

# HACER REIR A LAS MUJERES



**Como Hacer Reír A Cualquier Mujer,  
En Cualquier Momento, En Cualquier Lugar  
Y De La Forma Que Quieras**

**Martin Merrill**  
<http://www.intercambiovip.com/>

*Los Jugadores Rápidos X Files2*

# **Hacer Reír a las Mujeres**

**(Make women laugh)**

**Como Hacer Reír A Cualquier Mujer,  
En Cualquier Momento, En Cualquier  
Lugar Y De La Forma Que Quieras**

Por Martin Merrill

© 2006. Todos los derechos reservados.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### NOTA:

La presente obra es una traducción del libro “**Make Women Laugh**”, realizada por el Grupo ***Los Jugadores Rápidos X Files2*** no se vulneran derechos de autor, los derechos morales siguen siendo de Martin Merrill, los derechos patrimoniales del autor siguen siendo protegidos puesto que su obra se desenvuelve en un mercado de un idioma diferente al castellano, por lo que no se afectan los derechos de lucro del autor; la presente traducción no tiene fines comerciales, no se han hecho modificaciones de fondo en el contenido de la obra, únicamente adaptaciones al idioma por las cuales el contenido no es exactamente el mismo de la obra original, sin embargo la esencia de la misma queda intacta.

[http://mx.groups.yahoo.com/group/Los\\_Jugadores\\_Rapidos\\_XFiles2/](http://mx.groups.yahoo.com/group/Los_Jugadores_Rapidos_XFiles2/)

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Prefacio**

Todos estamos de acuerdo que todos tenemos sentido de humor. Solo que viene de todas las formas y tamaños. Como dice el dicho, la broma de un hombre es el veneno de otro.

Alguna gente puede estar mejor expresando humor que encaje más en los gustos de la gente. Otras personas son menos adeptas en decir las cosas justas en el momento justo. Y si uno no ejercita su sentido de humor seguido, el o ella entra en un círculo vicioso donde pierde aún más el sentido del humor. Sin embargo, sin importar con que clase de aburridos ya conociste, sabes que **todos** nacen con sentido del humor.

Pero hay un punto clave: ¿que puedes hacer con el humor?

Seguro que puedes divertirte- u otro, ¿porque la gente paga para shows de comedia y los canales de comedia? También puedes usarlo para reducir tensión, encontrar una gran oportunidad, y mantener tus chicos en sus lugares... tu lo nombraste!

Hay mil y un usos del humor, y siempre (supuestamente) llevan a un único objetivo – la risa.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

La risa es poderosa –**mucho mas poder que la mayoría de la gente se haya imaginado... y hubiese sabido.**

Dejame explicarte.

Los seres humanos tienen un deseo obsesivo de ser consistentes. Es psicológicamente imposible no gustarle a la persona que ya te hizo reír por mas de 5 veces, porque los humanos no pueden manejar la incongruencia entre la risa (gustarle a alguien) y no gustarle a alguien.

En otras palabras, las mujeres tienden a acercarse al tipo iquien las haga sistemáticamente reír! No solo ocurre en un nivel lógico ("Oh, estar con el me da tanta alegría y quiero mas"), pero también en un nivel subconciente (manteniendo consistencia). Una vez que nos reímos por alguien, sería muy inconsistente si mantuviéramos una actitud antagonista hacia esa persona.

Así, **yo uso la risa para hacer a las mujeres que se enamoren de mí.** Y cuantas más mujeres pudiera hacer reír, mejor me va.

Pero me doy cuenta que posiblemente no pueda hacer que se enamoren todas las mujeres del mundo de mi. Es por eso que escribí este libro para ti. Es por eso que decidí compartir mis técnicas de hacer reír a las mujeres.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Sólo tengo **una** pregunta que hacerte: ¿por qué **debes** aprender a hacer reír a las mujeres? Desde que compraste este libro, te comprometiste. Y yo tengo un compromiso también- asegurarme que saques todo lo posible de este libro y te transformes completamente en una persona mucho mas humorosa y atractiva.

Claro se que ser divertido sería una buena cualidad para tener. Seguramente beneficiaría muchos aspectos de tu vida, y blah, blah, blah...

¿Pero realmente importaría si te quedas como estás? Es bueno tener todo, **pero ¿porqué no puedes resolverlo por quien eres ahora?**

Quizás suene loco, pero lo que realmente quiero que pienses es esto: ¿es hacer enamorar a las mujeres contigo a través de la risa un **deber** para ti o un **debería**?

Nunca logramos nuestros *deberías*. ("Debería hacer más ejercicios", "Debería parar de ver TV ahora", "Debería mejorar mis habilidades para hablar en público"...). Sólo logramos nuestros *debos* ("Debo terminar este proyecto el miércoles ó sino me echan", "Debo irme ahora o perderé el avión"...)

**Todos nosotros obtenemos lo que debemos.**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Entonces ¿**debes** tu ser un tipo divertido?

**La intolerancia de tu presente condición puede inspirar cambios, como la tolerancia de tus condiciones actuales pueden prevenir cambios.**

*Los Jugadores Rápidos X Files2*

# **Parte 1**

## **Visión General**



# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Introducción**

### **"¿Qué clase de libro es este?"**

Desde que compraste este libro asumo que eres listo y no tienes tiempo que perder. Entonces déjame resaltar que el hecho más importante de este libro –**no es un libro para entretenerse**. (Suena interesante, ¿no? Un libro para ser divertido no es divertido...)

Hice lo mejor para sacar toda la *pelusa* la cual pudo haber estado para propósitos de placer en la lectura o simplemente agregar contenido para hacer el libro parecer más grueso (o "más grande").

Quiero que tengas la mentalidad justa cuando leas el libro. **Esto no es una lectura ociosa para leer en la cama**, tampoco va a ofrecerte abundancia de anécdotas. Si quieres lectura ociosa, anda a surfear la web.

Quiero que saques lo máximo en el tiempo que gastas en leer este libro y te prometo hacer cada palabra valiosa. No quiero perder tu tiempo haciéndote leer párrafo tras párrafos de información inútil.

Todo lo que necesitas son algunos trucos y técnicas, entonces **¡tienes que salir y aplicarlo!**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

En otras palabras, este es un libro que está condensado con años de experiencia, investigación, y técnicas probadas y verdaderas, y depende de ti mirarlo por arriba, o leer cada página cuidadosamente para sacar lo máximo posible.

Este libro ciertamente no es teórico. Está diseñado para mejorar o transformarte. Básicamente está diseñado para funcionar (como opuesto a entretener). Algunos de los ejercicios involucran prácticas mentales intensas y pueden parecer un poco extrañas (“bizarras” si te parece) en un comienzo. Pero confía en mí en esto.

Haz exactamente lo que digo y recuerda: ***cuanto más participas, mas obtienes.***

### ***Visión del libro***

Estoy seguro que en tu vida hasta acá, haz hecho reír a muchas, muchas, muchas mujeres, y a veces puedes ser bueno al hacerlo – a veces con una mujer en particular o bajo algunas circunstancias particulares.

Este libro tiene un objetivo específico, el cual es mostrarte:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

**Como hacer que las mujeres rían y se enamoren de ti a través de la risa.**

Apunta a proveerte con un acercamiento sistemático y a prueba de idiotas para desatar completamente tu potencial para **hacer que las mujeres se rían y se enamoren de ti**. Por supuesto, para cuando puedas hacerlo tendrás cientos de diversión y te volverás más atractivo. Esas son **ganancias secundarias**.

**La Parte uno** de este libro te da una visión general y también la mentalidad del humor justo antes que empieces a profundizar en las técnicas.

**La Parte dos** te equipa con el conocimiento de tratar con las mujeres en un sentido más general, lo cual sirve como un catalizador al humor y la risa.

**La Parte tres** te muestra el mecanismo básico del humor y el conocimiento de base para hacer reír a las mujeres.

**La Parte cuatro** trata con la continua perfección de tus habilidades para hacer reír a las mujeres y otros temas tales como tratar con la frustración y el rechazo.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

No trates este libro simplemente como una referencia. Está diseñado para darte poderes con la habilidad de hacer enamorar a las chicas de ti con tu propio estilo de humor. **Trátalo como un curso y participa 100%**, de otra forma no te beneficiarás completamente de mis años de experiencia e investigación.

### ***¿Qué mas?***

Ten en mente que el humor no hace todo por si mismo. Tiene que estar soportado por otras cualidades y funciona solamente si ciertas condiciones se cumplen. Por ejemplo, tienes que estar capacitado para empezar una conversación y llevarla para demostrar tu sentido del humor.

¿Eres la clase de tipo que es lo suficientemente valiente para parar una mujer hermosa en la calle y empezar una conversación con ella así de fácil? Eso se llama confianza (o ser "un loco", como quieras llamarlo).

Muchos hombres hablan poco convincentes. Usualmente dicen cosas que no quieren y frecuentemente se lamentan acerca de lo que **deberían** haber dicho y no **pudieron**.

Verás, hacer reír a una mujer no es solamente conocer las técnicas y aplicarlas. También es sobre un **juego interno** que juegas contigo mismo constantemente.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Y por eso es que una porción de este libro está dedicado al tema devolverse un buen conversador en general. ¿No querrías estar capacitado para conversar con cualquiera confortablemente y hacer que a cualquiera le caigas bien?

Hacer reír a las mujeres requiere un trabajo duro y practica. Una vez le pregunté a un amigo mío quien es popular entre las mujeres porque he es tan bueno en hacerlas reír, y me contestó, "Experiencia." Siendo un tipo inquisitivo, entonces le pregunté de donde obtuvo esa experiencia.

Me dijo con una sonrisa, **"de aburrir a cientos y cientos de mujeres"**.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Tres Simples Pasos para ser Divertido**

### ***Uno – Abre tu mente y absorbe***

Primero que nada te pido que mantengas la mente abierta y te des una chance para absorber todo lo enseñado en este libro el cual es la culminación de mis años de experiencia e investigación.

Tomate el tiempo de digerir el material presentado en este libro. Dominar solo 1 o 2 técnicas te traerá una gran mejoría, pero intentar aplicar todas a la vez no será tan efectivo y benéfico. **Se paciente.**

Te sugiero leer este libro como mínimo **3 veces** mientras pones como mínimo el **60%** de las técnicas en usa en tu propia vida. Mientras lees, refléjate en lo que hiciste bien en el pasado – ¿lo pasaste con suerte? ¿Que pudiste haber hecho pero nunca antes lo habías hecho? Como lo manejarías otra vez si te dieran una **segunda chance**?

Imagina algunas situaciones de la vida real y haz un **juego de rol** –ya sea tu mismo o con un amigo (no, **no** es tonto) – o puedes ir derecho al mundo real y obtener la respuesta instantánea.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Dos – Cambio de mentalidad**

**Nunca te volverás un tipo gracioso hasta que te veas a ti mismo como uno.** Y el hecho de que te veas como un tipo gracioso depende en gran medida de lo que te dices a ti mismo.

Un ser humano promedio se habla a si mismo cerca de **800 veces** por día, incluyendo aquellas “palabras silenciosas” que te dices a ti mismo.

¿Y que te dices a ti mismo en la **base minuto a minuto**? ¿Siempre te dices cosas bondadosas a ti mismo con humor, o te aburres del todo? Ya te pusiste en la categoría Norma Joe ¿o seriamente te consideras **“El regalo de Dios para las mujeres?”**

**Las palabras son espejos.** Si te ves a ti mismo como un tipo divertido, entonces naturalmente encontrarás ilimitadas inspiraciones y confianza para infundir la risa en la vida. Si es al revés, verás las cosas pálidas y sin vida.

¿Y sabes que los tipos graciosos en realidad se hacen bromas a si mismos **todo el tiempo**? Para ellos el humor no es una técnica a emplear en condiciones específicas. En cambio, es una forma de vida.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

**Para esos tipos, hacer reír a las mujeres es tan simple como ser ellos mismos!**

¿No te gustaría ser así? Mírate a ti mismo como un tipo divertido y empezarás a hablar tu mismo como uno.

### ***Tres – Toma fuerte acción***

Toma acción.

**Toma acción. Toma acción. Toma acción.**

Estoy seguro que escuchaste esta frase miles de veces y no insultaré tu inteligencia por seguir despotricando con esto.

Simplemente recuerda –leyendo este libro varias veces podrás convertirte en un gran **teórico**, pero eso **no te hace mucho bien** si sólo te sientas y sigues imaginando cosas.

A veces, podrías ser tentado a decir, “síii, conozco como es la cosa...”, “Ya lo leí...”



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Las chances son que lo **entiendas** –pero no lo **sabes**- si no estás haciendo lo que sabes que está bien, no lo sabes.

Entonces toma acción. **Comete errores.** (¡Hey **deberías** estar preparado para eso!)

Una vez que te acostumbraste a los rechazos, no les temerás más. Nosotros tendemos a agrandar los miedos de lo que todavía no hemos experimentado completamente.

El miedo, la preocupación, y el stress todos vienen de **hacerlo mas desproporcionado de lo que realmente son.**

¿Que es el rechazo **para ti**? ¿Que es el rechazo de una mujer que **apenas la conoces**? ¿Que es el rechazo de un completo extraño hacia ti? ¿Lo **entiendes**? ¿Lo **conoces**?

Hacer reír a las mujeres debería ser divertido y una recompensa **si** estás mentalmente preparado para lo que sea que te tome **hacer reír a las mujeres y enamorarlas.** Puede ser un juego de números... hablaremos de esto mas adelante.

**Toma acción.**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **El Hábito del Humor**

Seguramente estarías de acuerdo conmigo que los **hábitos exitosos definen a la gente exitosa.**

Asimismo, **tu futuro está determinado por tu rutina diaria.**

Si no formas el hábito de constantemente practicar las cosas que quieres ser, nunca lo serás. Y si no controlas los hábitos, terminarás siendo **controlado por ellos.**

Así, mientras descubres más y más técnicas en este libro, quiero que te comprometas a **desarrollar el hábito** de bromear contigo mismo constantemente.

Además del simple acto día a día, practica **constantemente** explorar oportunidades para hacer juego de rol con gente alrededor tuyo **en tu propia imaginación.**

Por ejemplo, una cosa que encontré particularmente efectiva es hablar al conductor cuando escuchas la radio o los talk shows en la TV. Simplemente imagínate a ti mismo estando ahí en el show. ¿Que dirías o como actuarías para ser divertido? Deberías practicar las técnicas

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

enseñadas en este libro **una por una** mientras las vas viendo.

Y modifica las técnicas enseñadas en este libro para que encajen tu propia personalidad y estilo. Lo que te ofrezco acá son fórmulas testeadas y probadas que **funcionaron en mí**. Casi con seguridad que funcionarán contigo también. Pero para desatar completamente tu poder de humor, necesitas constantemente refinar los detalles por tu cuenta.

*Los Jugadores Rápidos X Files2*

# **Parte 2**

## **Tratando con mujeres**

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Leyes Universales de las Mujeres**

Antes de adentrarte en trucos y técnicas, déjame decirte algunas leyes básicas sobre el comportamiento de las mujeres.

No quiero que solo salgas y vacíes todo tu conocimiento sobre ellas. Debes conocer la forma más inteligente de hacer reír a las mujeres. Tienes que saber cómo hacer el mínimo de esfuerzo para provocar la risa y mantenerla. Sin desperdiciar tiempo usando el truco incorrecto con la mujer equivocada.

