: Hola. Soy X. ¿Tú eres...?

—**TB**: Soy Magdalena.

—**Aven**: Magdalena. Me encanta tu nombre. ¿Y qué te traes entre manos, Magdalena?

—**TB**: ¿A qué te refieres?

—**Aven**: Me refiero a que seguro que tienes grandes planes para esta noche. Estás preciosa, te has puesto un perfume muy atinado y quiero saber en qué momento vital te encuentras.

—**TB**: ¡Vaya! ¡Qué pregunta más difícil!

—**Aven**: Estoy seguro de que para ti no es tan difícil.

—**TB**: Pues estoy bien. Me siento bien. Con ganas de divertirme.

—**Aven** (Narrador): Fabuloso. He entrado aquí, nos hemos localizado con la mirada, nos hemos presentado, te he dicho que estás preciosa y que me encanta como hueles, tú me has sonreído. Además los dos nos sentimos bien y los dos tenemos ganas de divertirnos. ¿No te parece muy prometedor, Magdalena^[24]?

—**Aven**: Desde que hemos empezado esta conversación no he dejado de sentir cosquillas por la espalda y tú no has dejado de tocarte el pelito. Y para colmo, ambos tenemos la sensación de conocernos de toda una vida. ¿Nunca has mirado la luna con la sensación de haber estado en ella?

- JUEGO DE ROLES.

- La idea básica de un Juego de Roles es meterte a ti y a ella juguetonamente en un papel absurdo o exagerado. Lo sé, puede sonar pueril, pero a las chicas les encantan. Obviamente, los roles que escojas deben

divertirte, o de lo contrario resultará forzado. Ten mucho cuidado también con hacer el rol o tus respuestas lógicos: recuerda que se trata de algo absurdo que haces únicamente con el fin de divertirte.

- Ejemplos:

- Ella es una espía rusa y viene a por tu contraseña.
- Sois atracadores de bancos. Eres el jefe y ella está intentando que la contrates.
- Estáis prometidos, os vais a casar y tener cincuenta hijos.
- Eres un cura y ella una monja. Acabáis de escaparos de un convento.

- FORMAS DE DIRIGIRTE.

- En ocasiones, algo tan simple como la forma en la que te diriges a ella o la clase de apodos juguetones que le asignas puede actuar como Maximizador.
- Aun cuando estos moteos contengan a veces un toque ridículo, diseñado para recordarle que no es una diosa sexual por encima de ti, jamás deben estar exentos de cariño ni de humor. Además, es conveniente que los diseñas a medida, lo cual es otra forma de transmitir que percibes cualidades especiales y únicas en ella.
- Ejemplos (de formas ocasionales de dirigirte y de apodos «permanentes»):

- «Spiderman», «lobita», «Kung Fu máster», «monstruita», su nombre + *ator* (ej.: «Oliviator»), «personaje», «elemento», «individuo», «bicho», «trasto», «Joe», «alma de cántaro», «lobita», «niña», «bicho/a», «gamberra», «marcianita» o «antenitas» (porque la ves distinta del resto del mundo), «cachorro», «nenita», «Alf» (sí, el bicho), «el buen señor», «hombre de poca fe», «Supernena», «cervatilla», «colmillitos», «vampirita».

- MALINTERPRETACIÓN.

- En realidad, te importa poco cuáles sean sus intenciones reales, siempre que seas lo bastante creativo como para malinterpretarlas hacia donde te conviene. Si te sirve de ayuda, puedes usar la actitud del Chulifresco Divertido para hacer tus malinterpretaciones más juguetonas.
- Malinterpreta sobre todo para:
 - Sentar el Marco de que tú eres el Premio.
 - Que cada vez que escales, ella crea que ha dado un paso hacia delante o al menos que *tú crees* que lo ha hecho (lo cual preserva tu Valor ADC).
- Ejemplo:

—**Aven**: ¿Qué haces esta tarde?

—**TB**: Tengo un aburrido café con mi jefe hasta las seis.

—**Aven**: Me gusta que te dejes la parte divertida y excitante para el final. Propón, soy todo oídos. (Ella no te ha dicho nada de que quiera quedar contigo, de hecho podría ser incluso una excusa. Tú lo malinterpretas con Marco de Premio y eso maximiza su estado y te da Valor).
- BOOMEREGOLAND^[25]
 - El Boomeregoland es un Maximizador formidable que, al igual que la actitud del Chulifresco Divertido, puede encontrar múltiples usos. Entre ellos es muy conocido el de actuar como Amonestación cuando una TB reacciona mal a tus Cebos, te lanza un Bazuazo u obstaculiza activamente la Escalada.
 - La idea básica es ridiculizar con humor la actitud de una TB cuando ésta carece de sentido o contradice sus acciones. Mediante la ironía ella puede ver su comportamiento reflejado en un espejo y darse cuenta de que es ridículo.

Genera un Estado Favorable en la TB gracias al humor y a la proyección de Valor a través de la No-Reactividad

y el ingenio.

- Fórmula:

—**TB**: (Obstaculización de la Escalada).

—**Aven**: *Le das la razón y te la quitas + Exageración con Narrador hasta el ridículo + Otorgas virtud opuesta a la que demuestra + Actitud no reactiva con puerta abierta.*

- Ejemplos:

—**TB**: Disculpa. Estoy aquí con mis amigas y no me apetece hablar contigo.

—**Aven**: ¡Claro! Discúlpame. Tengo cosas de bombero. ¿A quién se le ocurre un sábado por la noche acercarse a un grupo de chicas para conocerse? Todos deberíamos salir los fines de semana, ponernos guapos, y quedarnos quietecitos sin abrir la boca. Gracias por abrirme los ojos. Estaré por allí por si acaso te vuelves loca como yo^[26].

- PARODIA.

- Otra buena herramienta para que entre en Estado de forma rápida especialmente cuando reacciona mal es imitarla o adoptar su perspectiva con un toque burlón pero gracioso. Con el Boomeregoland le respondes, con esta herramienta simplemente la imitas. Sabrás si lo haces bien porque estallará en carcajadas.
- Ejemplo:

—**TB**: ¿Se puede saber qué haces aquí?

—**Aven**: ¿Pero se puede saber qué hago aquí? ¡Pero cómo me atrevo! ¡Huy, por Diosss! (Parodiando gestos, tono, etc., de forma muy exagerada).

- JUEGOS TONTOS.

- La regla es: *Lo que valía en párvulos y en el colegio, vale de nuevo*. En serio. ¿Recuerdas juegos como el huevo, piedra-papel-tijera o el pulso chino? Pues ha llegado la hora de desenterrarlos del pasado. Ésos y

muchos otros porque, al ayudarte a demostrar que no te tomas muy en serio y que cualquier cosa puede ser divertida para ti, maximizarán rápidamente el Estado de tu Objetivo. También crean mucha Cercanía, pues estimulan a la vez su instinto maternal y sus ganas de volver a ser niña.

- Ejemplos:

- *El Huevo* (te sirves de las manos para hacer como si le esclafaras un huevo en la cabeza), *Pulso Chino* (guerra de pulgares), *Carrera de ratones* (juego que explico en Sex Code que termina con el brazo rayado de la chica), *Gente Bocadillo* (determinar qué bocadillo sería la gente de la sala y por qué)...