Así que aquí están las directrices en el trato con mujeres.

### ***Las mujeres funcionan a base de emociones***

Ellas se preocupan más por lo que **sienten**, que por lo que **piensan**. Las mujeres generalmente tienden a ser **menos lógicas** que los hombres. (Por ello la risa es extremadamente importante, y el sentido del humor funciona la mayoría de las veces.)

¿Alguna vez has visto a una chica linda que no para de reír con el chiste que le cuenta otro tipo? Chiste que **a ti no te resulta para nada gracioso**. Y entonces te dices "¿¿¿Qué??!! Ese chiste no fue gracioso ¿a ella qué el pasa?"

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

¿Ves? Tú estás usando la **lógica**.

Lo que sea que divierta a una mujer en particular **es** gracioso. Fin de la discusión. Concéntrate en el efecto **emocional** sobre la mujer, no en el efecto **lógico**.

¿Y que libera a la emoción? No las palabras por si mismas, si no, las **imágenes** que éstas crean. Para lograr **emocionar** a una mujer, necesitas mandar imágenes a su mente. **Usa un lenguaje muy descriptivo y evocativo para envolver su sensibilidad.**

Las mujeres tienen un sentido del humor diferente y ríen por razones diferentes a nuestras razones. Y la mayoría se inquieta fácilmente por ideas a las que **no están acostumbradas**.

Éste es un **mecanismo natural de auto protección**.

Por ejemplo, si ellas rieran pública y abiertamente por bromas de implicación sexual o racial, su imagen sufriría mayor daño que si un hombre lo hiciera. Es por ello que las mujeres son menos propensas a reír por chistes "no ortodoxos". Así que ten en mente, que tú (como hombre) encuentras gracia en cosas que simplemente no sirven para entretener a una mujer.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Incluso, si tú eliges el material correcto, podrías no hacerla reír. Falta algo ahí. En primer lugar la mujer debe **querer** reír por causa tuya—

**Es ilógico, es intransigente.** Lo sé.

Pero ¿te has puesto a pensar como son las mujeres en general? Astrología, novelas románticas, compras de aparador, revistas femeninas (¿Has leído alguna?)...eso te debería decir algo.

Las mujeres no se detienen a pensar "*Hey, éste chiste está inteligentemente construido, es lógico reírse por él*" A ellas les llama la atención, no solo, lo que se dice, si no, quién lo dice y cómo lo dice.

Siempre pasa, que una mujer encuentra graciosos los chistes de un hombre, **solamente porque él le gusta, y viceversa-** si tú no le gustas, ella nunca encontrará gracioso algo que tú digas. Eso significa que si tú no construiste rapport en el primer encuentro, tendrás que esforzarte más.

**Las mujeres son emocionales y no lógicas.** Juega según esta regla.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### ***Las mujeres son intuitivas***

¿Sabías que las mujeres deciden el tipo de relación que tienen con un hombre en los **primeros 30 segundos** de conocerlo? Es por ello que muchos expertos en citas hacen énfasis en “la primera impresión”.

En unos pocos minutos, una mujer sabe “**instintivamente**”, si tu puedes ser tu amante.

Si lograste dar una buena primera impresión ¡bien por ti! Las técnicas de humor que estas a punto de aprender seguramente ayudarán a seguir con la buena racha; si no lograste dar una buena impresión, sigue adelante con el objetivo de lograrlo tan **pronto como sea posible** usando el sentido del humor.

Las mujeres son intuitivas. Debes usarlo en tu favor.

### ***Las mujeres quieren ser dominadas***

La razón por la cuál a las mujeres les gusta el poder y la fama es porque ellas buscan ser dominadas por el hombre **correcto**. Esta en la naturaleza. Esta en su sangre.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Todo lo que necesitan es una razón. Hacerla reír es razón suficiente.

¿De verdad piensas que las mujeres quieren controlar al hombre que les gusta? Claro que no.

El hecho es que un sexo siempre domina al otro. Esto es verdad, en donde sea en la naturaleza. Puede ser que el hombre domine a la mujer, o algo por el estilo...

¿Y que hay acerca de la sociedad humana? Tú tienes la respuesta.

Las mujeres a veces toman el "rol dominante" lo hacen solo para escudriñar, para encontrar a aquellos por los cuales les gustaría ser dominadas.

¿Porqué las mujeres se "hacen del rogar" solo al principio de la relación y no después?

Tú tienes la respuesta.

Esto pasa a un nivel subconsciente en las mujeres. No se los digas, podrían ofenderse si no hay la suficiente confianza entre ustedes aún.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

### ***Las mujeres quieren sentirse inteligentes***

Aquí viene la parte de "manipulación".

Si eres capaz armar y presentar piezas de información junto a una mujer de modo que ella pueda decir "iya lo tengo!", "ioh, así es como funciona!" Tienes más poder para hacerla reír.

Hay dos maneras de hacer esto:

- ⌚ Poco a poco, durante la charla, haz pequeños comentarios con información relevante, eso le hace sentir a ella que está "resolviendo un misterio". Las mujeres adoran eso, es por ello que las pequeñas historias, a menudo funcionan mejor que los chistes.
- ⌚ Algunas veces, en vez de contra chistes donde la gracia es obvia, usa aquellos que toman su tiempo para ser captados (a veces chistes de doble sentido funcionan). Mantén una mirada divertida todo el tiempo, así ella no pensará que es un chiste de mal gusto o malo.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## *Las mujeres quieren imaginar cosas*

Esto se menciona también como **técnica de imágenes**.

Básicamente, las mujeres adoran **imaginar** cosas en su mente. Esto tiene que ver también con su inclinación al **sentir**.

Con tus palabras, hazles un cuadro maravilloso a las mujeres. Si ya estás tú incluido en ese cuadro felicidades, si no, lo estarás pronto.

Usa un lenguaje evocador y poético para **despertar** su imaginación. En tus palabras intercala cosas como éstas:

🕒 *Palpitación*

🕒 *Puro*

🕒 *Integridad*

🕒 *Compasión*

🕒 *Latido*

🕒 *Veloz*

🕒 *Temblar*

🕒 *Granizada*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- 🕒 *Eternidad*
- 🕒 *Interminable*
- 🕒 *Tremor*
- 🕒 *Demoler*
- 🕒 *Serpentear*
- 🕒 *Alucinante*

Puedes mejorar tu habilidad de describir cosas de forma evocativa leyendo algunas novelas. Un solo libro tendrá muchas buenas ideas. Yo recomiendo bastante las novelas de *Anne Rice*. Ella escribió una serie de novelas llamadas "*Crónicas vampíricas*". Es un asunto algo loco. Pero tendrás que admitir que ella es una *master* en hacer que sus lectores fantaseen, lo cual es exacto lo que quieres que hagan las mujeres.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Comienza a Dirigirte a las Mujeres**

**Empieza a dirigirte a las mujeres con un objetivo en mente, claro y preciso.**

El primer contacto tiene como meta romper el hielo. El segundo acercamiento es para crear confianza y construir rapport. El tercero, es para desarrollar sentimientos románticos. El cuarto es para concretar la próxima cita... es importante que durante el proceso, te mantengas enfocado en el resultado.

¡Por "contacto" yo no quiero decir "cita"! Los contactos, son la secuencia que deberías seguir, para enamorar a una mujer. Pueden pasar de continuo, uno después de otro, una vez que conoces a una mujer. De hecho, entre más rápido logres moverte en la relación, la mujer fantaseará más y será mejor para ti.

### ***La regla de los 3 segundos***

Escuché acerca de la regla de los 3 segundos hace tiempo, y nunca ha dejado de asombrarme. La regla de los 3 segundos te **ordena** que te aproximes a la mujer que te gusta 3 segundos después de que has notado su presencia.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Por ejemplo, si en una fiesta o en un bar, una chica hermosa atrapa tu mirada. Debes sonreírle y caminar hacia ella inmediatamente. No puedes tardar más de 3 segundos en ello.

Si te apegas a la regla de los 3 segundos, crearas una imagen de alguien decidido y con mucha confianza. **Las mujeres aman esta demostración de masculinidad.** Así en tres segundos, tampoco tu tienes tiempo para buscar excusas de porque no deberías hacerlo.

Esta regla me ha dado siempre sorpresas agradables, especialmente cuando yo inicie con las mujeres (incluso las más candentes) reaccionaban de forma más positiva que cuando me tomaba mi tiempo reuniendo valor. **Pruébalo y jamás te arrepentirás.** Tal vez la primera vez tu dirás "*¡Lo logré! hey ese soy yo...como sea, estoy feliz de haberlo hecho.*"

Hay un truco que **jamás me falla.** Tan pronto como ves a una mujer te puedes aproximar a ella diciendo "*¿me recuerdas?*" Invariablemente ella dirá "*No*", y tú puedes decir, "*¡Lo harás!*" La próxima vez que tu la encuentres (tal vez minutos más tarde) tu puedes decir "*¿Ahora me recuerdas?*" y añade "...desde este momento..." y sonríe.

Lo amarás.

¿Qué pasaría si pierdes tu oportunidad? ¿Qué podría pasar aparte de

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

maldecirte a ti mismo?

Bueno, tú siempre puedes regresar y usar ésta línea:

*"¿Crees en el amor a primera vista o... (pausa), debo pasar de nuevo?"*

### ***Levántate mujeres***

Michael Cunningham psicólogo y profesor en la Universidad de Louisville, pasó muchos años estudiando la tasa de éxitos de varias aproximaciones y líneas de levantamiento. En los 80's mando a varios de sus estudiantes graduados a bares a hacer "investigación de campo" y los descubrimientos no fueron muy sorprendentes.

El encontró que lo mejor es la aproximación directa. **La mejor línea resulto ser "Me apena un poco esto, pero me gustaría conocerte"** La segunda era **"¿Qué piensas de la banda?"**, y en **tercera posición estaba la clásica "hola"**. Que funcionaba casi tan bien como las otras.

Por otra parte, muchos "expertos" dicen que las líneas de levantamiento, simplemente no funcionan. Una de estos expertos es Monica Moore, Ph.D., profesora de psicología en la Universidad de

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Webster en St. Louis, quien es citada en *Sex: a Man's Guide*, de Bechtel.

La Dra. Monica ha estudiado asuntos relacionados con el cortejo desde 1978 y sostiene que las mujeres **valoran a los hombres en los primeros segundos** de conocerlos, y con ello podrían decidir si duermen o no con ellos, no importando las líneas de levantamiento del hombre.

Ella comenta que *"enganchar a una mujer es más un proceso, que un evento. Es una danza sensual entre el hombre y la mujer, atrayendo al otro hacia niveles más y más profundos de intriga y tensión sexual"*

Aquí mi nota al asunto: Ambas opiniones pueden ser ciertas. Las líneas de levantamiento podrían o no, funcionar; igual que el lenguaje corporal. Pero eso no es lo más importante.

Lo más importante es saber si tú tienes el valor de arriesgarte al rechazo. A nadie en su sano juicio le gusta el rechazo, pero la verdad es que si estas dispuesto a enganchar solo a las mujeres de certeza absoluta probablemente nunca tengas ninguna, simplemente porque nosotros **no sabemos** si nuestras líneas de levantamiento o nuestros lenguajes corporales funcionarán, hasta **que los probamos**.

Permíteme ponerlo en forma más lógica. Si tú no actúas, definitivamente no conseguirás la mujer que buscas. Si tú actúas



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

**puedes o puedes no conseguirla.** ¿Dónde flaquea tu única oportunidad? Bueno, lógicamente todos nosotros sabemos. Son los impedimentos emocionales los que nos frenan de aproximarnos a mujeres (a las hermosas).

Necesitas **ponerte fuera de tus zapatos** y tomar el papel de un observador. **Ve todo como un experimento. Vete a ti mismo más como "el que reparte las cartas" que como el "jugador"**. Y no olvides el poder del sentido del humor que éste libro desarrolla, bajando el riesgo de rechazo.

Puedes practicar primero, antes de salir al mundo real (pero no seas descuidado solo porque es práctica). Solo grábate diciendo líneas de levantamiento, en una grabadora o en tu computadora. Haz como si estuvieras conociendo a una mujer. ¿Qué dirías y cómo contestarías? Escúchalo de nuevo, ajusta detalles, repítelo hasta que estés casi listo (debes pensar que nunca es suficiente), y luego sal y Pruébalo.

### ***Crea Rapport con ella***

Rapport es una relación en la que hay armonía, afecto y respeto mutuos. Cuando tienes rapport con una mujer, ella te tratará de la misma forma que a un amigo cercano en quien confía. Ella deseará con fuerza entenderte y ser entendida, y encontrará muchísimas coincidencias contigo.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Si existe un fuerte rapport entre ustedes, tienes la posibilidad de lograr que haga lo que sea. Ella te verá, como si se viera a si misma. En algunos casos, pensará que ha encontrado su "alma gemela".

Inclusive, cuando dos personas crean rapport de forma natural, su lenguaje corporal tiende a coincidir. Empiezan a "hablar el mismo idioma". Pareciera que tuvieran las mismas emociones y respondieran de la misma forma a los estímulos externos y al ambiente.

Con el fin de crear rapport con una mujer, debes comenzar por **acompañarla**, hacer sus movimientos **al espejo**. Tan solo muévete de forma similar o idéntica a como ella lo hace. Por ejemplo, si ella hace ademanes con la izquierda cuando habla, haz lo mismo. Créeme, el 99% del tiempo, no lo notarán. Si lo hace, tal vez exageraste. Solo dile algo como, "*Oh disculpa, no me dí cuenta*"... con expresión inocente.

Será como si sostuvieses un espejo frente a ella y lo que ve, oye o siente se relacionara con su realidad **ella se vé a sí misma en ti**.

Ambos se "convierten en uno".

Aquí tienes algunas sugerencias para construir rapport con una mujer:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- ⌚ Autosugestión. Repite en silencio: "*puedes contar conmigo, somos similares.*" (No, **no** es tonto) Algunos llaman a esto "afirmación", es una técnica de **vendedor** usada frecuentemente para incrementar la confianza ("*me comprarán, me comprarán...*") también los **motivadores** lo usan con su audiencia.
- ⌚ Copia su modo de hablar. En un principio parecerá poco natural, pero te acostumbrarás rápido y pronto será habitual en ti. No te preocupes no lo notará.
- ⌚ Construye rapport de forma sistemática. Es buena idea copiar una cosa cada vez: postura, expresión facial, humor, gestos, modo de hablar, y así. Una vez que profundices en ello lo harás sin pensarlo.
- ⌚ Construye rapport de forma frecuente. Crea rapport en donde puedas, en la vida real. Por ejemplo, practica sentándote igual que la mujer a quien ves. Por supuesto se congruente—no querrás estar con las piernas cruzadas todo el tiempo.
- ⌚ Desarrolla tu capacidad de **observación**. Cuando creas rapport y acompasas el lenguaje corporal de otros, tonalidad... pones atención a como reacciona la otra parte, como cambian tus sentimientos en concordancia con el cambio en tu lenguaje corporal. Esto mejorará tu capacidad de **observación** identificando lo que **siente** la mujer al estar contigo.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Coquetéales**

**De inmediato, la mayoría de las mujeres pueden decir cuando les coqueteas o no.**

Cuando no estás coqueteando, solo platicas "normal" siendo cortés y siguiendo las normas, pero cuando coqueteas estás **jugando** con ella, y es obvio (al menos **deberías** hacerlo obvio) que no hablas en serio.