- LF (LECTURAS EN FRÍO^[27])

- Una Lectura en Frío no es más que decirle a una persona cosas sobre sí misma que en teoría no deberías saber. Para hacer buenas LFs te basarás en lo que percibas de ella a lo largo de la propia interacción y en un adecuado uso de los truismos. Los truismos son generalizaciones aplicables a mucha gente, aunque dan la impresión de ser específicas al que las oye. Un buen ejemplo de truismos son los que se usan a diario en los horóscopos, que consiguen que millones de personas se sientan identificadas con un solo signo.

- Ejemplos:

- Le coges la palma de la mano como si la leyeras y le dices: «Adaptarte a la madurez sexual ha supuesto algunos problemas para ti. Algunas de tus aspiraciones tienden a ser poco realistas y, pese a ello, con frecuencia te pasas autocriticándote. Aunque a veces te comportas de manera extrovertida, afable y social, en ocasiones eres reservada e introvertida. Además, posees varias capacidades latentes que aún no has aprendido a aprovechar».

- Mientras estudias su rostro recorriéndolo con la yema de los dedos, como si estuvieras aplicándole un análisis morfopsicológico, le dices: «Hay personas que al conocerte te consideran antipática o fría, pero no es cierto. El contorno de tu nariz y tus labios me revela que eres una persona muy sensible. A veces, alguien te dice algo y, aunque parece que no le das importancia, por la noche te pones a darle vueltas. En el fondo sigues siendo una niña a la que le gustaría sentirse arropada y protegida».
- MAGIA.
 - Siempre que no uses la magia para divertir a otros, si no para divertirte *con* otros, conocer algunos trucos puede ayudarte mucho para generar estado. Para no perder Valor ADC pareciendo que lo intentas demasiado, te recomiendo que te centres más en trucos con objetos que una persona normal suele llevar encima — bufandas, anillos, monedas, mecheros, etc.— En internet hay vídeos que pueden enseñarte algunas cosas. También te recomiendo el libro *Magia en el bar*, de Tamarit.
 - Ejemplos:
 - Desaparición del salero.
 - Levitación del DNI.
 - Levitación de tu cuerpo.
 - Moneda mordida.
 - Estrangulación imposible con bufanda.
 - PNL.
 - De la PNL (Programación Neurolingüística) hay tanto que podría decirte, que es mejor no decir nada. Simplemente quédate con la idea de que, aparte de suponer una FDV para un gran público femenino, hay muchos de sus recursos que puedes usar para maximizar el estado de tu Objetivo.
 - Entre ellos, los que más útiles encuentro son^[28]:

- Anclajes.
- Frases Ardilla y patrones con órdenes subliminales.
- Palabras Trance.

Residual

Los Generadores de Estado Residual son Maximizadores que, aunque se centran en generar un Estado Favorable en nuestro Objetivo, no son capaces de hacerlo durante la interacción o dicho efecto es irrelevante. Sin embargo, tienen un efecto residual fuera de la interacción cuya aparición y duración varía en cada caso.

Obviamente, cualquier elemento del VACUARO puede tener un efecto residual y dejar Veneno. En principio incluiremos en esta categoría todos los elementos que no son necesariamente parte del VACUARO, pero que generan o mantienen Estado Favorable de manera retardada.

Como ejemplo clásico de Generador de Estado Residual tenemos el principio de la Espera (*no la prives del placer de echarte de menos*).

Potenciadores de la Escalada

Atacan la Objeción

Como ya hemos visto, los Potenciadores de la Escalada se aplican sobre todo a solucionar o prevenir problemas típicos de la Escalada. Los de esta categoría se centran en acabar directamente con la Objeción o deficiencia de la interacción (Atacan la Objeción).

Ejemplos de este tipo de Potenciadores son:

- VACUARO.

Obviamente, no hay nada como una buena aplicación de las Campañas de Valor, Cualificación y Romance para acabar con las principales posibles Objeciones.

En pocas palabras, te conviene tener un Juego muy Sólido.

- DDDs (DESACTIVADORES DE DEFENSAS).

Una de las principales Objecciones a la hora de escalar es la aparición de Defensas. Éstas son responsables de muchas Salidas de Estado o incluso de impedir que tu Objetivo entre en Estado Favorable en absoluto.

Aunque a menudo el Juego Sólido evita que se activen las Defensas, resulta extremadamente útil que domines ciertas herramientas que pueden ayudarte tanto a prevenir su aparición como a desactivarlas cuando ya lo han hecho. A estas herramientas se las conoce como DDDs (Desactivadores de Defensas) precisamente por su capacidad para neutralizar dichas Defensas.

Se trata de recursos que pueden usarse por separado y, a veces, combinarse unos con otros.

Ejemplos de recursos o actitudes que funcionan como DDDs son:

- ADC SUAVE.

Todo aquello que proyecte Valor ADC suave, ayuda también a relajar las Defensas de tu Objetivo en cierta medida. A fin de cuentas, con el ADC Suave le estás demostrando que no eres el típico ligón y, desde luego, estás muy lejos de ser un pesado.

- ODIS.

Con la Ocultación de Interés Sexual le estás haciendo dudar seriamente de que quieras ligar con ella. Por lo tanto, privas de sentido a sus Defensas.

Además, si lo haces bien su actitud se centrará en superar el reto, no en protegerse de ti.

- CERCANÍA Y VULNERABILIDAD.

¿Recuerdas los Generadores Destacados del Romance? Pues, aunque estos dos no son los únicos que en un momento dado pueden actuar como DDDs, sí son de los más consistentes en general. ¿Por qué? Porque al ser Cercano te desmarcas del ligón típico al que ella percibe como un extraño que sólo quiere

aprovecharse de ella. Con la Vulnerabilidad, también es difícil que te vea como un depredador sexual.

- ROBO DE MARCO.

Una buena forma de quitarle una objeción a alguien es adelantarte. Con las Defensas ocurre algo muy similar. Actúa como experimentases también el Factor Fulana y verás cómo los efectos de su propio FF se atenúan.

- Ejemplo:

—**Aven**: Espera. Que si no esto se nos puede ir de las manos. (Si le dices esto mientras la besas y la apartas de ti ligeramente, será mucho más fácil que luego quiera verte de nuevo, subir a tu casa, no ofrecer RUM, etc. La idea no es darle a entender que la apartas porque no te gusta, sino porque te gusta demasiado y... ¡¡tienes un poquito de FF tú también!!).

- DESTROYENOVIOS

A veces, la Objeción es su pareja, real o imaginaria.

Ahora no voy a entrar en temas éticos. Lo que hagas es, además, responsabilidad tuya en última instancia. Como ocurre con todos los conocimientos con utilidad práctica, las herramientas que te ofrezco pueden usarse para bien o para mal. Mi recomendación es que hagas uso de mis enseñanzas siempre para mejorar la situación global de las cosas, nunca para empeorarlas.

En cuestión de «novios», esto no es una excepción. Habrá ocasiones en las que podrás hacer peligrar algo valioso por simple diversión. En otras, podrás acabar con una relación horrible y destructiva a la vez que generas algo valioso entre tu Objetivo y alguien de calidad (tú).

Me sigues, ¿verdad?

Obviamente, espero de ti que seas responsable en cada caso y que hagas un correcto uso de tu nuevo conocimiento. Mi consejo es: trata siempre de generar más felicidad que infelicidad a nivel global. A la larga, saldrás ganando y lograrás que esa posible «ley del karma» actúe en tu favor.