Por ejemplo, si le dices a una mujer "*Hola, estás guapérrima. Seguro tienes novio ¿verdad?*" en un tono normal, no estás coqueteando. Pero si le dices "*Hola, noté que ninguno te pela...así que pensé que sería bueno venir y hacerte algún aprecio*" en un tono **obviamente** bromista...estás coqueteando.

Lo que te estoy diciendo es que hay una gran diferencia entre una conversación normal (léase: aburrida y que no lleva a la atracción o a crear **tensión sexual**) y coquetear. En la mayoría de los casos el coqueteo viene después.

Recuerda que coquetear es un **"juego de palabras adulto"** pero **no** es lo mismo que "hablar de sexo". Lo último lleva siempre las de perder. Iniciando con insinuaciones sexuales tempranas, seguro no tendrás la oportunidad de seguir hablando, **contrario** a lo que las películas de

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Hollywood te hacen creer.

No es necesario decirlo, el humor es el elemento central del coqueteo. Si puedes bromear a una mujer en cualquier momento y al mismo tiempo llevarla **gradualmente** hacia un contenido sexual, estas a un paso de llevártela a la cama.

Checa mi bonus booklet "Flirting Mastery" para convertirte en una "maquina del coqueteo" (si eso es lo que quieres).

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Los 4 Tipos de Mujeres**

Primero, déjame decirte que mujeres diferentes te demandarán diferentes estrategias para hacerlas reír. Lo que es gracioso para una mujer puede apagar a otra o **a esa misma mujer en otra situación.**

Puedes clasificar a las mujeres en 4 grandes categorías:

1. Mujeres con quienes te relacionas y desaparecerán rápido si no estableces una conexión, como las que conoces en librerías, supermercados, el parabús, etc. Sinceramente, tu habilidad para hacerla reír no es tan importante como otras habilidades para "ligar", sin embargo el humor es aún la mejor arma.
2. Mujeres que ves regularmente por corto tiempo, como la cajera del super, tu vecina. La habilidad para hacer reír es crítica.
3. Mujeres con las que estarás solo una vez, como en una junta, una reunión social, una fiesta, etc. Aquí el humor sirve como una gran herramienta para ser sociable.
4. Mujeres a las que durante un tiempo, verás en repetidas ocasiones, compañeras de clase, compañeras de actividad, colegas (en mi opinión,

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

aléjate de ellas), etc.

Tu habilidad para hacer la **pequeña** broma perfecta es un factor crucial, en las primeras categorías. Combinado con otras habilidades como el coqueteo o sacarle el número de teléfono (cosas fuera del alcance de este libro, pero que abundan gratis en Internet) pueden darte más oportunidades para mostrar tu hilaridad.

Para las otras dos categorías, te puedes tomar el tiempo de planear bien, en función de tener un mayor “radio de impacto”.

En las dos primeras categorías, al principio, usa el sentido común del sentido del humor, mientras que en las otras dos **puedes ajustar lentamente el sabor de tu humor**, hasta que encaje al gusto de ella.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Todos los Caminos Llevan a la Risa**

Hay muchas maneras de hacer reír a una mujer.

Lo puedes lograr al hacerla **sentir** feliz mandándole flores, hablarle dulcemente haciéndola **sentir** enamorada. La puedes hacer reír haciéndola **sentir** intrigada acerca de una historia, haciendo trucos de magia, o mostrándole una pintura exquisita. También la puedes hacer reír haciéndola caer en situaciones cómicas o retándola a resolver acertijos que se creerían imposibles, y tú resuelves...

Las posibilidades son infinitas. Para ser un tipo agradable, deberías ser capaz de:

1. Pensar con gracia (creatividad)
2. Hablar con gracia (entonación)
3. Escribir con gracia (sabiduría)
4. Actuar con gracia (lenguaje corporal)

En este libro, te llevaré a través de todas estas etapas.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Lo que Hace Reír a las Mujeres**

La primera cuestión que necesitamos resolver es "*¿que hace reír a las mujeres?*" o más aún, *¿Qué hace reír a la gente?*

Como Ken Dodd dijo, "*La risa es un ruido que viene de un hoyo en tu cara. – si viene de alguna otra parte, estás en problemas.*" Bueno, pero ¿por qué reímos?

Continuamente oímos la frase, "*No lo puedo hacer reír.*" Pero también es común oír algo como "*Hice cuanto pude por reír*", o "*trata de reír más.*" Esto es porque mientras más trates de reír, menos éxito tendrás en lograrlo.

Existen muchas explicaciones no biológicas acerca del verdadero mecanismo de la risa, pero existen unas pocas bases psicológicas que contribuyen a la risa, divididas en varios tipos.

Algunos hablan del "**arte**" de hacer reír a las mujeres.

Obvio, ellos se llaman a si mismos "artistas", pero el **problema** es... que una vez que se convierte en arte, no puedes contar con reglas al respecto y no puedes **medir** los resultados. De pronto, hacer reír a las

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

mujeres se convierte en un evento al **azar**.

Sin embargo...Hacer reír a las mujeres es una **ciencia**.

He dedicado los pasados 5 años de mi vida a estudiar la ciencia de hacer reír a las mujeres, lo que involucra montones de teorías de libros. Fue algo un tanto intimidante, árido y muy técnico, lo contrario de lo que tu hubieras pensado.

Llegué a la conclusión de que la reacción humana a diferentes “estímulos cómicos” es **predecible**. Y existen métodos probados de hacer explotar la risa, para cada sujeto según su educación, personalidad o nivel cultural. **Cualquier hombre**, sin importar su apariencia, inteligencia, educación, y personalidad, puede aprender como funciona el humor y la risa, desarrollando un humor propio.

¿Recuerdas la última vez que viste a un amigo de mucho tiempo y se rieron de los viejos recuerdos? Pudo haber sido algo sobre el maestro que te caía mal. Para alguien fuera de tu círculo, puede que no fuera nada gracioso. **Te reíste porque había una inconsistencia entre cosas, que al resto de las personas les hubiera parecido totalmente normal...**

Aquí va la explicación formal de la risa:

## *Los Jugadores Rápidos X Files?*

**El cerebro humano no puede lidiar al mismo tiempo con dos ideas fundamentalmente en conflicto. La lógica de nuestra mente necesita dar un respiro a la tensión, surgiendo la risa.**

Esto explica porque una risita moderada no es tan satisfactoria como una desinhibida.

¿Y que factores pueden conducir a este conflicto?

🕒 Frase clave: Cualquier cosa que escuches y esté en conflicto con lo que piensas. También le llaman **sorpresa**, y pueden presentarse en diferentes formas:

○ No convencional: Algo que va contra lo esperado. Por ejemplo, si tu dices, "*Mary tuvo un regalito*", ¿que te imaginas? ¿Y que crees que le pasó a Mary?

Ahora aquí va la frase clave: "*Su ginecólogo tuvo una ataque cardiaco*".

Que tal esto: "*Dos peces en el tanque*". ¿Qué imagen tienes?

La segunda parte: "*Un pez le dice al otro ¿tienes idea de como pilotar esta cosa?*".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

¿Ves?, nuestra incapacidad para tomar estas imágenes como “normales” son lo que nos hace reír.

- Ambigüedad: Cuando una palabra tiene significados diferentes en diferentes situaciones.

Por ejemplo, “¿consientes el sexo antes de la boda?”

“No si atrasa la ceremonia.”

La preposición “antes” puede denotar cualquier momento en el tiempo, eso depende de ti. En este caso, jugamos nuevamente con las posibles interpretaciones de una misma palabra.

🕒 Pensando en implicaciones “inapropiadas”. Por ejemplo, la palabra “cosa” a menudo tiene una connotación sexual. Una vez que relacionamos sexo con algo específico y serio no pararemos de reír por que es ambos **hilarante** e **inapropiado**.

Considera esta: “¿Terminaste el libro que te presté?” “¿Te lo puedo al rato?” “Claro, ¿y también el libro?”

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

🕒 Contradecir con una broma. Un truco típico, usando el conflicto obvio del uso condensado que damos a las frases, palabras o idiomas.

*Paciente: "Doctor, moriré en 50 segundos." Doctor, "Espera, estaré contigo en un minuto."*

Aquí, ambos sabemos que "un minuto" no significa 60 segundos exactos. La broma nos lleva a pensar que cuando dicen "un minuto" se refieren a exactamente un minuto, poniéndonos en conflicto con nuestra experiencia previa.

🕒 Exageración. No es necesario decir, que si algo que se sale de proporción estará en conflicto con su imagen previa. Decimos "eso es imposible" y nos reímos porque resulta incongruente a nuestra experiencia previa. Usualmente oímos a la gente decir, "... es *tan, tan...*" y esa es una base, frecuentemente usada cuando vamos a hacer bromas de exageración.

Por ejemplo, "El es tan estúpido que tiene la inteligencia de una nuez."

🕒 Pauta. También conocida como "La regla de tres." Seguro has oído chistes que involucran a personas de tres diferentes nacionalidades. Es un caso de pauta. Funciona de esta manera: los primeros 2 sujetos son razonables, pero uno menos que el anterior, pero el tercero gana por mucho. Probablemente has leído chistes que comienzan "3 tipos en un

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

tren" o "Estaban 3 tipos en una isla"...

Aquí va otro que tal vez hayas visto antes:

*En una isla habitada por caníbales había 3 tipos. Los caníbales les dijeron, "Sí hacen lo que decimos, no los comeremos". Así que los 3 siguieron las órdenes de los caníbales.*

*Y ordenaron, "Vayan dentro de la selva y traigan 10 piezas de las primeras frutas que encuentren".*

*Así el primero de ellos fue a la selva y trajo 10 manzanas. El caníbal le dijo, "Métetelas por el culo sin hacer ni un gesto". El tipo hizo un gesto de dolor al introducirse la quinta manzana, así que el caníbal se lo comió.*

*El Segundo de ellos regresó de la selva con 10 cerezas.*

*El caníbal le dijo "Métetelas por el culo sin hacer ni un solo gesto". Sin problema el tipo se metió 9 cerezas, pero después se carcajeó, así que lo mataron.*

*En el cielo, el tipo de las manzanas le preguntó al de las cerezas "¿oye*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*porqué te reíste después de la cereza número 9? Casi lo habías logrado". A lo que contestó, "Es que vi que el otro venía con...piñas."*

🕒 Los estereotipos y bromas habituales. En ocasiones nos reímos porque hay algo que no es verdad, y a veces reímos porque sabemos que la descripción está **exacta**. Nos es gracioso porque "*se supone que no debería ser así, pero en efecto, lo es*" (sí sabes de lo que estoy hablando.) Nuevamente, **conflicto**.

Aunque las bromas estereotipadas pueden solo soltarse a partir de la verdad, como Mark Twain dijo, "*Obtén primero los hechos. Los puedes distorsionar después.*"

🕒 Superioridad, estupidez, absurdo. Estas son tal vez todas las posibles razones por las cuales reír. Nos reímos cuando nos sentimos superiores, igual que al recordar nuestros absurdos o estupideces. Es también por esto por lo que no nos reímos (tan duro) cuando los estúpidos somos nosotros.

*Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Parte 3**

# **Trucos y Técnicas**



# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Las Actitudes Correctas del Humor**

### ***"Juego Interno"***

Tener humor es tener juego interno.

Puede que te decepciones...pero tú no puedes volverte gracioso tan solo porque si. No existe un botón mágico que aprietas para darte gracia. Ser tan gracioso como seas esta determinado por como de gracioso pienses que eres. ¿Crees que a alguien que es grave y serio consigo mismo le sea posible ser gracioso frente a otros?

En orden que vas teniendo humor necesitas desarrollar una mente maestra, a como tus pensamientos sean en tu mente van a tener un impacto directo en tu forma de ver el mundo (también llamado como "representación interna") el cual afecta tus palabras, tono, movimientos, expresión facial, etc.

**Tú no puedes convertirte en súper gracioso toda la noche.** Como todo el mundo tú tienes que pasar por un proceso gradual convirtiéndote poco a poco, y tener más humor cada día.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

**Todo a su tiempo, a paso a paso.** Estos pasos no necesitan ser gigantes, pero te puedes asegurar que avances de la manera correcta.

**Pasito a pasito, como siempre pequeños van a ser.**

Y tú necesitas **tener calma**. No puedes, forzar todas las situaciones y parecer gracioso, porque te veras innatural. Un buen camino para dejar ir tensión es aprender a controlar las **pautas respiratorias**. ¿Te has preguntado porque el *Yoga* o el *Tai Chi* dan mucho énfasis en la respiración, y porque se entrenan especialmente para eso?

Porque la respiración tiene un enorme impacto en los estados de tu mente. Con practicas de respiración, a donde sea puedes improvisar efectivamente tus habilidades para tomar el control de la mente en situaciones diferentes. Así para que no sientas las maripositas en tu estomago cuando trates desesperadamente de decirle algo gracioso a alguien respira profundo.

Siempre adquiriendo los trucos y técnicas que te revelare en el resto del libro, puedes borrar todo ese nerviosismo cuando trates de atraer a las mujeres con humor en los primeros instantes de la conversación. Esto puede ocurrir en un nivel subconsciente en donde tu todavía no estas acostumbrado a identificar a un chico gracioso. Puedes repetirte animadamente a ti mismo y usar el poder de la **autosugestión**.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Además, necesitas estar convencido de que de verdad quieres hacer reír a las mujeres. Si no estás genuinamente interesado en hacerlo o no estas convencido de que puedes hacerlo, puedes que no lo logres.

### **Autosugestión**

Autosugestión es un proceso en el cual entrenas tu mente a un nivel subconsciente para que crea en algo, o sistemáticamente esquematizas tu mente con asociaciones que te harán llegar a tus propósitos.

Esto es archivado convenciéndote a ti mismo tomando palabras o imágenes mentales, visualizaciones, lo que quieras hacer.

**Autosugestión es mejor dicho que llevas por representar tu propia mente con pensamientos repetitivos (negativos o positivos) hasta que estos sean internalizados en tu mente.**

Autosugestión hace que todos tus pensamientos sean condensados en el presente. Visualizando las manifestaciones de un hecho, afirmaciones verbales, y pensando de maneras que puedas usar tu "voz interna", son típicos significados de como la mente puede ser influenciada por autosugestión repetitiva.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Este es un concepto central en el legendario libro (Piense y hágase rico de Napoleón Hill).

La Autosugestión es normalmente llamada como una herramienta peligrosa, pero esto se refiere a que es un proceso intencional. Es como que te digas a ti mismo ahora mismo, que quieres ser un maestro haciendo reír a las mujeres. Visualiza como puedes hacer eso. Imagínate varias situaciones donde tú puedes hacer reír a las mujeres.

Llámalas fantasías. Pero no preguntas si en verdad es correcto lo que haces. Solo hazlo y deja ir tu mente. **Ten seguro que mejorarás.**

### ***"Internalizacion"***

Desarrolla unas metas en esta área para ti mismo y escríbelas.

Hay un mundo de diferencia entre murmurar silenciosamente y **ponerse a escribirlas en un papel**. Porque cuando tu escribes tus metas estas haciendo un compromiso contigo mismo. Luego dílas en voz alta. (Si estas cerca de personas donde no te sientas cómodo, las puedes decir cuando estés solo).

Por ejemplo, la afirmación: *"Me comprometo a dedicarme en los próximos tres meses a la ciencia de cómo hacer reír a las mujeres. Voy*

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

*a cumplir las reglas y participar al 100%. Voy a ser confiado, positivo todo el tiempo, nada me va a detener."*

Imprime lo que tu quieras, y repite las oraciones 3 veces todos los días por una semana para que sean **internalizadas** – si crees **firmemente** en esto va a **ser parte de ti**. Recuerda que la mente subconsciente es una intrigante y maravilloso don que los humanos tenemos.

Puedes hacerlo cada vez que te levantes, o durante el día, o antes que duermas. En el día esta actividad no te tomara más que dos minutos pero definitivamente crearan resultados extraordinarios.

### ***Este es tu "Show"***

**Una correcta mentalidad siempre va atraer consigo mismo que tengas o desarrolles habilidades.**

Cuando estés con una mujer (especialmente atractiva), monitorea tu estado mental.

Tu no puedes ser aburrido y ser atractivo a la misma vez, y verte comparado como los otros chicos que la quieren hacer reír, y luego tratar de actuar como ellos.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Instantáneamente puedes mantener y crearte un estado mental donde te imaginas que **hablas graciosamente a un publico entero** (si no sabes de lo que estoy hablando puedes visualizar los shows, o presentaciones que ves en la TV, y modelar la presentación). **Con este estado mental tendrás el control de ti mismo, donde ella será la invitada.** Cuando estés equipado con una extraordinaria mentalidad, no tienes porque preocuparte de una consecuencia inesperada, ya que todo esto va ser visto como "solo sucedió".

**Ella esta en tu "SHOW"**

**"Siempre Graciosos"**

Irónicamente, siempre el humor es uno de las cosas por las que las mujeres escogen sus amoríos o esposos, pero tratando de ser graciosos **todo el tiempo** es una de las cosas que mata una relación.

No demostrar humor es uno de los ingredientes para la poción de amor, pero esto conlleva otras cosas para que la relación este siempre junta. Las mujeres también necesitan **sentir** la paz del romance, el **sentimiento** de satisfacción, y el **sentimiento** de entenderse con su pareja. Puedo llamar esto "silencio de felicidad", este es un indispensable elemento de amor. ¿Recuerdas que dije que el humor no lo es todo?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Pon atención que es lo que esta pasando cuando tratas de ser alguien que solamente la entretenga, en vez de ser alguien romántico. ¿Dónde esta la tensión sexual? ¿Estas abusando del poder del humor?

Puedes usualmente darle una vista a su lenguaje corporal detalladamente. Vamos a hablar de esto luego.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **El Correcto Lenguaje Corporal para el Humor**

#### ***Tonalidad***

Probablemente has escuchado de la llamada regla “**55%, 38%, 7%**”, en el cual 55% de la comunicación es lenguaje corporal, 38% esta en la tonalidad, y el resto esta en las palabras que dices.

¿Esto es lo que realmente piensas que pasa?

#### **Aquí esta la parte que probablemente no sabes:**

El profesor Mehrabian, Ph. D., de la universidad de California, Los Ángeles (UCLA), es acreditado como el originador de la regla “55%, 38%, 7%”.

El y sus colegas se han conducido bajo estos estudios de comunicación y publicado en investigaciones profesionales desde 1967.

En sus estudios, las personas escuchaban 9 tipos de palabras, 3 que tenían significado agradables (“*cariño*”, “*querido*”, “*gracias*”), tres que conllevaban neutralidad (“*puede ser*”, “*realmente*”, “*oh*”) y tres que



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

conllevaban disgusto ("no", "bruto", "terrible"). Las palabras que fueron habladas con variadas tonalidades fueron preguntadas bajo adivinanzas, la emoción que había tras ella.

El fin fue **simple**, el tono que se desempeñaba contraía más significado que la palabra misma. Pero la Mehrabian combino los resultados estadísticos de varios estudios y concluyo con:

Los humanos buscamos la regla "55%, 38%, 7%" para comunicarnos (a nivel subconsciente).

Y te digo que tienes que entender muy bien esta "regla", la razón por el cual te digo todo esto es porque yo quiero que veas el "**Humor de la tonalidad**" en propia perspectiva.

Desearía darte una cifra exacta para que hagas reír a las mujeres, pero no la hay. Tu voz puede significar un 60% del impacto de tu discurso, y en ciertas ocasiones apenas el 15%.

Como te dije, la tonalidad **determina** que tan gracioso eres o no. ¿Sabes que algunos chicos "*son buenos contando historias?*" ¿Pero alguna vez haz puesto atención a la cualidad de su voz cuando hacen reír a todos?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Tu tonalidad tiene que ser asertiva e insinuar felicidad si quieres ser bueno haciendo reír a las mujeres.

Piensa por un momento como seria tu **presentación graciosa ante un público**, cuando estés con una mujer. ¿Preferirías ser comediante?, ¿Una estrella de cine?, ¿Un sacerdote? ¿O un político? Puedes jugar diferentes roles cuando hablas con una mujer. Y **eso** va a ser gracioso.

Varía tu volumen, tono, tu habla, etc.: para poder mantener las conversaciones y el humor. Controla tu respiración cuando te quedes sin aire, y si se te hace difícil controlar tu habla, **usa tus gestos**.

Por ejemplo tú puedes subir rápidamente y bajar lentamente tus manos, de manera que te ayude a variar tu tonalidad lo cual conlleva un amplio rango de humor y significados. Mas que esto, la tonalidad (tan bueno como el lenguaje corporal) cuando tu digas algo gracioso va a tener mas impacto que el que escucha el contenido en si mismo.

También hablemos de algo llamado **sub – contexto**, ¿te has dado cuenta que varias de las personas que son buenas contando historias hacen pausa?, ellos crean un sub – contexto de suspenso y gracia. También sabes que varios de los comediantes cuando hacen un show ven – asombro – enfado – confusión, dependiendo de la historia que cuentan ellos saben como concluir, y hay un espacio de tiempo en donde “congelan el tiempo” de lo que dicen, viendo como pasa todo. Ese es el poder del sub – contexto.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Además necesitas diferentes estilos de tonalidades en diferentes situaciones. Aquí te daré algunas tonalidades que te serán de utilidad y probablemente necesitaras tomar en cuenta.

### **El Ronroneo**

Es el tipo de "habla" con el cual conversamos habitualmente. Dos personas que se llevan bien, tienden a usar el ronroneo.

Exhala mas mientras hablas y puedes bajar el volumen de tu voz hasta donde quieras para expresar afecto con tu voz. Cuando hablamos con voz calma no hay amenaza alguna, este es la principal razón por la que hablamos a los niños pequeños este tipo de tonalidad.

### **La Voz de Barítono**

La típica voz del héroe de Hollywood en las películas de acción. La voz imponente o tono es percibida como masculina, calma y en control ligeramente mas alta que el tono de voz normal (como sintiéndote súper confortable) y relajado. Hacer pausas cuando hablas conlleva un rico significado detrás de las palabras.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Puedes practicar este tono de voz cantando. Si siempre has escuchado un coro puedes practicar variando el tono y la intensidad, así vas a tener una idea de lo que vas hacer.

### **El Energético**

La típica voz de "Anthony Robbins". Habla con entusiasmo y varia la velocidad (algo rápido), es a lo que me refiero.

La voz enérgica es también un tono pero lo contrario al ronroneo. Hablas con tonalidad energética cuando crees y estas hundido en tu emoción, y estas asombrado por el impacto.

¿Como les contarías una historia de aventuras a unos niños pequeños? Sería algo como esto. Solo atenúa un poco la exageración y listo.

### **El Dramático**

Si has visto una película o escuchado una canción de Shakespeare, sabes de lo que estoy hablando. Aquí hay muchas variaciones en la cualidad de la voz y una poderosa exhibición de diferentes emociones, recuerda: ¿Cómo hablaba el Agente Smith en Matrix?, eso es dramático.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

La tonalidad dramática no es adecuada para conversaciones generales. Esta es usada agregándole humor y dinamismo a las conversaciones, ocasionalmente puedes usar este tipo de tonalidad en una ocasión dada (hablaremos de esto luego). No hagas esto en todos lados, puedes asustar a las mujeres si hablas así siempre.

Practica usando o actuando como en las escenas de dramas que ven en la televisión. Puedes leer o mejor aun escuchar canciones que sean lo mas dramático posible. Tienes que recordarte a ti mismo que en cada ocasión dada hay un tono, para que luego no suenes innatural o des miedo.

### ***Posturas, Gestos y Movimientos***

Las acciones hablan más que las palabras.

Eso es absolutamente cierto.

Desde que el contenido de lo que dices contiene solamente el 10% (aproximadamente) de la comunicación, y sabes que la forma en que haces reír a las mujeres estar determinado por la manera de cómo le hablas a ella.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Puedes agregar que una historia aunque sea la mas divertida del mundo, pero con una voz apagada y un lenguaje corporal rígido no va hacer a alguien reír, como sea un chico gracioso puede hacer reír a una mujer genuinamente con un simple gesto.

En otras palabras, tu postura, gestos, no **cambiara** el efecto de tu comunicación pero si la **determina**.

De hecho las mujeres pueden leer mucho de tu lenguaje corporal (postura en particular), así que tienes que usar ese poder, y usar gestos decididos con una postura confiada cuando te comunicas con una mujer.

Para lograr efectos de humor necesitas adoptar un lenguaje corporal divertido y dramático, observa como Jim Carrew actúa en sus películas y modélalo.

También haz que ella se "involucre" instantáneamente haciendo todo como si fuera real.

Te daré un truco para incrementar la intimidad entre tú y una mujer cuando hables con ella. Muévete igual que ella gradual y naturalmente durante la conversación. Si tú hablas con verdadero entusiasmo y afecto, ella lo notara. Si ella retrocede un poco, trata de nuevo pero con mas mesura. Pero detente si esto pasa 3 veces.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

La distancia entre dos personas hablando tiene un enorme impacto en el desarrollo de una relación, a un nivel subconsciente, sin embargo las personas no toman en cuenta esto. Si quieres aceptación, experimenta moverte a los lados con un amigo o amiga, y veras que el o ella te seguirá, pero manteniendo mucha distancia es incomfortable.

Como nosotros sabemos entre mas intimidad tengan dos personas mas cerca estará una de la otra, o si no hay mucha intimidad es lo contrario, **y el humor funciona mejor cuando la tensión esta alta y la intimidad incrementa.**

Algo bueno, es que trates de tocarla a ella un poco, primero en el antebrazo o en los hombros.....o la puedes tocar accidentalmente. Con una simple acción puedes hacer maravillas.

Te daré algunos tipos de posturas de posturas y gestos. Recuerda, que esto es solamente lenguaje corporal, hablo solo de **detalles** pero muy importantes:

- ⌚ Para proyectar una imagen de confianza, camina recto, mantén tu cabeza levantada.
- ⌚ Ten movimientos suaves todo el tiempo, con esto crearas misterio e intriga.
- ⌚ Muéstrate abierto, con los brazos y manos abiertas.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

- ⌚ Verifica la postura de la chica para asegurarte que se sienta confortable.
- ⌚ Asiente con la cabeza frecuentemente, verifica que estas asintiendo con la cabeza, vas a incrementar efectivamente la duración de la conversación. Esto ayuda también para la construcción de Rapport.

### ***Expresiones Faciales***

La cara humana es controlada por un largo número de diferentes músculos, y pueden exhibir una multitud de emociones a través de expresiones faciales.

Las investigaciones demuestran que los hombres con mas actitud en controlar sus expresiones faciales como un medio para comunicar que son profesionalmente mas exitosos.

Yo creo que tales hombres son también más exitosos con las mujeres.

Y no hay duda que sus expresiones faciales juegan un rol crucial en hacer reír a las mujeres.

En el contexto del humor, las expresiones faciales son más que sonreír o mirar fijamente a los ojos de una mujer. Una expresión facial envía



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

indicaciones no verbales, señales de expresión, y es la más directa y poderosa herramienta en comunicarle a ella que tú eres un chico divertido y reír es lo hacer lo correcto.

Los actores tienen típicamente expresiones faciales más ricas que la gente promedio. Solo observa a los comediantes de pie en la escena y te darás cuenta que sus expresiones faciales contribuyen de una gran manera completa al “efecto del humor”. Aun si se apaga el sonido cuando estamos viéndolos en la TV, aun tú podrías saber cuando están diciendo algo divertido.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Cosas Básicas del Humor**

### ***Adecuando la Conversación***

Se natural. Nunca **intentas escenificar una broma**. Gastar una broma es bastante diferente a actuar un rol de Shakespeare.

No importa que tipo de bromas tu dices, ellas deberían ser relevantes a lo que acaba de pasar o a lo que se acaba de decir. Si **tus bromas no vienen de ninguna parte, ella no las apreciara**.

Las bromas cortas o de una línea trabajaran usualmente mejor que las largas porque ellas se adecuan mejor a las conversaciones. De hecho, si tú planeas decir una broma larga, seria mejor que sea **realmente, pero realmente divertida y apropiada**.

### ***Ritmo***

Algunas veces, no es lo que tu dices o como lo dices lo que la hará reír, sino también **cuando** tu lo dices. ¿Has estado alguna vez en situaciones donde tú dijiste algo totalmente normal en una situación divertida, pero tus amigos rieron? Tú podrías haber dicho cualquier cosa en ese momento e igual podría haber sonado divertido.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Eso es el por que el ritmo es crucial. Lo que fue divertido un minuto atrás podría no ser ni la mitad de divertido, que un minuto mas tarde. Tú **debes coger la oportunidad correcta para demostrar humor en el tiempo correcto**. Podrían ser solo unos pocos segundos, pero esos pocos segundos son todo lo que tú tienes.

Ese es el por que formar un habito de humor (como lo que hablamos antes) es tan importante para poder hacer reír a las mujeres cuando se da la oportunidad.

Tú también necesitas saber el tiempo correcto para parar. Después que tú has hecho a una mujer reír, **tú debes calmarlo un poquito**. Usa tu broma, para hacer girar las conversaciones hacia una nueva dirección, y repite el proceso. De esa forma tú no pareces estar siendo agradable con ella todo el tiempo, mientras tú incluso puedes demostrar "creatividad en el humor".

Eso significa que tú necesitas desarrollar una **agudeza perceptiva** a través de la observación. Una postura de una mujer, expresiones faciales, ojos, gestos, movimientos de las piernas, etc.... todas sirven como pistas distintivas para decirte **cuando** hacerla reír. Algunas veces por solo mirar la abertura de sus labios o músculos faciales tensos, tú puedes medir si es una buena idea decir una línea particular en ese momento.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Hay situaciones en las cuales tú no deberías para nada ser divertido. No solo estoy hablando de escenarios socialmente inaceptables por lanzar un chiste en un funeral. De hecho, dentro de una simple conversación hay veces donde el humor es simplemente inapropiado. Tu bromas trabajarían mejor si tu las guardas para mas tarde.

### **Agudeza perceptiva**

Un proceso de pensamiento de una persona es muy cercanamente atado con la psicología de el o de ella. Un perro siente tu miedo... ¿Como el lo supo si tu no se lo dijiste? Esa es la agudeza perceptiva del perro.