Dicho esto, he aquí algunas cosas que puedes hacer para cuando el tema de su novio —con frecuencia irreal o un mero follamigo— salga a relucir:

- Asegúrate de que ella:
 - *Sabe que tú sabes.* Haz que hable de su relación (véase *INFORMACIÓN*).
 - Te dice lo que está mal de su relación. El que lo haga:
 - Reducirá su FF Externo al justificarse ante ti.
 - Reducirá su FF Interno al justificarse ante sí misma.
- Apoya su relación. Así:
 - Se desactivarán sus Defensas.
 - Será ella quien te diga lo que está mal en dicha relación.
- Sírvete de ADC constante (véase *VALOR ADC*):
 - Presenta tus puntos fuertes como Negativos.
 - Presenta sus puntos débiles como positivos.
- Saca tu/s relación/es presentes o pasadas:
 - Anticípate si puedes poniendo sobre la mesa un problema tuyo que coincide con el suyo —es genial si las grietas en tus relaciones encajan, como piezas de un rompecabezas, con las de la suya: sus puntos débiles—.
 - Hazlo de forma que ella se pueda identificar con tus problemas.
- Relativiza la importancia de su relación reviviendo el pasado. Saca temas de:
 - Pasadas rupturas (tuyos y suyos).

- Pasados amantes (tuyos y suyos).
- Ofrécele implícitamente *algo distinto y mejor*:
 - Resalta tus diferencias.
 - Encuentra y machaca su punto débil.
 - Cualifícalo (prémialo) por lo que su novio negligie.
 - Betéalo (haz que asocie a él cualidades como «buen chico», predecible, lógico, tranquilo, etc.).
 - Mírala con Ascopena (imagínate que tu Objetivo es un mal vendedor que intenta endosarte una marca de detergente... ¿Qué cara pondrías?).
- Aplica Juego Sólido (con un buen juego, muchos de los problemas no se resuelven, se *disuelven*).

Atacan la reacción ante la Objeción

Estos Maximizadores no se centran tanto en acabar con la Objeción de la interacción como en los efectos que ésta tiene sobre el Estado de tu Objetivo. En otras palabras: persiguen evitar que se produzca la Salida de Estado o minimizar sus efectos *reforzando el Estado Favorable del Objetivo en el momento exacto de la Escalada*.

Aunque con la lista completa podría escribirse otro libro, a continuación te ofrezco algunos ejemplos de herramientas que pueden funcionar como Potenciadores de la Escalada reforzando el Estado justo en el momento en que ésta se produce.

- ESCALADA COMO PREMIO.
Ya has visto en qué consiste. Repasa el *Premio* en la *Cualificación*.
- ESCALADA APROVECHANDO UN ESTADO FAVORABLE.
Escalar aprovechando un Estado Favorable te ahorra el problema de crear un Estado Favorable mientras escalas. Para generar Estados Favorables, repasa los *Generadores de Estado*.
- LT (LIMITACIÓN TEMPORAL).

- Evita Salida de Estado porque, lo que quiera que hagas, parece que no va a durar mucho, lo cual permite que el Objetivo suspenda momentáneamente su mente lógica y crítica.
- Ejemplo:
 —**Aven**: Tengo que hacer cosas, pero me gustaría aprovechar un hueco para que nos tomemos un café.
- PASO ILUSORIO.
 - El Paso ilusorio se basa en malinterpretar algo que ella hace como una tentativa de avance por su parte. Si tu Objetivo *cree que tú crees* que ha sido ella quien ha tomado la iniciativa, podrás escalar sin perder Valor.
 - Puedes malinterpretar algo que ella te dice directamente o provocar que haga o diga algo con un Cebo Pelota y malinterpretarlo después.
 - Con el Paso Ilusorio ella deja de percibirte como una amenaza, sus Defensas es menos probable que se activen y, además, no pierdes Valor por parecer excesivamente fácil.
 De esta forma, al eliminar posibles Objeciones importantes a la Escalada (sus Defensas, falta de Valor), reduces notablemente el riesgo de que se produzca una Salida de Estado.
 - Entre otras cosas, el efecto del Paso Ilusorio lo obtienes con:
 - MALINTERPRETACIÓN^[29]
 - Interpretas algo que ella hace o dice como un paso adelante. Basándote en ello, escalas.
 - Ejemplos:
 —**TB**: ¿Dónde te has comprado ese suéter?
 —**Aven**: Ya era hora de que te lanzaras...
 ¿Cómo te llamas?
 —**TB**: Voy a ir a tal sitio a hacer tal y cual cosa...

—**Aven**: ¿Es una invitación? Sueno mucho a invitación.

- CEBO PELOTA + MALINTERPRETACIÓN.

- Con el Cebo Pelota, provocas que haga o diga algo que pueda ser interpretado como un paso hacia delante. Una vez lo hace, escalas.
- Puedes usar todo tipo de Cebos Pelota, incluso el Cebo Semilla^[30].
- Ejemplo:

—Ella te mira. Tú la miras, sonrías y —divirtiéndote— la saludas con la mano. Ella responde de la misma forma. Lo interpretas como una invitación y te acercas a hablar con ella.

- DDA (DESVÍO DE ATENCIÓN).

- Lo hemos mencionado en más de una ocasión. Se basa en desviar la atención de la Escalada, centrándola en algo distinto y más estimulante. Así evitas la Salida de Estado.

- Ejemplos:

—**Aven**: Tú y yo sólo podemos ser amigos (y la besas).

—**TB**: (Se ríe por algo gracioso que ocurre o dices).

—**Aven**: (La besas).

—Llevas su atención sobre alguien de la sala y te faldas. Tu maniobra no es percibida porque en ese momento su atención estaba en otra cosa.

—Le das conversación de algo que le estimula mucho mientras subes a tu casa (aun cuando haya aceptado tu Invitación Final, los silencios incómodos durante este tipo de transiciones

podrían sacarla de Estado y activar repentinamente sus Defensas).

- ELUSIÓN.

- La Elusión persigue evitar o eludir la Salida de Estado por completo. ¿Cómo? Eludiendo *la situación* que suele desencadenarla.
- Ejemplos:
 - Quedas con ella (D2) por tu zona. Así evitas la Salida de Estado con activación de Defensas que podría desencadenar el quedar con ella el proponerle ir a tu casa (Invitación Final) desde un lugar alejado de la ciudad.
 - Para pedirle el teléfono (CTF), no mencionas su número en ningún momento. Le hablas directamente de quedar y evitas los problemas que genera la palabra «teléfono». Si accede, le pasas tu móvil en un momento de la conversación para que apunte su número en él.

- COARTADA.

- Con la Coartada (o Pretexto) reduces la intensidad de la Salida de Estado. La mitigas mezclando el aspecto amenazante de la Escalada con algo que resulta familiar, inofensivo y cercano.
- Como es lógico, a la hora de escalar te servirás de pretextos que resultan aceptables para su FF. Es decir, todo aquello que le permita más tarde contar con una excusa por haber escalado.
- Ejemplos:
 - La invitas a casa (IF) para ver tu colección de batracios submarinos, con lo cual su miedo a sexo queda mitigado por esta otra actividad familiar e inofensiva.
 - Pretextando que te gusta la seguridad incluso en el jugueteo, te pones un condón para rozarte con ella. El jugueteo parece inofensivo, pero con la puesta

del preservativo acabas de posibilitar la Escalada final (Anti-RUM).

- ENFRIAMIENTO (CREAR HIELO).

- Lo usas para «adiestrar» a tu Objetivo en la dirección que te interesa. Si coopera, obtiene una recompensa; si no coopera, le retiras el premio. ¿Cuál es el premio? Tu calor, tu cercanía, tus caricias, tus besos, tu atención envolvente. Cuando «se porta bien», facilitando la Escalada, debe sentir que el sol la envuelve con sus cálidos rayos; cuando se porta mal, que este calor la abandona y el frío más gélido se cierne sobre ella.
- Lo usarás sobre todo en fases avanzadas de la interacción, teniendo muy en cuenta que nunca debes mostrarte Reactivo al enfriar la interacción: nada de morritos, enfados ni miraditas rencorosas. Tu actitud debe ser de «no pasa nada», simplemente ocurre que tu termómetro de interés, cariño o excitación sexual — según proceda— sufre una bajada de temperatura.
- Ten en cuenta que, a menudo, deberás enfriar la interacción varias veces para poder llevar a cabo algunas Escaladas.
- Ejemplo:
 - Estáis en la cama semidesnudos. Lleváis un rato acariciándoos, pero cuando empiezas a quitarle el sujetador te lo impide varias veces. Le das un beso en la mejilla, te das la vuelta, enciendes la luz y te pones a leer. Ella echa de menos la pérdida de afecto, atención o validación repentina y se acerca a ti de nuevo. Apagas la luz otra vez y vuelves a acariciarla y besarla. Al rato intentas quitarle el sujetador y esta vez no te lo impide. Gracias al Enfriamiento has logrado que eleve su umbral de RUM^[31].

- SALIDA DE EMERGENCIA.

- Se basa en eliminar la amenaza que supone la Escalada dejándole claro que en todo momento puede dar marcha

atrás si así lo decide.

- Ejemplos:

- Como Invitación Real le ofreces un D2 en un lugar público, de bajo compromiso, como, por ejemplo, saliendo por la noche.
- Le propones quedar con sus amigas y tus amigos. Ella ve que no hay peligro y acepta tu Invitación Real.
- Durante el jugueteo sexual le dices que puede parar en cualquier momento que le apetezca. Gracias a ello no se siente presionada y no ofrece RUM.

- EL DILEMA.

- DILEMA ENTRE DOS ESCALADAS.

- El dilema entre dos Escaladas persigue prevenir la aparición de la Salida de Estado mediante el uso del humor y, por lo tanto, asegurando un Estado Favorable durante la Escalada.
- Ejemplos:

—**Aven**: ¿Has planeado sorprenderme con algo concreto o estás pensando en que lleve yo la iniciativa?

—**Aven**: ¿Quedamos para tomar un café o prefieres que vayamos más tarde a ver plantitas para mi acuario?

- DILEMA ENTRE ESCALADA Y OPCIÓN RIDÍCULA.

- El dilema entre Escalada y opción ridícula se basa, también recurriendo al humor, en ridiculizar la Salida de Estado para que esta pierda intensidad.
- Ejemplos:

—**Aven**: ¿Te vienes a sacarle el jugo a la tarde o prefieres quedarte en casa chateando con pervertidos gordos?

—**Aven**: ¿Nos vamos a aquel sofá a conocer a alguien especial o prefieres ir de tímida y

lamentarlo el resto de tu vida?

- LA VOZ DE SU CONCIENCIA.

- Consiste en adoptar el papel de su conciencia, pero haciéndolo de una forma exageradamente parcial e interesada, de forma que resulte simpático y gracioso. La idea es utilizar la supuesta voz de su conciencia para «barrer para casa» a la vez que conservas el Marco de Premio.
- Evita la Salida de Estado manteniéndola en un Estado Favorable mediante el uso del humor. Además, te proporciona una cierta Cercanía, pues genera una gran familiaridad, algo que contribuirá a que no se activen sus Defensas.
- Fórmula: *Papel de su conciencia + Barrer para casa exageradamente + Marco de Premio.*
- Ejemplo:
—**Aven:** ¿Qué es lo que se hace cuando un chico guapo, interesante, único y que no vas a volver a encontrar nunca más en la vida está a punto de despedirse de ti?...

Exactamente, se le pide el teléfono...

Por razones de espacio no puedo extenderme demasiado explicándote cómo sacar el máximo partido de cada una de estas herramientas. Muchos de los Maximizadores que he mencionado podrás encontrarlos detallados en mi anterior libro *Sex Code*, buena parte de ellos englobados como «Amplificadores». También puedes buscar información gratuita en nuestra web **www.seduccioncientifica.com**. Por último, ten presente que ésta es una ciencia en constante evolución. Muchas de las herramientas para maximizar están aún por inventarse y nacerán de nuevas contribuciones.

¿Será la tuya la próxima?

EJEMPLO COMENTADO

He aquí la sorpresa que te tenía reservada.

La siguiente es una interacción REAL —lo bueno de las conversaciones por chat es que las puedes registrar— mantenida con una chica muy atractiva e inteligente. Por suerte me ha dado su permiso para publicarla. He decidido dejarla para el final porque te servirá para consolidar todo lo aprendido hasta ahora.

Presta sobre todo atención a los elementos de Valor, Cualificación, Romance y Maximización. O sea, presta atención a las dinámicas del MAX-VACUARO.

Los comentarios los encontrarás en notas a pie de página, para que cuando quieras puedas disfrutar de la conversación sin interrupciones. En cuanto a la interacción, por razones de estética y extensión he decidido agrupar las tediosas líneas de chat y puntuarlas como es debido.

—**Aven**: ¿Tienes algo que hacer o atracamos un banco^[32]?

—**TB9**: Atracamos, atracamos^[33]...

—**Aven**: Soy Mario, tu jefe. Me gustan las chicas complacientes y rápidas en la ejecución^[34].

—**TB9**: Ok, me hago cargo.

—**Aven**: ¿Experiencia previa?

—**TB9**: Bastante.

—**Aven**: Cuenta.

—**TB9**: He pegado palos gordos. (Se ríe). De gran envergadura. Todo está bajo control. No te preocupes por nada. Tengo los cabos bien atados. Sólo necesito la hora exacta a la que se ejecutará.

—**Aven**: Mola. Me siento mejor. ¿Qué hacemos con tu cara de niña buena?

—**TB9**: Es el anzuelo.

—**Aven**: Lo suponía.

—**TB9**: Ja, ja, ja, ja, ja.

—**Aven**: ¿Tienes lista ya la piruleta? Necesitarás una piruleta y dos coletas... ¡Ah! Y una comba.

—**TB9**: Bien. O había pensado en un muñeco. De bebé.

—**Aven**: No está mal. De los que no se cagan ni vomitan ni se mean, por favor. Sé que están de moda, pero no me molan.

—**TB9**: Pues nada, a las órdenes estoy... Mis dos infiltrados están esperando mi llamada.

—**Aven**: ¿Son de confianza?

—**TB9**: Claro, son míos. Tú confía en mí.

—**Aven**: Lo intentaré... Pero te advierto que no va a ser nada fácil. No se me da bien confiar en las chicas con coletas y muñecos que ni se cagan ni se mean^[35].

—**TB9**: Ya, te entiendo. Yo tampoco lo haría... Pues nada, toda la pasta para mí. ¿Te retiras entonces de la operación?

—**Aven**: Sólo de momento.

—**TB9**: Bien. Te llamaré desde Singapur.

—**Aven**: Ok. Yo aprovecho para irme a la playa a reflexionar sobre el asunto. Broncearme el trasero no me hará ningún daño. Y siempre puede distraer la atención de las cajeras. Siempre lo hago antes de un atraco^[36].

—**TB9**: Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja.

—**Aven**: A veces me llevo algún pellizco que otro, pero vale la pena.

—**TB9**: Vale. Yo voy a nadar un rato^[37]...

—**Aven**: ¿Dónde nadas^[38]?