Si un amigo esta deprimido, la mayoría de nosotros podemos decirlo sin siquiera hablarle a el o a ella. Esto es especialmente verdad con las parejas. Cuando un esposo parece estar bien en todo, su esposa puede decir que el esta bajo estrés o infeliz debido a que habla de forma no habitual (el podría estar hablando menos, hablando mas, hablando de cosas extrañas, actuando agitado, o encarándola sin humor) y solamente ella puede decir si algo malo le pasa. Eso es agudeza perceptiva.

Todos recogemos pistas del lenguaje corporal tales como hombros caídos, ojos abatidos, cabeza inclinada hacia abajo, falta de ánimo, etc....

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Así que, ¿cuales son nuestras oportunidades de demostrar nuestro sentido del humor? Si cada vez solamente tenemos unos pocos segundos, ¿que tan frecuentemente podemos hacer reír a las mujeres?

**La verdad es que... la mayoría de los hombres no están concientes de las innumerables oportunidades en la vida para ser divertido.**

¿Que tan diferente es la vida de un chico con humor, que la de un chico aburrido? ¿Tú seriamente piensas que los eventos externos que les pasaron a ellos son completamente diferentes en naturaleza? Por supuesto que no. Las diferencias recaen en sus **reacciones** al mismo tipo de eventos. Uno ve algo como interesante y divertido, mientras el otro lo toma por garantizado.

Pero no te desanimes. Relájate. ¿Recuerdas lo que dije acerca de tomar acciones? Dile un par de bromas a una mujer y no esperes demasiado al principio. Tú irás mejorando más rápido de lo que esperarías.

### ***"Testear el agua"***

Diferentes tipos de mujeres podrían encontrar cosas totalmente opuestas para ser equivalentemente divertidas.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Saber que tipo de humor conviene para el gusto particular de una mujer es crítico para hacerla reír. Tú nunca querrás hacer las bromas incorrectas ofendiéndola en vez de entretenerla. Incluso después de que la has hecho reír exitosamente, si todavía no tienes una pista de lo que a ella le gusta y que clase de humor funciona en ella, podrías solo dar un paso en falso y terminar el show.

Por lo tanto, encuentra tanta información acerca en este aspecto como sea posible. Mantén un archivo mental de las bromas que ella se rió cuando tu estabas comunicándoselas (yo te enseñare algunos asombrosos trucos de memoria mas tarde en este libro), de esta manera tu siempre puedes regresar al mismo tipo de bromas, dado que tu sabes que ellas trabajarían ella.

No solo les **envíes** una broma a las mujeres. **El objetivo** es hacerlo con el humor correcto para ella.

Por su puesto, no puedo decirte que clase de humor trabaja en ella justo en el comienzo. Así que necesitas "testear el agua".

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Cuenta Primero Bromas Universales**

Tu puedes fácilmente decir si ella no esta de humor para bromas, y si ella tiene un gusto especial. Tu primer objetivo es localizar su "punto dulce" para el humor.

Hay muchos tipos de las tan llamadas bromas universales las cuales son seguras para decir a cualquier persona. Ellas típicamente envuelven niños, hobbies, animales, naturaleza, etc.... ve con ellas y nunca te equivocarás.

Años atrás, hubo una investigación conducida por *Laugh Lab* (laboratorio de risa) para identificar las bromas universales mas divertidas. Después de cientos y miles de votos, ellos tienen un ganador:

*Un par de cazadores de New Jersey están fuera en el bosque cuando uno de ellos cae al piso. El no parece estar respirando, sus ojos están enrollados atrás en su cabeza. El otro chico saca su celular y llama al servicio de emergencias. El chico respirando con dificultad le dice a la operadora: "¡Mi amigo esta muerto! ¿Que puedo hacer?" el operador en un tono calmante y tranquilizador, dice: "Tranquílcese. Puedo ayudar. Primero, asegúrémonos que el esta muerto." Hay un silencio, y entonces una bala se oye. La voz del chico regresa a la línea. El dice: "De acuerdo, ¿y ahora que?"*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### ***Nunca Muestrés tu Carta de Triunfo Demasiado Temprano***

Has conocido a gente que diría, "voy a contarte una broma" o "aquí hay una broma para ti"... lo cual casi nunca trabaja.

Nunca comiences una broma, indicando que es una, tal como "tengo una broma genial", "déjame decirte algo divertido", "te va a encantar esta broma".

Piensa para ti mismo. Cuando te dijeron esto la última vez, ¿Tu te reíste completamente, o te forzaste a ti mismo a reír, ya que no alcanzo tus expectativas? ¿Y puso presión sobre ti?

Seguro, puede posiblemente ganar unas pocas "risas de simpatía", pero revelar tu plan para contar tu broma invariablemente destruirá toda la tensión que tu intentas construir.

**En raros casos, necesitas aclarar que estás bromeando**- cuando la gente se pierde el broche del chiste, o simplemente "no lo captaron" (generalmente pasa cuando actúas demasiado serio).

Si tal tragedia pasa, tu mejor apuesta es sonreír, o hacer una cara **inmediatamente** para indicar que es una broma. Si pasa lo mismo más



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

de dos veces con la misma broma, no la uses por un tiempo. Aunque lo encuentres extremadamente divertido en el momento, podrías pronto mirarlo desde una luz diferente.

### **Sonríe. No Rías**

Si tú ríes de tu propia broma, tú podrías estropear la frase clave.

Tú puedes sonreír, pero no reír.

Esto es sentido común, pero algunas veces es duro de seguir. Ese es el por que algunas veces los comediantes practican contando sus bromas tantas veces, hasta que se aburran y no se reirán en la frase clave.

Aquí esta el como tu puedes practicar. Toma una buena broma. Párate frente al espejo y di la broma para ti mismo con algo de actuación. Hazlo hasta que tú no sientas la urgencia de reír en la frase clave. Esto conseguirá que te acostumbres a contar una broma mientras miras a alguien. Hay una gran diferencia entre **leer** una broma, e **interpretar** una. Observando tu propia interpretación mejorara tu lenguaje corporal.

Si te sientes como que estas perdiendo el control mientras cuentas la broma trata de no ahogar tu risa. En vez de eso, casualmente recoge un relleno (por ejemplo, *"bien, eso es como todo paso hace tanto tiempo..."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

y... um...") y piensa en algo que no es divertido para nada (por ejemplo, "¿cual es el color del muro? ¿Quién invento el teléfono? ¿Que día es mañana?).

Solo concentrándose en algo por un segundo, que esta en ningún sentido relacionado a la broma, te ayudara a continuar la entrega de esta.

### ***Plan de Contingencia***

Lo peor de lo peor, tu no consigues ni una risa. ¿Cuál es el problema?

Bien, **no es un gran problema**. ¿Pero que tal el darle la vuelta y hacerlo una oportunidad para reír? Ese es el por que tu necesitas siempre "prepararte para lo peor".

Piensa de cómo puedes aliviarte de la torpeza. Mucha gente usa, "De – acuerdo – no es divertido..." o "Sí, ustedes chicos deben estar pensando... arrrgh, no es divertido para nada" y actúas como devastado.

Mi favorito es, "Bien esa fue la broma. Ahora tu puedes reírte..." si tu consigues una risa entonces, haz una reverencia y coloca una cara exageradamente engreída si quieres.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Tú incluso puedes insultar a quien te escucha si eres suficientemente osado. Sube tus ojos, y di algo como: *"¡Lo sabía! Esta es la clase de respuesta que tu consigues de una chica de Nueva York..."*, asumiendo que ella te dijo que era de Nueva York – puede ser cualquier información que ella te revelo antes – esa es la técnica de la exageración de la cual hablaremos mas tarde).

Esas son las tan llamadas **líneas de salvación**, las cuales usualmente trabajaran muy bien con las mujeres. Ellas son, después de todo, "la ultima salvación".

¿Recuerdas que te dije que no te rieras de tus propias bromas? Aquí es la excepción. Si nadie ríe, tú ríes. Entonces ellos pensaran que ellos son estupidos, porque no rieron.

Y ellos reirán.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Que Bromas Evitar**

#### ***Bromas Sexistas, Étnicas y Religiosas***

Aléjate de ellas.

Aléjate de esas bromas tan lejos como sea posible especialmente cuando estas con cualquier mujer que tu realmente no conoces.

Aun si tu tuviste éxito en hacerla reír, tu no dejaras una positiva impresión (y usualmente la opuesta). El hecho de que una mujer ría de tu broma no necesariamente significa que a ella le gusto. Podría ser una liberación de tensión o mera cortesía.

Y ciertamente no significa que tú le gustas. Tantos hombres se equivocan en esto.

#### ***Bromear Acerca de Ella***

Tú puedes bromear acerca de ella. De hecho, tú **deberías** bromear acerca de ella en ciertas situaciones.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Pero **nunca bromear** acerca de una mujer en **un grupo**. No importa cuanto puedes probar que estas "solo bromeando", no es divertido para ellas a causa de que se sentirían aisladas.

De hecho, las bromas raramente trabajan en un grupo completo, a menos que todos sean del mismo origen, y ya familiares unos con otros. Tú no deberías tratar de agradar a todas las mujeres en el grupo. Tu debes escoger un objetivo y aislarla tarde o temprano – a menos que tu solo quieras algo de risa para estimular tu ego.

### ***Bromas Patéticas***

Una palabra sobre las bromas patéticas.

Ellas solamente trabajan para mujeres que ya son familiares contigo, o cuando las mujeres se dan cuenta que tu estas **deliberadamente** siendo patético (tal como clamando ser el "rey de las bromas patéticas"), de otro modo tu podrías también no decir la broma.

### ***Haz Notas Mentales***

Una vez divertido. Dos veces aburrido. Tres veces horrible.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

Tu nunca querrás repetir tus líneas a cualquier mujer, de otro modo ella pensaría que tu eres aburrido (o aun peor, desesperado) en vez de divertido.

Alguna gente lo encontrara simplemente mas fácil decir nuevas bromas cada vez, pero la verdad es que... las mejores bromas son siempre las que trabajaron en la mayoría de las mujeres y deberías siempre mantenerlos en tu "repertorio".

Mas adelante en el libro te enseñare una técnica de memoria llamada "técnica de imágenes absurdas". Tú puedes usar ese truco para hacer una nota mental cada vez que tú le digas una broma a una mujer particular. De esa forma tu nunca olvidarás cuales bromas, tu le has dicho a cada quien.

### ***Termina con la Broma más Divertida***

¿Por que un mago siempre termina su presentación con el truco de magia más visual?

Un truco maestro final del mago debería evocar en la audiencia un profundo sobrecogimiento como también un deseo insatisfecho para ver mas, así el clímax final hará a la presentación realmente inolvidable.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Y los magos profesionales nunca se entusiasmaran por los vótores de los espectadores y los defraudara al presentar trucos que no estaban a la altura de sus expectativas.

Lo mismo va para el humor. Entrega tus bromas mas divertidas al final o la mujer a la que estas hablando estará vinculada a decepcionarse.

Si tu paras en el momento correcto, ella se mantendrá pensando acerca de ti cuando tu no estas alrededor. Y **es durante ese periodo** que ella se enamorara de ti.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Hay Solamente unas Pocas Bromas en el Mundo**

Por supuesto, el humor no es meramente acerca de contar bromas. Pero las bromas juegan un rol clave en el mundo del humor.

Talvez tú te sientes abrumado por las miles de bromas que hay, la mayoría de ellas son secas y patéticas. Tú podrías preguntarte, ¿cómo escudriñar a través de ellas para encontrar las buenas para hacer reír a las mujeres?

La verdad es que... **hay solamente unas pocas bromas en el mundo entero.**

¿Que quiero decir con eso?

Hay solamente unos pocos arquetipos o modelos originales de bromas. Con solamente un puñado de formulas de bromas y elementos básicos del humor podemos producir todas los diferentes categorías de bromas.

Estoy seguro que tu has oído la broma "¿Cuanto [ ] toma cambiar una bombilla?" El blanco puede ser "abogados", "doctores", "matemáticos", "policías", o cualquier profesional. Y esa es una parte básica de la formula de una broma.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Otro ejemplo es llamado "paso". Tú podrías haber oído bromas en las cuales ilustran la tragedia de tres hombres donde el primero es desventurado, el segundo es desafortunado, y el tercero es el caso extremo de todos. Esa es otra fórmula básica de broma.

¿Como es que ellas no están en 2, 4, 5 partes? Muy simple, 3 es el de probada calidad "numero de oro".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Caracteres del Humor**

#### ***Diferentes Mujeres, Diferentes Estrategias***

Aunque hay solamente unas pocas bromas en el mundo, tu necesitas adoptar diferentes estilos de humor en orden a hacer reír diferentes tipos de mujeres y que se enamoren.

Un concepto esencial del marketing establece que uno debe entender completamente las **necesidades** de un mercado específico y proveerlo con **una solución correspondiente**.

Similarmente, en el proceso de atraer mujeres con humor, nosotros debemos designar diferentes **personajes divertidos** para hacer reír a diferentes mujeres en su propia manera. No hay más que unas formas correctas para hacer reír a una mujer. Una de ellas es la más **efectiva**.

**Diferentes mujeres demandan diferentes estrategias.**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### ***Tener un Personaje***

Las mujeres son demasiado aventureras, a pesar de las influencias de la cultura y la educación.

**Hay lascivia en todas las mujeres.** Y ellas desean conocer diferentes hombres.

Bien. Admito que esto no es cierto para **todas** la mujeres. ¿Pero es cierto para la mayoría de mujeres buenas de ahí fuera- me sigues?

A las mujeres le gustan los hombres que a veces son **dramáticos** (ellas mismas están dramatizando todo el día, por ese asunto), y le gustan hombres que sepan actuar y entretener.

**Esto es por lo que necesitas formar el personaje.**

Lo más importante es permanecer en tu gran personaje lo suficiente. Si estás serio, no sonríes lo suficiente, o lo echas a perder. Permanecer en tu personaje significa que tu apariencia, gestos y frases son usados con más coherencia y de forma más congruente con el papel que estás interpretando.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Si tú estás platicando con una mujer buena, que siempre consigue lo que quiere de cualquier hombre. Te aconsejaría actuar un poco arrogante y seguir en ese camino. No le sonrías más de lo necesario.

Puedes elegir cualquiera un "patrón" o un "carácter" con el que ya estás cómodo o alguno que desearas probar. Y esta noche vas a ser "el tipo misterioso" –un espía buscado por siete países- por ejemplo.

Por supuesto, no te estoy pidiendo que seas un gilipollas y actúes como un espía de verdad. Te estoy diciendo que asumas la personalidad de un espía (lee: tipo con un atractivo misterioso y gran sentido del humor). Y por favor, nunca jamás le digas que eres un espía. **Puedes hacer gracias sobre esto pero no seas un inútil.**

**La clave es ser juguetón.**

A veces es una buena idea mostrárselo, lanza expresiones faciales, lenguaje corporal, tono de voz, etc., que ya estás jugando con ella. Ella debería igualmente jugar contigo. Si lo hace, bien. ¡Enhorabuena!

¿Cuáles son algunas de tus elecciones?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Contar Chistes**

La especie de tipo que está a rebosar de chistes, de cualquier clase, de cualquier asunto.

Él parece encontrar todo divertido de una forma u otra. Ríe todo el tiempo y contagia la risa a la gente de su alrededor fácilmente.

### **Arremetedor**

La especie de tipos que están haciendo constantemente bromas de otros y rara vez de ellos.

Con frecuencia pueden lograr ser ofensivos, pero lo creas, o no; algunas mujeres adoran esto.

### **Tipo Estúpido**

Hay varias ventajas de tocar las narices estúpidamente, y hay muchas formas de hacerlo.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Una forma especial de humor es el uso de la “**mala-interpretación**” tergiversar, equivocar, y con frecuencia uso de lenguaje cómico, normalmente ayudado por algo como las contradicciones.

*“En una palabra: no hay manera.”*

*“Para tu información, me gustaría hacerte una pregunta.”*

*“El restaurante está tan lleno de gente que nadie volverá.”*

*“El problema con los demás países es que están siendo dirigidos por extranjeros.”*

Ves la serie “¿Friends?” Joey Tribiani es el típico tío estúpido.

O a veces, totalmente absurdo utiliza palabras equivocadas. Por ejemplo:

*“Tengo que consagrarme en este periódico” (concentrarme).*

*“Él había distinguido un incendio” (extinguido).*

*“Incluso Napoleón tuvo su Watergate” (Waterloo).*

**O exige cosas imposibles:**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"Escucha lentamente."*

*"Tomate tu tiempo pero date prisa."*

*"Siempre ve a los funerales de otras personas de lo contrario no vendrán al tuyo."*

Y fingir una **estupidez plena** puede ser muy eficaz:

*"Quiero ganar 100 o 105 partidas este año, lo que suceda primero."*

*"Siempre pensé que el disco resistiría hasta que se rompió."*

Muy pocas personas en el mundo real son tan estupidas como para cometer estos errores. Y eso es lo que hace tus declaraciones especialmente divertidas.

El reciente éxito Alí G es un experto en "mala-interpretación", consulta el discurso que pronunció a un grupo de estudiantes graduados en Harvard en el 2005, en <http://www.hbo.com/alig/harvard.html>.

### **"Tipo Sabiondo"**

Observa por ti mismo, con qué frecuencia la gente actúa como tipos sabios:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"Esto no está hasta que esté."*

*"Nosotros no estamos donde estamos ahora."*

*"Te veré cuando te vea."*

*"Podemos ver una cantidad de cosas para observar."*

*"Realmente no dijo lo que dijo."*

A veces esto podría ser algo sabio.

*"Cuando era un muchacho de catorce años, mi padre era tan ignorante que difícilmente entendía lo que le pasaba al viejo. Pero cuando alcancé los veintiuno, estaba atónito de lo mucho que se puede aprender en siete años."*

### ***Intelectual, Reservado, Tipo "Bartolo".***

Se trata de un papel en el que puedes darte el lujo de "no ser juguetón". Tal clase de tipos por lo general "se burlan de" si mismos. (Hablares más cuando lleguemos a "eligiendo a tu objetivo").

Siempre hablan en un tono temático incluso cuando citan algo de su penosa experiencia con subrealismo (algo verdad o inventado) mientras actúan de modo objetivo e independiente. Por ejemplo:



## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

*"Le conté mi experiencia sexual a un amigo que tiene su propia compañía de software. E hizo de esto un video juego."*

### **Cuentacuentos**

Si tienes muchas historias absurdas y divertidas que contar ve a por ello. Mientras vas haciendo esto ve estableciendo también lo que es llamado una presencia de macho alfa.

#### **Macho Alfa**

Tú has visto esto en el Discovery Chanel. Muchas especies tienen un macho dominante al que le pertenecen todas las hembras del grupo, mientras que los otros machos ninguna. Muchos machos nunca lograrán ser un macho alfa.

Con frecuencia esto se parece a los tipos que son dominantes en grupos. Incluso verás mujeres saliendo con algún tipo que terminan siempre dando con el mismo tipo –el macho que juega el papel de dominante mientras los otros machos son sumisos.

Y el macho alfa sabe que las mujeres y la gente quieren estar con él no se asusta de tener conversaciones y conocer gente nueva. A él no le

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

preocupa lo que otros piensen sobre él. Toma el control de una situación con autoridad. Le escucharás contando historia tras historia.

Él sabe que si está con un grupo de hombres y mujeres, será él quien elija con quién quiere estar, y todo lo demás es ya como una profecía que tiende a cumplirse por su propia naturaleza.

Los machos alfa tienden a divertirse más y tomar el papel de hacer reír a otros.

Algunas mujeres no les gustan estos tipos parlanchines que parecen egocéntricos. Pero en mi conocimiento las mayorías de mujeres prefieren conocer hombres en los clubes que puedan contar un montón de chistes y anécdotas.

Se cuidadoso a la hora de sacar algunas cosas: pongamos el caso no cuentes un chiste como tal. Si tus historias son una corriente de pequeñas relatos fluyendo fuera de tu cabeza sin embargo céntrate en una, puedes confundir a una mujer fácilmente (especialmente bajo los efectos del alcohol). En otras palabras no pronuncies un potpourri de historias divertidas. Basta. Ordénalas en una razonable secuencia y hazlo lo mejor para encerrarlo en una misma historia.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Actor, Cómic, Relaciones Públicas**

Siendo un "actor", utilizas tu voz, lenguaje corporal y expresiones faciales que hacen a las mujeres reír, si ya eres alguien con un lenguaje corporal dinámico o un increíble "contorsionista facial", bien por ti. Si no lo eres, deberías querer desarrollar esta habilidad.

Ve practicando enfrente del espejo. Pon una cara. Hazte un guiño a ti mismo. (De nuevo, esto **no** es tonto). Prepárate para la clase actor que quieres ser, cómic pero no mordaz.

La cualidad de la voz es algo crucial para actores y cómicos. Necesitas dominar el arte de variar la velocidad, el tono, y el timbre de tu voz. Practica para reproducir cual va a ser el modo de utilizar tus líneas en un pick up, como mencioné anteriormente.

### **Tipo Serio**

A veces puedes actuar como si estuvieras ofendido, que es un truco muy bueno para obtener una disculpa de ella, y en el momento adecuado la haces reír para su sorpresa. En la mayoría de los casos **tiene que** reír para liberar tensión. Es una respuesta natural fisiológica a la que responden todos los seres humanos.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Imitador**

Imitando a personajes famosos, o alguien a quién ambos conocen, no solo ganas su risa, también su reconocimiento de tu creatividad y de esta "habilidad especial".

La mayoría de los hombres no se dan cuenta que tienen un talento para la imitación. Nos enseñaron de muy niños que es "malo" burlarse de otras personas, este es el porqué nos evitamos burlarnos de los demás. Pero es bastante sencillo y, de hecho, la mayoría de nosotros lo hacemos de vez en cuando. ¿Recuerdas la última vez que imitaste a alguien que cayó mal? ¿No se han burlado del irritante vendedor y de la actriz molesta por la imitación de sus modales?

Aprenda nuevos acentos. A penas requiere práctica. Y podrías querer elegir 5-6 personajes favoritos y acentos como parte de tu repertorio.

Puedes acceder a los dialectos internacionales del inglés archivados en <http://www.ku.edu/~idea/index2.html> y escuchar prácticamente todos los acentos que hay de la lengua inglesa. Personalmente recomiendo el acento Escocés, Irlandés y Británico, ya que son fáciles de aprender y reconocer.

Si tu imitación de personajes o acentos hace reír a una mujer, tendrá como resultado un gran momento.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### ***Prestidigitador, Malabarista, Futurólogo, etc.***

La magia **fascina** totalmente a las mujeres. Nunca ha fallado en mi caso. Incluso el truco más simple. Cuando lo manejas bien, siempre las haces reír. Ellas secretamente te vigilarán (*¿Cómo lo hiciste?*) si tu no le dices como se hace. Y nunca deberías revelar tus trucos.

También, hay mujeres que creen mucho en el destino. Si sabes como leer la palma o astrología (puedes perfectamente aprender en una mañana), ¿por qué no utilizarlo para hacerla reír? Puedes soltar algún chiste demoledor mientras la tomas de la mano. Por ejemplo:

*"Déjame ver... tu línea de la vida es bastante larga, te auguro que vivirás más allá de la próxima semana... tu línea de la fortuna indica que no eres rica- pero esto no se queda aquí... y tu línea del corazón me cuenta que creerás algo si te lo cuento ahora..."*

Lo más descarado que he encontrado hasta ahora es esto (y no lo recomiendo).

*"...um... ¿esta línea? Esta es tu línea de mamadas... eso me dice".*

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Juntando las Piezas**

Como puedes ver, hay solo unos pocos payasos y personajes de humor en el mundo. Semejantemente existe un manojo de técnicas de humor básicas.

Si has aprendido a realizar magia antes, sabrás que grandes ilusiones son a menudo combinaciones de simples trucos.

**Haciendo reír mujeres simplemente.** Ten en mente como escudriñaremos en técnicas de humor específicas en los capítulos siguientes.

**Combina cosas simples para producir maravillas.** Así que trata todas las técnicas básicas de humor que estoy a punto de mostrarte como un conjunto de elementos interconectados.

Después de que hayas dominado todas ellas, puedes crear tu propio estilo de humor con estos "elementos de humor."

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Encuentra el Objetivo Correcto**

Una vez que hayas localizado el blanco correcto para hablar en broma o del tema que ella encuentra cómico, ya has obtenido medio camino hacia el éxito.

### ***Burlándote de Ti***

Probablemente no te sorprenda. El humor más apreciado y más seguro es la autoburla. ¿Por qué burlándote de ti (de manera positiva claro)? **es menos ofensivo**, muestra que eres tolerante y también trae muchos otros beneficios.

Por **Regla de Reciprocidad** ella te revelara su mundo interno pronto, o hará burlas, y significara que los dos tendrán mas confianza en su primer encuentro.

### **Regla de Reciprocidad**

La regla de reciprocidad aplica en todas las culturas y es que cuando alguien te da algo te sientes obligado a devolver el favor. Esta regla evolucionó en las sociedades como un mecanismo obligatorio, como "dar-y-recibir" es en conjunto ventajoso en la supervivencia y éxito del grupo porque crea ataduras de obligación entre las personas.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

*"Una de las armas más potentes de influencia es la regla para la reciprocidad. La regla dice que nosotros debemos intentar pagar, en bondad, lo que otra persona nos ha proporcionado."*

*—Robert B. Cialdini, autor de La Psicología de Persuasion (The Psychology of Persuasion - William Morrow, 1993)*

Tormenta de ideas **sobre ti ahora**.

Toma un pedazo de papel y apunta tus debilidades y fortalezas, las cosas interesantes que pasaron últimamente. Estoy seguro que puedes obtener una docena de chistes de aquello fácilmente.

En serio. No lo aplaces. Apunta sobre ello **ahora**.

### ***Mujeres en un Grupo***

Puedes haber notado que la mujer en un grupo a veces tiende a no responder muy bien al humor. Ésa es la **prueba social** del trabajo.

Si ella reacciona favorablemente a ti demasiado pronto, se arriesga a perder su estado en el grupo porque parecerá ser demasiado fácil (o peor aún: una regalada). Aun cuando le gustes, no responderá tan



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

favorablemente como si hubiera estado sola.

¿Cómo se trata de esto?

Ten presente que eventualmente quieres aislar a la mujer con la que quieres hablar. No es inteligente tratar de enamorarla, usando humor o no, cuando ella está en un grupo.

Aquí te ofrezco dos trucos muy prácticos para lograr la tarea.

🕒 Simplemente has gestos para que ella venga hacia ti. Pueden haber dos interpretaciones de su acción si ella viene. Una, ella es fácil de "mandar llamar". Dos, ella es especial en el grupo.

De la experiencia sé que lo segundo es verdad la mayoría del tiempo.

Después de que ella se acerca puedes preguntarle con una sonrisa, "¿Son esos tus amigos?" Ella dirá sí. Y entonces dices, "Luces maravillosa, pienso eres la más bonita... toma una mirada hacia ellos..." y ella.

En ese momento dirígela hacia su grupo con una sonrisa y amigablemente, "¡Sonríe y di hola!" La oportunidad es que ella estará

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

obligada a hacerlo.

En este punto puedes decir, "Un placer conocerlos. Por favor pretende que no me conoces antes." Ella dirá algo probablemente como, "¡Yo **no** te conozco!" A eso puedes contestar, "Finges muy bien. ¡Eso es lo que quiero decir!"

Si lo haces alegremente (usa un correcto lenguaje corporal para asegurarte que ella comprende que solo estás jugando y no eres un idiota) y confiadamente, provocarás atracción y sentirá intriga inmediata por ti.

Al grupo de sus amigos les parecerás ser un conocido de ella. Ella les dirá que nunca te ha visto antes pero no te dejará (porque le has dicho que es la más bonita entre ellos). Es más, durante este proceso, **su estado social se ha elevado gracias a ti.**

🕒 Si piensas que lo anterior suena un poco loco, acércate al grupo con un amigo (No recomiendo que vayas solo, porque a pesar de parecer heroico, tienes menos oportunidades -y no es inteligente- debes tener claro cual es tu objetivo) y él llamará la atención del grupo mientras puedes hablar selectivamente con la muchacha en la que estás interesado. Tu amigo probablemente no sacará nada salvo una buena plática. Tu amigo debe estar de acuerdo con tal sacrificio.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Otros u Otras Cosas**

Al escoger un blanco, ten presente esto: cualquier blanco de humor que escojas, debe servir para reforzar su idea, ideología, statu quo, o **prejuicios pre-existentes**, de otra forma no funcionará. **Evita ser ofensivo e insultar en todo momento.**

Generalmente es mejor que al hablar hagas broma sobre alguien o algo a lo que tú y ella están familiarizados. Esto es por qué las personas asignan a menudo los nombres de políticos, estrellas de cine, profesores, amigos comunes, etc., a personajes chistosos que por otra parte no son cómicos.

Averigua qué tipo de personas le gustan y no. Si no tienes una pista, escoge primero como blancos lugares e ideas.

Para los lugares, habla sobre las ciudades y países. Siempre mantente un guardia para los estereotipos de ciudades y países:

*Nueva York es ruidoso, se mueve muy rápido, mientras pasas. París es romántico. Inglaterra en todas partes Shakespeare, Big Ben, el jugador de bolos con sombrero, mal tiempo, moda – antigua para caballeros...*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Para ideas, "ataca" los problemas actuales. El periódico nunca falla para proveer bastante material y hablar en broma. También, **las mujeres aman la sofisticación**. Así que la filosofía es una buena opción. No te equivoques porque la filosofía siempre es aburrida e insípida. Puede ser divertida -si conoces como burlarte de esta. Use la lista de **falacias lógicas** (Bonus libro "Falacias Lógicas") como una arma para tu discurso y el argumento de otras personas como material para chistes

Para las personas, las celebridades son temas buenos, pero de nuevo, primer averigua que no le gusta antes de burlarte de cualquiera de ellos (incluso puede ser divertido compararla a una celebridad- algunas veces es una clase de alabanza).

Finalmente, una palabra de sexo. Enfrentémoslo: más pronto o después tendrás y querrás tratar con este tema. Sin embargo, ten presente que apresurarse puede ser más dañino que bueno.