—**TB9**: ¿En el mar? ¿En la piscina? Donde se suele nadar...

—**Aven**: No me estarás siguiendo, ¿verdad^[39]?

—**TB9**: Te tengo vigilado, muñeco^[40].

—**Aven**: Dioss... Siempre lo supe. Esto no puede seguir así, muñeca.

—**TB9**: Pues así están las cosas, campeón.

—**Aven**: Creo que el sexo está afectando nuestra relación profesional. Quizás deberíamos dejarlo^[41].

—**TB9**: ¿Sí^[42]?

—**Aven**: Totalmente^[43].

—**TB9**: Tranquilo. No tomemos decisiones tan drásticas^[44].

—**Aven**: Además... Ambos tenemos demasiados amantes y ya no nos tragamos la mierda del otro^[45].

—**TB9**: Yo no tengo ninguno y lo sabes^[46].

—**Aven**: Muñeca, que yo sea el mejor de todos no significa que haya nacido ayer^[47].

—**TB9**: Pero parece mentira que conociéndome no sepas que acabo de salir de una relación muy larga. Y mis amantes no existen^[48].

—**Aven**: Mmmhh... ¿Cómo de larga^[49]?

—**TB9**: Puesssss... Larga y dolorosa... Más dolorosa que larga^[50].

—**Aven**: Por eso ahora odias a la humanidad^[51].

—**TB9**: No odio a nadie, todo lo contrario. Quiero conocer a mucha gente y atracar bancos y matar abuelitas^[52].

—**Aven**: Me alegra saber que tu ilusión por atracar bancos y exterminar abuelitas es pura e inocente. Todo un alivio^[53].

—**TB9**: Soy inofensiva, tranquilo^[54].

—**Aven**: Me gustan los cómplices alegres y positivos. No soporto las chicas que se ponen a lloriquear a la primera de cambio^[55].

—**TB9**: Nada. Yo tampoco. Dos *guantás* y a callar^[56].

—**Aven**: Espero que no estés haciendo todo esto para impactarme.

—**TB9**: Ja, ja, ja, ja, ja... ¡Huy, mira... Es en lo único que me centro! En impactarte. Has acertado. De lleno, vamos (Riesgo de BDE).

—**Aven**: ¿Puedo fíarme entonces de ti^[57]?

—**TB9**: De momento, sí^[58].

—**Aven**: Fantástico. Dame tu número^[59].

—**TB9**: Ja, ja, ja, ja, ja... ¿Ya? ¡Es la primera vez que hablamos^[60]!

—**Aven**: Si lo prefieres, podemos pasarnos dos años más aquí delante de una pantalla. Es sólo que te hacía más deportista^[61].

—**TB9**: Halaaaaaaaa... 6xx xxx xxx... Más deportista que yo no creo que seas^[62].

Le doy conversación un par de minutos más para consolidar el CTF y la dejo. En la segunda cita nos fuimos a la cama.

Aparte de extremadamente atractiva, no tardé en constatar que se trataba de una chica inteligente, aventurera, valiente, carismática y terriblemente graciosa. Tanto fue así, que decidí mantener una relación estable con ella.

A1 final no funcionó, pero el tiempo que estuvimos juntos fue precioso. Si está leyendo estas líneas, sabe de sobra que estoy hablando de ella. Y que le doy gracias por todo.

CONSEJOS DEL AUTOR

SEXO SEGURO

Es posible que hasta ahora no te haya preocupado demasiado. Es normal. Quizás no lo necesitabas.

A partir de ahora, sin embargo, las cosas van a cambiar. Y, entre tus nuevos hábitos, debes incorporar el del sexo seguro.

USO DEL LIBRO

Este libro contiene el secreto de las claves del éxito con las mujeres. Con él, serás capaz de crackear sus contraseñas como un pirata informático. Para que te ayude a dar un giro a tu vida, debes repasarlo con frecuencia hasta que interiorices por completo el conocimiento que contiene.

¿Sorprendido?

Haz la prueba y léelo ahora otra vez. Te darás cuenta de que, en una segunda lectura, encontrarás un contenido muy distinto al de la primera.

Esto seguirá ocurriéndote en lecturas sucesivas hasta que hayas asimilado totalmente sus enseñanzas. Para llegar a ese punto, deberás combinar su estudio —especialmente el de aquellos puntos que más parecen resistírsete— con la práctica.

Por último, quiero que sepas que la ayuda que te presto en este libro no termina aquí. Cuando te apetezca, estás invitado a visitar nuestra web **www.seduccioncientifica.com**, de donde entre otras cosas podrás descargarte de manera gratuita:

- Un Glosario Técnico completo y periódicamente actualizado.
- Esquemas sobre Interruptores Sexuales de Valor y de Romance que también actualizamos de manera regular.
- Actualizaciones y apéndices que de esta y otras obras que consideremos oportuno poner a tu disposición.
- Algunas publicaciones mías y de otros expertos de mi equipo o de la comunidad...
- Además, encontrarás un foro donde se reúnen los mayores científicos de la seducción en habla hispana y mucho mucho más.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a...

- Mis editores, por la confianza que han depositado en mí. En especial a Olga, que ha tenido mucha paciencia conmigo.
- Mi familia, por velar por mí y respetar tanto mis sueños.
- Todos los que han contribuido a hacer realidad el proyecto Sex Code, sobre todo a JR y su marido, por su fe ciega en la seducción científica y el apoyo incondicional que siempre he encontrado en ellos.
- Auténticos *cracks* de la seducción como Egoland, Núcleo, Synaph, Helio, Proven, Wallace, Pecado o Cachondo Mental, expertos que han formado o siguen formando parte de mi equipo.
- Mis profes, o sea, a todo aquel de quien he aprendido algo directa o indirectamente. Y en concreto, a Wayne Elise, por ser uno de los pocos en atreverse a compartir ideas, conocimientos y salidas nocturnas con otro profesional de la seducción.
- Mis «chicos» (mis alumnos), por haberme enseñado tanto sobre tantísimas cosas, entre ellas la seducción.
- Mis lector@s y seguidor@s, aquí, al otro lado del charco o en la mismísima China, por encontraros tan lejos y cerca a la vez.
- Todas las mujeres que han tenido la fortuna de disfrutar de mí «Ciencia Aven» y que a su vez han sabido proporcionarme

instantes de felicidad inolvidable. Gracias, muy en particular, a quienes habéis contribuido a mejorar la calidad de mis cursos y talleres.

- Una cierta Pelusa, por acompañarme al comienzo de este intenso viaje y cambiarle los pañales a mi primera obra, sin la cual dudo mucho que ésta existiese.
- Aquellas mujeres que aún se atreven a no caer rendidas a mis pies, por no permitir que me confíe ni dejar que se me suba a la cabeza.
- Matildo, por hacerme monerías con las manos desde su pecera mientras escribía este libro.



Mario Luna (Valencia, España, 1976) lleva más de una década consagrado a decodificar los mecanismos de atracción de la mujer. En 2001 comenzó a desarrollar sus propias teorías, que le han permitido dar con un sistema eficaz y concreto para aumentar de forma drástica el éxito de cualquier hombre con el otro sexo. Sirviéndose de este conocimiento, se dedica desde hace años a impartir conferencias, seminarios, talleres prácticos y asesoramiento personalizado a personas interesadas en cultivar su magnetismo y destrezas sociales. También forma y dirige a expertos que, como él, se esfuerzan por ayudar a otros a superarse constantemente.