No quieres parecer demasiado impertinente o desesperado, pero al mismo tiempo siempre quieres recordarle tu papel como un amante potencial.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **El Poder de los Estereotipos**

Un estereotipo es—

- ⌚ Simplificación
- ⌚ Exageración
- ⌚ Distorsión
- ⌚ Generalización

—de características comunes poseídas por miembros de un grupo, exagerado hasta el punto donde se vuelve cómico.

¿Has notado que a menudo los comediantes acostumbran a usar estereotipos para hacer reír al público?

Observa que tan predecibles son ciertos guiones en la TV y cómo los reporteros de noticias y presentadores de programas se adhieren a las mismas cosas una y otra vez para hacerte reír.

Por ejemplo, ¿cuántas veces en las películas del 007 los villanos mostraron a Bond todos sus planes maléficos antes de fallar miserablemente? Bond siempre aparecía en la escena siendo capturado

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

pero nunca ejecutado inmediatamente. Los villanos siempre lo colocaban en de algún tipo de máquina de muerte que nunca funcionaba. ¿Qué hay sobre las mujeres de Bond? ¿No son las mismas mujeres con peinados diferentes?

Señálalos o imítalos. Tú podrás hacer reír a las mujeres de esta manera muy fácilmente. Y ése es el poder de los estereotipos.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **El Poder de los Hechos**

Después de haber hablado sobre los estereotipos, echemos una mirada a las verdades evidentes.

Hasta cierto punto, los estereotipos reflejan la verdad, ¿o no lo hacen? Aun cuando ella estalla en risas y dice, "Oh, eres tan malo," profundamente todavía identifican un cierto grupo de las personas basado en tu estereotipo.

Y a veces declarando las verdades evidentes es muy poderoso, sobre todo las verdades que las mujeres odian admitir o también que se sienten avergonzadas para admitir.

Las verdades incluyen cosas que son cómicas en su naturaleza y que frecuentemente **tomamos por dado.**

¿Alguna vez te has preguntado porque un *"hot dog"* no es un perro, y en ingles *"flammable"* e *"inflammable"* ("valuable" e "invaluable") significan lo mismo, y también en ingles *"terrible"* y *"terrific"* significan lo contrario?

Se más observador y descubre nuevos significados en la vida. Ella

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

pensará que eres una persona sensible, creativa, inteligente, interesante, y divertida.

Puede combinarse el poder de hechos con la técnica de exageración de la cual hablaremos después. (Voy a mencionar esto una y otra vez en este libro: no aísles las técnicas. Siempre **combínelas para fortalecer el efecto global y crear materiales originales.**)

Por ejemplo, *"Mi profesor publicaba 7 libros por año. Si hoy, él estuviera vivo, él sólo publicaría 4 o 5. Y tendría 94 años."*



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **El Poder de las Palabras**

El juego de palabras es una de las formas más antiguas de humor y es considerado más intelectual que, decir, estúpidas bromas o humor negro. (No quiero decir que hay que desacreditar al humor negro. A menudo funciona mejor que el intelectual, esto depende del tipo de mujeres con la que estés interactuando.)

No es sorpresa, que el juego de palabras produce grados diferentes de diversión con mujeres de culturas diferentes.

Hay ideas culturalmente y personalmente "aceptables" e "inaceptables". Pueden emplearse dos cosas totalmente incompatibles sin problemas en una cultura pero no en otra. Lo mismo sucede con los individuos.

Esta técnica es sobre descubrir nuevos significados de "palabras y refranes" a lo que normalmente se conoce como clichés.

Debes entrenarte para estar más atento y encontrar clichés por todas partes. ¡Hay tantas cosas maravillosas que pasan alrededor de nosotros-sí, son un gran material como recursos de humor!

## *Los Jugadores Rápidos X Files?*

Simplemente escucha cómo hablan las personas. ¿Cuántas veces escuchas clichés en un día... sobre todo en las películas?

### **Los Clichés en las Películas**

Hay abundancia de clichés en las películas—no solo en el diálogo, también lo son los temas o los escenarios repetitivos. Esta es la razón por la que algunas veces decimos, “Esa película fue tan aburrida que pude saber el final después de los primeros 15 minutos”.

La buena noticia para ti es que. La siguiente vez que estés en una cita y vayas a ver una película, tendrás una gran cantidad de material con la cual bromear.

Aquí hay un ejemplo de clichés sobre héroes (incluyendo el que veras la próxima vez) en las películas:

- 🕒 Si el héroe tiene un problema físico o psicológico que le ha impedido resolver problemas eficazmente, puedes estar seguro que su problema desaparecerá en un momento oportuno.
- 🕒 El héroe siempre pierde al villano por unos segundos.
- 🕒 El héroe siempre se aparecerá con un personaje femenino. Su compañero no.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- ⌚ El mejor amigo/compañero del héroe usualmente es matado por los tipos malos tres días antes de su retiro.
- ⌚ La nueva esposa del héroe es abatida por 80 ametralladoras justo después o durante la luna de miel.
- ⌚ Los héroes pueden estar sin comida, sin dormir o sin ir al baño, sin un descenso considerable en sus facultades físicas o mentales por al menos 72 horas.
- ⌚ El héroe siempre tendrá una pequeña mancha de sangre a la izquierda de su boca después de una pelea. Su labio nunca será herido a la mitad, y su labio superior siempre será invulnerable. El se limpiara la sangre en su boca con la parte trasera de su mano, y entonces la mirará. Si en su cara se muestra otra lesión, usualmente será una abrasión en su pómulo izquierdo. El estará vendado por un día, después del cual sanará milagrosamente.
- ⌚ El héroe se rehusará a recibir asistencia de amigos o de personal médico después de una pelea.
- ⌚ Si el héroe tiene una segunda pelea, la parte más lesionada de su cuerpo será golpeada o pateada.
- ⌚ El héroe nunca mostrara dolor aun en la peor paliza, aun hará una mueca de dolor si una mujer intenta limpiar una herida facial.
- ⌚ Cuando el héroe forma equipo con un compañero débil, su compañero invariablemente salvara la vida del héroe en un momento crucial o muestra una habilidad notable con las armas de fuego en un momento crucial.
- ⌚ Si el héroe es un hombre blanco tienen un asistente que no es blanco o no es hombre, su asistente morirá, de preferencia en un acto

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

de sacrificio heroico.

⌚ Si el héroe tiene un compañero y menciona a su familia en los dos primeros minutos de la película seguramente será asesinado.

⌚ El héroe de la película esta (casi) siempre divorciado, pero tiene algún contacto con su ex-esposa quien le dice que no puede estar casado con el porque lo ama demasiado.

En la vida real, a menudo escuchamos:

*"Siempre ve el lado bueno vida"*

*"Ser o no ser"*

*"Vive y aprende"*

*"Vive y deja vivir"*

*"No te preocupes, se feliz"*

*"La sonrisa es la mejor medicina"*

*"Me encuentro entre la espada y la pared"*

¡Tenemos clichés para clichés!

*"Nadie posee clichés"*

*"Los clichés nunca son nuevos"*

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

*"Los clichés suenan mejor en un idioma extranjero"*

*"Un cliché solo describe un sentimiento o finge sentimientos, no los cambia"*

*"Siempre existe una verdad en un cliché"*

*"Evita los clichés como la plaga"*

He incluido tres maneras básicas de jugar con palabras. Úsalos a tu discreción y escoge el tipo que mas se adecue a la situación y a la disposición de ella.

### ***Doble Sentido***

El doble sentido es la manera más flexible de jugar con palabras. Y es fácil realizarla en nuestro vocabulario

"El juego de palabras"—a veces escuchamos frecuentemente—es la forma mas común de doble significado. Incontables palabras en el vocabulario ingles tienen diferente significado.

Toma la palabra "fit" por ejemplo, esta puede significar "suit (adecuado) (en tamaño, color, etc.)", "healthy (saludable)", o "competitive (competitivo)", así que si una compañía de jeans dice: excelentes para "survival of the fittest", ellos están diciendo dos cosas al mismo tiempo:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

sus jeans se ajustan muy bien a las piernas y su calidad (u otros factores) es la mejor entre otras.

Otro ejemplo es la palabra "strange". En ingles puede significar "odd" (raro) o "newly-acquainted" (recién adquirido). Así que tu siempre puedes afirmar:

"Todas las noches yo tengo una chica nueva - la misma chica- ella solo es extraña"

No muy a menudo, las palabras que se ven inocentes son una grandiosa fuente de doble sentido, tales como "eso". "Eso" por algunos rezones puede tener connotaciones sexuales. Es un arte **dirigir a una mujer a través del sexo** sin realmente hablar de el. Por ejemplo:

*Los doctores hacen eso con paciencia o lo hacen con paciencia.*

*Los editores lo hacen según las reglas.*

*Los banqueros lo hacen con interés.*

*El tapete hizo eso en sus rodillas*

*Los operadores de un elevador lo hacen hacia arriba o hacia abajo.*

Una palabra similar es "en":

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"¿No es grandioso estar en Abril?"*

*"Sí, pero su hermana, Barbara, es aun mejor."*

Pero ten cuidado, utiliza moderadamente el doble sentido. Si no es usado correctamente, parecerás como un tonto, que es peor a no decir nada.

Existen muchos vocablos usados frecuentemente que sirven como fuente de ingeniosas bromas y líneas brillantes, como las siguientes. (Nota que a veces las personas dicen y que es muy fácil bromear sobre esto):

*"Yo fui a Harvard."*

(Ayer—a la librería Harvard)

*¿Cuanto tiempo te lleva leer un libro?*

("U-N-L-I-B-R-O". ¡Terminado! Eso fue 3 segundos.)

*¿Puedes poner esta botella destapada arriba-abajo sin regar agua?*

Ponla sobre tu cabeza- "arriba", a un lado- "al lado", luego más abajo- "abajo". Eso, lo hiciste.)

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Toma las palabras de su lenguaje y bromea sobre esto. Puedes mantener una cara extraña para incrementar el efecto cómico.

Un uso especial del doble sentido es la construcción de frases tales como "muy feo", "viejas nuevas", "grito silencioso" (las cuales han llegado a ser un cliché naturalmente). El término técnico empleado es "**Oxímoron**" (expresión en la que se emplean dos términos incongruentes o contradictorios). Estos algunos de los refranes más ingeniosos que oídos todos los días. Por ejemplo:

*Actúa natural*

*Claramente confundido*

*Error encontrado*

*Gas liquido*

*Historia Moderna*

*Secreto abierto*

*Segundo mejor*

*Grabado en vivo*

*Opinión imparcial*

*Realidad Virtual*

Algunos son juegos con los múltiples significados de una palabra:



## *Los Jugadores Rápidos X Files?*

*"What do you call a deer with no eyes?" (¿A que llamas venado sin ojos?)*

*"No-eye deer (venado sin ojos)." (Sounds like "no idea".)*

*"¿Escuchaste del chico que perdió su brazo izquierdo y pierna en un accidente automovilístico?"*

*"El ya esta todo bien."*

*"¿De donde consigues lana virgen?"*

*"De la oveja fea."*

### **Significado Literal**

Lo gracioso sobre cada idioma es la extensión de los significados literales de su vocabulario. Nosotros hablamos según un juego de reglas sociales y aplicamos los varios significados de palabras en español basados en guiones específicos.

Tú puedes crear frases cómicas usando las palabras diferentemente que conforman las reglas de la gramática.

Por ejemplo la palabra *"llamar"*—también puede significar *"llamar por*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*teléfono" o "referirse", así que la siguiente vez que ella te diga "llámame a un taxi/doctor", tu simplemente puedes decirle "a un taxi". (e.j. "Esta bien, eres un taxi/doctor") si te dice que irá con sus amigas de "window shopping", pregúntale que cuantas windows planea comprar.*

Tal vez has escuchado la famosa "adivinanza" —"*¿Puedes decir la capital de quince estados en menos de un minuto?*" (Tu puedes contestar "*¿La capital de quince estados en menos de un minuto?*" La respuesta: *son dos segundos*. Es similar al ejemplo de "leer un libro" mencionado en el capítulo anterior.

Otro ejemplo clásico es "no digas" algo. La implicación de no decir algo es que debe ser mantenido como un secreto. Hay dos maneras para bromear sobre esto:

1. Expresa que no puedes decirle algo a ella o alguien más que... (revélalo), (i.e. "Me dijeron que no te dijera que ella se burlo de ti ayer... oops...")
2. Expresa que no puedes decirle algo... y ese "algo" es falso. Por ejemplo:

*"No me permiten decir que mi familia es muy rica."*

*"¿Por qué no? No es nada de que estar avergonzado."*

*"Principalmente, por que no somos ricos."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Tú puedes sustituir toda clase de cosas aquí incluyendo el tamaño de tu masculinidad para hacerla pensar sobre temas de sexualidad (solo después de haber desarrollado cierto nivel de intimidad).

Una proposición útil es "en". Así que la siguiente ocasión que ella te pida reunirse en una cafetería tú puedes contestar, "seguro, si hay suficiente espacio". O si ella dice, *"Ayer yo hable con John en mi pijama."* Tu le puedes preguntar, *¿como pudo entrar en tu pijama?*

A las mujeres les gusta preguntar: *"¿Que clase de esposo o novio debo tener?"* Solo diles, *"No toques a los esposos o novios de otras mujeres. Consigue un hombre soltero."*

Si tu eres bueno hablando en publico y la próxima vez que alguien te pregunte si tienes pánico escénico, tu puedes contestar, *"Créeme, no es el escenario lo que me espanta... Es la audiencia completa que asusta el infierno fuera de mi"*

Si estas atento, las posibilidades son infinitas.

### **Clichés**

Tomamos muchos clichés dados por hechos cada día.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Cuando inclinamos nuestra cabezas para estar de acuerdo con estos dichos populares, la mayoría no esta al tanto de su "potencial de humor".

Interpretando mal los clichés o pasando por alto verdades evidentes podemos encontrar muchos clichés, así puedes demostrar que eres una persona creativa y pensante. Por ejemplo;

*"Si 1000 monos se sentaran frente a 1000 máquinas de escribir, ellos serían un Shakespeare –y el olor sería horrible."*

*"La pluma es más poderosa que la espada —e increíblemente mas fácil para escribir."*

*"Si puedes engañar a todas las personas de vez en cuando—Eso esta suficientemente bien."*

*"Si al principio tu no tienes éxito—Modifica tus objetivos."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Actúa "Tontamente"**

El término más bien conocido es "tonto" sin sentido. Pero de nuevo, cuando una mujer te dice que eres un tonto puede ser un indicador de disgusto o un término afectuoso que significa "¡Eres muy listo!"

*Cuando yo tenía seis años, yo tenía tu edad.*

*¡Ten cuidado! Agua sobre el camino durante la lluvia.*

*Esta cámara solo funciona con una película dentro.*

*No uses la secadora de cabello mientras te bañas.*

*Por favor alinéate alfabéticamente por altura.*

Aquí esta mi sugerencia para ti. **Actúa** tontamente **de vez en cuando** mientras tomas el rol dominante **la mayor parte del tiempo**.

Las mujeres son atraídas frecuentemente por **la combinación de virilidad e inocencia**. Yo no se exactamente por que pero aquí esta mi especulación.