Su primer libro, *Sex code* (2007) fue un gran éxito de ventas. En él se «descodifica a la mujer», en palabras del propio autor, dándole al hombre interesado en seducirla una serie de pautas. Esto, unido a su amplia experiencia como *coach* de habilidades relacionales, ha hecho que se le conozca como el primer científico de la seducción.

Es también fundador y líder del proyecto Sex Code, una gran comunidad que reúne a los mayores expertos en seducción de habla hispana.

A parte de su labor como escritor, Luna imparte talleres y pertenece a la Comunidad *Aven (Artista Venusiano)*.

Notas

[1] Para que el experimento funcione debes remontarte al menos ciento cincuenta mil años, momento en el que nuestra especie comenzó a cristalizar en algo similar a lo que somos hoy en día. <<

[2] Aven es una abreviación de Artista Venusiano. Por oposición al Artista Marcial, experto en las Artes Marciales (de la guerra), el Artista Venusiano es un experto en las Artes Venusianas (del Amor y la Atracción). <<

[3] Pero, según me ha explicado un amigo que ha trabajado años en la obra, la diferencia entre los obreros de la construcción y los babosillos auténticos es que los primeros lo hacen como deporte. De hecho, hasta se ha convertido en una especie de servicio público gratuito. Tengo una amiga que pasó una vez junto a la obra y los trabajadores, distraídos, no le dijeron nada. Indignadísima, volvió a pasar de nuevo, esta vez reclamando su piropo. Por qué el ayuntamiento no abona un suplemento a los obreros como pago por labor elevando la autoestima de las transeúntes, sigue siendo un misterio para mí. <<

[4] Lo sé, suena mal. Un poco a insulto. Pero lo cierto es que nunca pretendí que sonase a música celestial. No por nada. Yo mismo he sido un Frusco muchos años y acaricio la creencia de que un pequeño Frusco todavía habita en mi interior. A veces, incluso, intenta asomar la cabecita y hacerse de notar. Lo que pasa es que rara vez le dejo. Aunque quién sabe. Si le hubiese puesto un nombre bonito a esta condición, como *Parnífalo* o *Estilocernio*, quizás no nos nacería mantenerla tan a raya. Por otra parte, recuerda que tampoco es nada para escandalizarse. El noventa por ciento como mínimo de los hombres que conoces son todos Fruscos, y eso siendo optimistas. Además, yo siento un gran cariño hacia ellos. Tengo incluso una camiseta con la frase ***I LOVE FRUSCOS.*** ¿Qué pasa? ¿No me crees? De acuerdo, la camiseta no la he encargado aún. Pero es cierto que simpatizo con los Fruscos. Sobre todo con aquellos que se ponen manos a la obra para dejar de serlo. <<

[5] Contribución de Egoland. <<

[1] Créditos a Santi por la maravillosa frase. <<

[2] Seguramente, tu dedicación dará frutos mucho antes, pero me gusta ser conservador en esto. Además de las horas que pasas con ellas, cada vez que inicias una interacción con una TB o set de TBs que no conoces, estás dejando atrás a un montón de tíos. Pase lo que pase, por el mero hecho de abrir, has pasado a ser mejor que mucha gente. <<

[3] En esta y otras obras, he repetido muchas veces que apoyamos la igualdad de derechos entre sexos absolutamente en todo. Mis afirmaciones sólo se dirigen al comportamiento sexual, que es el área de mi estudio. <<

[4] Desde un punto de vista sociobiológico, también parece razonable pensar que aquellas tribus que generaron mecanismos culturales antipromiscuidad femenina se vieron beneficiadas por ventajas evolutivas frente a aquellas que no lo hicieron, lo cual podría haber propiciado que estos rasgos culturales acabasen predominando en la mayoría de sociedades. <<

[5] Maximización. <<

[6] Salvo excepciones, claro. Ha habido excepciones en mi vida y puede haberlas en la tuya. Pero un Aven estudia las leyes, no las excepciones a éstas. <<

[1] El libro que tienes en las manos está editado en blanco y negro. Si te sirve de ayuda, puedes repasar con un color distinto cada una de las tres fuentes. Más abajo, cuando expongamos las dieciséis Escaladas Críticas puedes hacerlo de nuevo, manteniendo el mismo patrón. <<

[2] Solución: 3. <<

[3] Agradecimientos a Juggler por aportar este concepto a la comunidad. <<

[4] Solución 6 y 7. <<

[5] Solución: 1, 4, 5, 9, 12, 14 (fuente negrita). <<

[6] Solución: 2, 7, 8, 16. <<

[7] Por razones de espacio, en este libro no se ofrecen detalles exhaustivos sobre el Juego de Sala, de Set y de Equipo. Sin embargo, en otras de mis obras te ofrezco información concreta sobre estos tres tipos de Juego, los cuales debes tener muy en cuenta a la hora de seguir la Secuencia Típica. <<

[8] Créditos a Papa. <<

[9] Créditos a Jazzman. <<

[10] Créditos a Casual. <<

[11] Créditos a Shark. <<

[12] Apartate los labios con un movimiento similar al de la cobra. <<

[13] Si calibras que «Pegaso me da un repaso» puede activar sus Defensas al llevar su mente a temas sexuales, cámbialo por «Pegaso me hace caso». En otros casos «repaso» será más divertido y te dará ese toque de chulito fresco y confiado que necesitas. <<

[¹⁴] Véase *Maximización/Potenciadores de la escalada.* <<

[15] Agradecimientos a Egoland por sugerirme el cambio de Poso a Veneno. <<

[16] Por ejemplo, Javier Bardem en *Jamón Jamón*, con su insistencia Alfa. Especialmente después de meterse en el baño de las tías y morrear a Penélope Cruz, encajar su bofetada y darle otro beso después. <<

[17] Por razones de espacio, aquí no puedo explicarte en qué consiste la *Ley de la oferta y la demanda*. No obstante, encontrarás mucho al respecto si echas un vistazo al resto de mis obras. <<

[1] Puesto que en este libro sólo podemos servirnos de dos tintas, la luz roja vendrá representada por rayas horizontales (-); la luz azul, por rayas verticales (|) y, la luz verde, por aspas (x). Para expresar la luz blanca dejaremos el hueco en blanco. De esta forma, se respeta la forma que tienen de interactuar los colores primarios de la luz. Si crees que puede ayudarte, tienes mi permiso para colorear la ilustración usando los colores indicados. En la página 237 tienes otra ilustración idéntica que deberás colorear de igual modo. <<

[2] La analogía me gusta porque, cuando en una interacción existen las proporciones adecuadas de Valor, Cualificación y Romance, la chica entra en Estado. Con ello se produce una cierta Maximización de forma natural. Sin embargo, también hay otras formas (atajos) de llevar directamente a una chica a Estado. Eso es lo que se conoce por Maximización externa, que equivaldría al foco blanco. La relación entre los colores de las cuatro esferas guarda, además, una extraordinaria similitud con el comportamiento natural de los colores primarios de la luz. Tanto la luz blanca puede descomponerse en verde, rojo y azul, como el solapamiento de haces de luz de estos colores producir luz blanca. <<

[3] ¿Un ejemplo rotundo? Alquila *Cuando Harry encontró a Sally*. En ella los protagonistas son amigos durante años antes de mantener una relación sexual. En su larga relación, primero se dan los elementos típicos del Romance (Conexión, Confort, Cariño, etc.). Después, llega un momento en el que Harry comienza a proyectar Valor (Preselección, Autodescualificación) y al poco se acuestan juntos. La gran Cualificación que le da solidez a su aventura se produce casi al final, cuando Harry enumera a Sally todo lo que le gusta de ella que la hace especial y única (algunas de ellas son incluso defectos). El orden que siguen las Campañas del MAX-VACUARO en esa película es Romance → Valor → Cualificación, con la Maximización presente en diferentes grados todo el tiempo.

<<

[4] ¿Un truco? Apúntate en la última página del libro los números de página de aquellas secciones, como ésta, a los que te interese volver una y otra vez. <<

[5] Es por esto que el ODIS pertenece al grupo de herramientas conocido por DDD (Desactivadores de Defensas). Otros DDDs, como la Vulnerabilidad o la Cercanía, no forman parte del Valor ADC Intenso, sino del Romance. <<

[6] Agradecimientos a mi querido amigo y maestro Wayne Elise (Juggler) por su apoyo en varias conversaciones. Sin sus valiosos comentarios, probablemente la teoría de la Cualificación que estoy a punto de compartir contigo no sería tan sofisticada y precisa como lo es a día de hoy. <<

[7] Una pregunta cerrada es aquella que invita a una respuesta limitada. Sirve para una contestación rápida pero no invita a una conversación. Por ejemplo: «¿Te puedo ayudar en algo?». La respuesta es un sí o un no. Una pregunta abierta requiere una respuesta más extensa que un sí o no. «¿Cómo te puedo ayudar?», invita a continuar la conversación, abre los canales de comunicación y la confianza. <<

[8] Debes tener un máster sobre ti. Si te cuesta hablar de tu experiencia, puede que necesites unas cuantas citas contigo mismo.
=<

[9] Para hacerlo con éxito, te recomiendo que te hagas con el libro de Julián Gabarre, *El rostro y la personalidad*. <<

[10] Llamamos «Vacas» a las TBs que no invierten en la interacción bajo ningún concepto y mantienen una actitud extremadamente pasiva y aburrida hagamos lo que hagamos. El origen de la palabra hay que buscarlo en la similitud entre la actitud de estas chicas y la de las vacas rumiando en la pradera por la que pastan. <<

[11] La única excepción a esto se da cuando usas Directo Turbo. <<

[12] Véase *Romance, Información.* <<

[13] Más sobre la Información en *Romance, Información*. <<

[¹⁴] Véase *Romance, Perspectiva del Yo.* <<

[15] Una buena muestra de esto la encontramos en la película *Crepúsculo*: un ejemplo donde los haya de pornografía femenina en la que la figura del LTD Enamorado la encarna nada menos que un heroico vampiro. <<

[16] Por suerte o por desgracia, el mundo de la poesía —y te lo dice alguien aficionado a ella— está superpoblado por Fruscos. Aunque algunos son auténticos genios, lo cierto es que me costaría bastante encontrar una poesía entera de la que extraer cantidades importantes de Romance y libres de Sustancia Rosa. <<

[17] Miedos, Inseguridades, Frustraciones y Ansiedades. <<

[18] Advertencia: el director de esa película es con mucha probabilidad un enfermo mental con una visión ABSOLUTAMENTE romántica del universo y de la vida que, además, resulta MUY CONTAGIOSA. <<

[19] Si acabas descubriendo algún Generador Destacado que no hayamos contemplado, estás invitado a hacérnoslo saber. Ésta es una ciencia en constante evolución. <<

[20] Por si la palabra te pilla de sorpresa, te diré que se llama «sinergia» a la integración de elementos que da como resultado algo más grande que la simple suma de éstos. Es decir, cuando dos o más elementos se unen sinéricamente crean un resultado que aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos.

<<

[21] Como ya mencionamos con anterioridad, la relación que guardan entre sí las Campañas del MAX-VACUARO es muy similar a la que encontramos entre los colores primarios de la luz. Al igual que la luz blanca se puede descomponer en luz verde, roja y azul, a veces la Maximización se descompone en elementos de Valor, Romance y Cualificación. Del mismo modo, estas tres Campañas bien coordinadas generan Maximización, del mismo modo que el solapamiento de haces luminosos de estos tres colores producen luz blanca. Te recuerdo que eres muy libre de colorear los signos que hemos usado en el libro para que se correspondan con los colores primarios de la luz (véase página 149). <<

[22] El *Dale y Priva* y el *Priva y Dale* son buenos ejemplos del uso del Contraste, pero aún hay más cosas que puedes hacer para aprovechar este Generador de Estado. <<

[23] Término acuñado por Egoland. <<

[24] Ejemplo facilitado por Egoland. <<

[25] Créditos, obviamente, a Egoland. <<

[26] Ejemplo facilitado por Egoland. <<

[27] Las técnicas de LF se han utilizado durante siglos por adivinadores, quiromantes, tarotistas y videntes, entre otros, como medio para obtener información supuestamente atribuida a la posesión de poderes psíquicos o paranormales. Si lees en inglés, hay un libro que te resultará de gran ayuda para dominar el arte de la LF. Se llama *The full facts of cold reading*, de Ian Rowland. <<

[28] En mi anterior libro publicado, *Sex Code*, explico un poco alguno de estos principios. <<

[29] Como ya has visto antes, la Malinterpretación es un Generador de Estado. El Paso Ilusorio aplica este principio a la Escalada. <<

[30] Cebo Pelota de efecto retardado. <<

[31] Elevar su umbral de RUM quiere decir que la próxima vez hace falta llegar más lejos en La Escalada para activar su RUM. <<

[32] Abro directamente con un Juego de Roles (JR). Si funciona, actuará como Maximizador y mi Objetivo entrará rápidamente en un Estado Favorable, propicio para la Escalada. <<

[33] Esta chica quiere divertirse y acepta el desafío. Empieza ya a demostrarme que es decidida, inteligente, creativa y divertida, cosas por las que la podré premiar más tarde. <<

[34] Sigo con el JR, que como comprobarás se extenderá durante varias líneas, metiéndonos a los dos en Estado. Tanto el tono como mi actitud en general es segura, decidida y Alfa. Por lo tanto, además de maximizar, actúa como DAV. <<

[35] Aunque aún estamos inmersos en el Juego de Roles, aprovecho el comentario para hacerme el desconfiado. Con ello, llevo a cabo un pequeño Robo de Marco (Maximizador Potenciador de la Escalada) que contribuye a prevenir posibles Defensas. Aun cuando se hagan en broma, los Robos de Marco son muy eficaces. <<

[36] Aquí hago varias cosas a la vez. La primera es llevar a cabo un amago de Alejamiento, con lo que logro ver su reacción y proyectar Valor al parecer poco disponible. También comienzo a personalizar abriéndome y contando por primera vez algo de mi vida cotidiana, pues hasta ahora no hemos hablado de ella ni de mí; si no lo hiciese, la interacción podría quedarse sin rumbo. Además, me sirvo del humor del Chulifresco Divertido para mantenerla en Estado mientras sigo proyectando Valor al subcomunicar un Marco de Premio frente a las mujeres en general. Eso me convierte en el LDT, a la vez que logra que ella me siga —o empiece a verme— como un reto. Su reacción será, por primera vez, una larga carcajada que, viniendo de una chica que no hace «concesiones» fácilmente, interpreto como un claro IDI. <<

[37] Mi Juego en general ha actuado como Cebo Aspirador. Ahora ella por primera vez comienza a personalizar —me da información sobre ella— y a cualificarse, pues con su comentario está intentando mostrarme en mis propios términos —intuye que yo también nado— que es una chica valiosa. <<

[38] Nuevo Cebo Aspirador. Ahora que empieza a abrirse, me interesa que siga haciéndolo para poder premiarla más tarde. En todo momento, tengo el Premio en mente. <<

[39] Malinterpretación con la actitud del Chulifresco Divertido. Mi intención es seguir reforzando mi Marco de Premio —esta vez con ella, no sólo con las mujeres en general— a la vez que aplico Maximizadores como este que la mantengan en todo momento en Estado, «engrasando» la Escalada. Ni que decir tiene que, cada vez que refuerzo el Marco de Premio, estoy ofreciendo una DAV. <<

[40] Ella reacciona bien. Acepta mi Marco y entra en el juego, que ya empieza a tomar una dirección cercana al flirteo (Dirección Sexual/Romántica). <<

[41] A la vez que con un nuevo Juego de Roles (somos amantes) llevo la interacción aún terreno más sexual sin dejar de maximizar con el humor, muestro una gran ADC («quizás deberíamos dejarlo») para seguir proyectando Valor y de paso continuar previniendo cualquier posible Defensa. <<

[42] Test por su parte. Quiere ver si de verdad soy congruente con mi Marco. Por otra parte, empiezo a percibir un cierto miedo a no volver a hablar conmigo. <<

[43] Me reafirmo con mi ADC, para no perder la congruencia. Me la juego un poco, porque podría caer en Batalla de Egos, pero no me preocupa porque sé que si la interacción toma ese camino podré arreglarlo premiándola al despedirme de ella, lo cual dejará Veneno.

<<

[⁴⁴] Me demuestra que mi Marco ha «colado» perfectamente. Adopta por iniciativa propia el Marco de que soy el Premio, actuando casi como lo haría un Frusco con una TB y confirmándome que el miedo a perderme era REAL. Además de colaborar así con futuras Escaladas, su comentario no está exento de un humor muy particular, elegante y sutil, cosas todas por las que podré premiarla más tarde. <<

[⁴⁵] Dado el poder con el que cuento, decido apretar un poco más las tuercas y seguir dándome Valor y generando Romance dentro del Juego de Roles. A la vez que me doy Preselección («tengo muchas amantes»), le hago ver que me intereso por aspectos propios de una relación («no nos tragamos la mierda del otro»), con lo cual le estoy robando el Marco —actúo como una TB a la que, en el fondo le preocupan esas cosas más que ninguna otra— y usando Proyección de Futuro (Generador Destacado de Romance). <<

[⁴⁶] Ahora me ha dado un enorme IDI. Aunque no la conozco de nada, usa el Juego de Roles para informarme de que está libre y sin compromiso. Un IDI como una catedral. La Temperatura de Compra está alta, la luz está muy verde. <<

[47] Aunque podría escalar, prefiero ir sobre seguro y mostrar un Juego Sólido. Así que me sigo dando Valor y maximizando con la actitud del Chulifresco («yo soy el mejor de todos») a la vez que continúo con el Robo de Marco con actitud propia desconfiada de TB. Esta desconfianza actúa además como Cebo Aro, al convertirme en el examinador y a ella en el examinado. <<

[48] Pasa completamente por mi Aro (si yo pasase por los suyos —a eso se le llama enfrascarse—, perdería Valor y me resultaría más difícil escalar, perjudicando la interacción. Al pasar ella por los míos, justamente me permite que escale premiándola, beneficiando así la interacción). <<

[49] En lugar de premiarla con una Escalada seria, decido hacerlo con otro Cebo Aspirador (pregunta abierta). Así me desmarco del ligón cualquiera que necesita saber muy poco para seguir adelante y, al mismo tiempo, obtengo Información relevante para mí y — fundamental— para que ella sepa que sé. <<

[50] Es vaga. No quiere hablar del tema. En cualquier caso, yo ya he conseguido que ella no me vea como el ligón de turno. <<

[51] Nuevo Cebo Aro con Robo de Marco: intento ver defectos en ella. Se cualifica si pasa por mi Aro e intenta adaptarse a mis estándares y expectativas. No lo hará si utiliza algún tipo de ADC, haciéndome ver que le trae sin cuidado mi opción sobre ella. <<

[52] Se cualifica una vez más pasando por mi Aro. Además, hace méritos extra, demostrándome que es una chica inteligente y con un gran sentido del humor. Dentro del Juego de Roles, incluye la frase «quiero conocer a mucha gente»: con ello me está diciendo que está interesada en conocerme, que está completamente lista para escalar. La Temperatura está Alta, la luz muy verde. Si no escalo ahora, puede que pierda mi oportunidad. <<

[53] La premio por fin. Ésta es una Escalada Emocional. Le doy una dirección ligeramente romántica al decirle que me gustan las chicas como ella. Puesto que hemos mantenido el Juego de Roles a lo largo de toda la conversación, doy por sentado que el auténtico *Por qué* de mi Premio está implícito en la propia interacción. En otras palabras, estamos jugando a que somos demasiado inteligentes como para decirnos las cosas que son obvias: si mi *Por qué* fuese explícito (basado en razones reales: creatividad, valentía, inteligencia, decisión, humor sutil, clase), me cargaría el juego, perdería la complicidad existente y podría sacarla del Estado. Por eso, la premio «en clave». <<

[54] Se vuelve a cualificar, pero invierte menos. Me conviene terminar la conversación antes de que decaiga —para dejarla en el mejor momento— o intentar una Escalada seria. O ambas cosas. Además, le he dicho antes que tenía que irme a la playa. Si renuncio a hacerlo por una conversación por chat perderé Valor frente a ella, pues no sería congruente con todo lo que he proyectado hasta ahora. <<

[55] Nuevo Premio por mi parte. Estoy dándole el *Por qué «en clave de Juego de Roles»* de la Escalada que estoy planeando llevar a cabo. <<

[56] Continúa cualificándose, al mostrarse de acuerdo conmigo. <<

[57] Nuevo Cebo Aro, para reforzar todavía más mi Premio-Escalada.

<<

[58] Pasa una vez más por el Cebo Aro. <<

[59] La premio escalando. Y, cuando por fin decido que ha llegado el momento de hacerlo, lo hago como un príncipe que toma lo que quiere cuando lo quiere. Menos es más. El hecho de que intente un CTF sin conocerla y con unos minutos de conversación —puesto que se lo ha ganado— me da Valor, me hace Alfa al revelar una Alta Expectativa por mi parte. <<

[60] Test. Su obligación ahora es poner un poco a prueba mi seguridad en mí y mi Alta Expectativa. Sabe que ya no tiene nada que hacer, que DEBE conocerme. Pero su deber es intentarlo por si acaso, por si por alguna de aquéllas me enfruscase en el último momento. <<

[61] Mini-Boomeregoland: ridiculizo su actitud mostrándome de acuerdo con ella («si quieras nos pasamos dos años más delante de una pantalla»). Es obvio que nos gustamos, que nos hemos impresionado, que estamos a gusto y que no hay ya razón alguna para que no nos conozcamos. Ella lo sabe y yo lo sé. Por eso, mi Boomeregoland no necesita ni siquiera mayor explicación. Tanto es así que lo concluyo con otro Cebo Aro Amonestación («Es sólo que te hacía más deportista...»), basado en todo lo que he visto de especial en ella: «deportista», en la jerga cómplice que acabamos de crear, ella entiende que es una forma de resumir: valiente, diferente, aventurera. <<

[62] Me da su número sin pestañear. Para mitigar su FF debido a una Escalada tan rápida —cronométrala siquieres—, usa el Pretexto de demostrarme que es más deportista que yo. Necesita hacerlo para no sentirse fácil o poco selectiva (FF). <<