La masculinidad llena el deseo de una mujer de ser dominada (como ya mencionamos) y **actuando** tontamente satisface sus necesidades maternas. Al mismo tiempo, la peculiar combinación de ambos crea un sentimiento de misterio y contradicción- lo cual aman las mujeres.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Refranes**

Esta categoría de humor es lo que yo llamo "humor intelectual". Debes decir estas bromas a mujeres razonablemente inteligentes que puedan apreciar juegos con el lenguaje.

Las personas usualmente están de acuerdo que los refranes son "ingeniosos", "inteligentes" o "malos". Los refranes son frecuentemente presentados en la sección de "*el pensamiento del día*" en muchos sitios web.

Existen muchos ejemplos interesantes de refranes en otros idiomas y habla retórica. Por ejemplo, en el dialecto Cockney del este de Inglaterra hay una gran cantidad de refranes donde se substituyeron palabras aun la rima entre si. Por ejemplo, "cama" es "Tio *Ted*" y "cerveza" es "oreja".

## **Cockney**

El habla de la clase obrera de Inglaterra es caracterizada por quitar la "h" y el lenguaje con rima tipo *Cockney*, entre otras. A menudo imitados por fanáticos para presentar a la clase obrera como simples, ignorantes e incompletos. Este parloteo es llamado *Mockney*. El verdadero Cockney debió haber nacido con el sonido de las campanas

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

de la iglesia de St Mary-le-Bow, Cheapside.

El párrafo de arriba (sin traducir) en Cockney podría ser:

*Lor' luv a duck! Speech ov London's Workin' Bottle an' Glass characterized by da droppin' ov "h" an' Cockney Rhymin' Slang, amonguvvers. Often imitated by bigots ter presen' da Workin' Bottle an' Glassas simple, uneducated an' incomplete. This parrotin' is called Mockney. Irish stew Cockney must be born wivin da sound ov da Bow Bells ov St Mary-le-Bow church, Cheapside. Know what I mean?*

A menudo escuchamos dichos tales como: "cuando la partida se pone difícil, el agresivo continua", "Si tu no planeas, tu estas planeando fallar", "Algunas personas comen para vivir, y algunos viven para comer". Todos los anteriores son refranes.

Sin embargo el refrán mas famoso es el de John F. Kennedy's "no te preguntes que puede hacer tu país por ti, pregúntate que puedes hacer por tu país."

Ciertos refranes universales pueden ser prácticos. Por ejemplo, "Yo he obtenido lo que toma tomar lo que has obtenido" y "a nadie le importa que tanto sabes hasta que saben cuanto importas".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

El problema con los refranes es que la mayoría de ellos han llegado a hacer clichés. Pero no te preocupes. Esta es una gran oportunidad para usar tu imaginación y **sorprenderla**. Por ejemplo, cuando tu la veas dudando por hacer algo, tu puedes decir, *"Relájate, no tienes nada que temer, excepto del miedo en sí—y a tu papa, por supuesto."* (Suponiendo que lo que la preocupa es lo que le dijiste).

Un truco de exploración de refranes es desarrollar un hábito de cambiar la secuencia de las palabras de los dichos populares. Solo experimenta con temas divertidos. Te sorprenderás que existan incontables refranes para jugar con ellos.

Otra manera de construir refranes es explorar la cercana relación entre sinónimos y antónimos. Por ejemplo, *"Las mujeres sudan pero las señoras transpiran"*. Dave Barry tiene un famoso dicho, *"No puedes ser joven por siempre, pero puedes ser inmadura por siempre"*. En el diario Los Ángeles una vez se escribió, *"La única cosa mas molesta que un vecino con un carro viejo y ruidoso, es un vecino con un carro silencioso y nuevo."*

Asegúrate que la mujer con que estas hablando realmente aprecia y disfruta el **"juego de palabras"**. Si esa no es su tasa de té, no se la des, en vez de eso dale *café*.

Si estás interesado en este tipo de humor, aquí esta un ejercicio para ti: cuando estés aburrido (como cuando estas esperando en línea) enlista



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

en tu mente algunas palabras en pares y comienza a construir oraciones con ellas. Agrega sinónimos y antónimos para ver que sucede. Sonará sin sentido al principio, pero mejorarás muy rápidamente.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Sorpréndela**

Cuando las mujeres son sorprendidas agradablemente ellas ríen. Muchas veces reímos para tapar nuestra vergüenza porque “no le entendimos”. (Por cierto, subconscientemente no esperamos “entenderle” en primer lugar... ¿o donde esta el valor de entretenimiento? Y eso es algo de lo que deberías tomar ventaja.)

He mencionado antes un elemento para la risa llamado “sorpresa”. Aquí lo discutiremos al detalle.

Toda “broma de sorpresa” que le dices a una mujer es una historia corta. Cualquier historia o línea que uses, tu objetivo tiene que ser el de engañarla (hacer que llegue a una falsa conclusión) antes de revelar la “respuesta correcta”.

Funciona porque su cerebro no puede alojar ambas ideas (su propia conclusión y lo que le revelas) al mismo tiempo. Ella se **tiene que** reír para liberar la tensión psicológica.

El columnista de humor Dave Barry es un maestro en revertir. Solo lee sus viejas columnas y notarás que revertir es su manera típica de empezar una pieza de escritura de humor. La cual nunca fallaba en obtener la atención de los lectores y establecía el humor para la risa.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Dirígela naturalmente hacia ideas equivocadas antes de decirle algo totalmente en contra de sus suposiciones. La palabra clave aquí es "suposiciones".

Jugar con sus suposiciones es un proceso de 3 simples pasos:

- 1.- Identificar la implicación típica de cualquier cosa que le vallas a decir. Es natural no apreciar las cosas, pero si preguntas lo suficientemente duro, puedes derivar nuevos significados de casi cualquier cosa. Este paso explora oportunidades para engañarla.
- 2.- Mandarle pensamientos hacia la dirección equivocada usando palabras o frases convencionales. Esto se llama **"acuerdo tácito"**.
- 3.-"Revela la verdad". Di algo que encaje perfectamente con lo que declaraste en el paso 2 pero que ella nunca espero.

### ***Truco lingüístico***

Puedes usar los "hoyos" del lenguaje para engañarla para que piense de una manera en particular. Por ejemplo, dile:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"Tengo un hermano en la escuela de medicina de Harvard."*

Tan pronto ella escuche esto, ¿que clase de imagen mental has creado en su mente? Probablemente una figura erudita... inteligente, un poco nerd, usando un par de lentes y tal vez una bata de laboratorio.

Ella podría preguntar:

*"¿Que esta estudiando?"*

Todo es natural— basado en la interpretación convencional de una sentencia que le acabas de decir. Sin embargo, tu solamente dijiste "en" Harvard, ¿cierto?

La lengua inglesa la ha engañado, porque tu próxima frase seria:

*"Nada, lo están estudiado a el."*

Cada palabra es lógica y consistente con la información disponible. Y negara efectivamente su percepción original.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Reforzar**

A menudo puedes decir si alguien esta cerca de expresar una mirada opuesta de lo que el o ella acaba de decir. Por ejemplo, si tu novia de repente empieza a decirte que eres un chico bueno... sabes que algo malo se acerca.

Nosotros frecuentemente damos a entender que lo que estamos cerca de decir con ciertas palabras y tonalidad. Cuando dices, "yo solía pensar..." da a entender que ya no piensas de esa manera... ¿entiendes mi punto?

Y esa es una suposición de la que puedes tomar ventaja. Dile algo como:

*"Cuando era joven, pensaba que el dinero era la cosa mas importante en la vida. Ahora que estoy viejo—se que lo es."*

*"Cuando era mas joven, pensaba que las chicas bonitas como tu se portaban mal. Ahora que estoy viejo— se que es verdad."*

*"Creo que el sexo es una cosa hermosa entre dos personas. Entre cinco, es grandioso."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Autocontradecirse**

Es posible decirle a una mujer dos cosas aparentemente contradictorias y aun tener sentido. La contradicción es graciosa porque también es lógica.

Eso crea conflicto en su mente y ella se **tiene que** reír. Por ejemplo, cuando ustedes dos estén hablando de intereses comunes (libros, películas, discos, etc.) di algo como esto:

*"Este es un gran libro/película/CD que definitivamente quiero añadirlo a mi librería/colección. Algún día hasta lo pueda leer/mirar/escucharlo".*

O dile una historia graciosa y sorprendente. Aquí hay una que especialmente me gusta:

*"Casi me matan tres tipos anoche. Pero Peter me salvo la vida. El llevo y dijo, 'Ya muchachos, ¡es suficiente!' "*

### **Predice su Perspectiva**

En situaciones donde seas capaz de predecir su perspectiva, sorpréndela diciendo algo que sea totalmente contrario a su perspectiva.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Por ejemplo, cuando tu cita ha llegado al final, pregúntale si ella ha tenido un buen rato. Ella dirá por supuesto que si y esperara que digas algo que con respecto a esa línea. Pero en cambio puedes decir, "*bueno, pondremos final a eso.*" (Y sonríe.)

El truco aquí es tomar ventaja de las costumbres sociales. Los comportamientos socialmente aceptables **siempre son predicables**. Por ejemplo, si le dices a una mujer:

*"Mi novia se acaba de escapar con mi mejor amigo."*

Que mas podría decir sino solo, "*Oh siento mucho escuchar eso.*"

Y entonces es tiempo de decir en un tono frustrante, "*¡Dios sabe lo mucho que extraño a mi amigo!*"

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Yendo en contra de la costumbre**

#### ***Anuncia tu Próximo Movimiento***

Anuncia a una mujer tu próximo movimiento. Y tiene que ser "socialmente aceptable" así como dicho en una manera exagerada y juguetona.

Crea un momento gracioso porque la mujer sabe que es lo que quieres y sin embargo **ella no puede rechazar tu siguiente movimiento porque "solamente estas bromeando"** y en cuanto ella se ría, no podrá rechazarte porque eso sería **inconsistente**.

Por ejemplo, puedes ahuyentar la renuencia de una mujer de darte su teléfono diciendo:

*"No te preocupes. Solo te llamare 9 veces al día."*

Si todo esta yendo muy bien entre ustedes dos, puedes acercarte a ella y decirle:

*"No temas, **solo** voy a besarte... y eso es todo."*



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

¿Recuerdas de lo que hablamos acerca de las líneas para ligar? Entre más simples (tales como "hola"), mejor. Y aquí esta una que me ha funcionado:

*¿Puedo probar contigo algunas líneas para ligar? (dile algunas buenas y algunas malas.) Bien, tengo una última línea para ti: ¿Puedo probar contigo algunas líneas para ligar?*

### ***Cambio de papeles***

Todos sabemos que las mujeres tienden a ser auto-protectoras. Tu trabajo es derribar su defensa (y también el orgullo). Una manera graciosa de hacer esto es el de asumir un papel aun mas defensivo y acusarla de lo que los hombres son acusados normalmente. Por ejemplo, puedes preguntarle:

"¿Es seguro hablar contigo?, ¿no eres una persona que asusta, verdad?", "No estoy seguro si debería ir contigo. A lo mejor me violas o algo..."

De nuevo, **asegúrate** de que ella se ha dado cuenta de solo **estas bromeando**. No querrás ser considerado como un **pesado promedio**.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Recházala**

Los hombres tienden a sobre-excitarse tan pronto una mujer empieza a mostrarles algo de afecto o entusiasmo. Cuando una mujer te pregunte, "¿Hey, quieres ir a mi casa para tomar un trago? La mayoría de los hombres estarían más que felices de aceptar la invitación inmediatamente.

No estoy diciendo que no deberías. Pero antes de que lo hagas, puedes poner una cara seria y decir "*no estoy seguro... ¿puedo confiar en ti? Prométeme que no me vas a acosar.*" Y muéstrale que estas bromeando sonriéndole o haciéndole una mueca.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Dile en 3 y Solo 3 Partes**

El numero 3 parece tener un poder mítico de una interpretación cómica. Probablemente has notado que muchas bromas usan **tripletras** en las cuales las primeras dos instancias crean tensión y la línea principal sirve de clímax.

¿Cuántas veces has escuchado varias historias acerca de 3 pobres sujetos entre los cuales el tercero sufre más? O 3 tres sujetos estupidos entre los cuales el tercero es el mas idiota.

Por alguna razón, 3 es un número óptimo. 2 es insuficiente para establecer un patrón mientras que 4 seria repetitivo y diluiría el humor.

### **Pacing**

La "regla de 3" por ningún medio se restringe al humor. Es frecuentemente usada en discursos, escritura, pinturas (notas la tripleta aquí). Y usualmente declaramos 3 ejemplos para especificar una idea.

A veces se le llama **pacing**.

Aquí hay un chiste clásico que usa la "regla de 3":

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*Tres hombres estaban haciendo línea para entrar al cielo un día.*

*Aparentemente había sido un día muy ocupado, así que san Pedro tuvo que decirle al primero, "el cielo esta muy cerca de llenarse hoy, y me han pedido que admita solo personas que hayan tenido una muerte particularmente horrible. ¿Así que cual es tu historia?*

*El primer hombre responde: "bueno, por un tiempo he sospechado que mi esposa ha estado engañándome, así que hoy llegue temprano a casa para intentar agarrarla con las manos en la masa. Mientras entraba en mi departamento de 25avo piso, note algo raro, pero toda mi búsqueda no me revelo donde este otro tipo se pudiera estar escondiendo. Finalmente, Salí al balcón, y vi a este tipo colgando de la barandilla, ¡25 pisos arriba del suelo! A estas alturas yo estaba bien enojado, así que empecé a golpearlo y patearlo, pero el no se caía. Así que finalmente regrese a mi apartamento y tome un martillo y empecé a martillarle los dedos. Por supuesto, el no pudo resistir eso por mucho tiempo. Así que se soltó, pero callo en unos matorrales, aturdido pero bien. No lo pude soportar mas, así que corrí a la cocina, cargue el refrigerador, y lo arroje por el balcón donde aterrizo sobre el, matándolo instantáneamente. Pero todo el estrés y furia me hizo daño, y tuve un ataque al corazón y morí ahí en el balcón."*

*"Eso me suena como que tuviste un día muy malo," dijo san Pedro, y dejo entrar al sujeto.*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*El segundo sujeto se aproxima y san Pedro le explica acerca de que el cielo esta lleno, y otra vez le pregunta su historia.*

*"Ha sido un día muy extraño. Vera, yo vivo en el 26avo piso de mi edificio de apartamentos, y cada mañana yo hago mis ejercicios afuera en mi balcón. Bueno, esta mañana me debí de haber resbalado o algo, porque me caí por la orilla. Pero tuve suerte, y agarre la barandilla del balcón del piso de abajo. Sabia que no podría aguantar mucho, cuando de repente un tipo apareció en el balcón. Pensé que estaba salvado, cuando el empezó a pegarme y patearme. Aguante lo mejor que pude hasta que el entro al apartamento y agarro un martillo y empezó a pegarme en las manos. Finalmente me deje caer, pero otra vez tuve suerte y caí sobre los arbustos abajo. Aturdido pero bien. Justo cuando estaba pensando que iba a estar bien, este refrigerador callo del cielo y me aplasto instantáneamente, y ahora estoy aquí."*

Una vez más, san Pedro tuvo que conceder que eso sonó como una muy horrible muerte.

*El tercer sujeto lleo al frente de la línea, y san Pedro le pregunto su historia.*

*"Visualice esto," dice el tercer sujeto, "estoy escondido desnudo dentro de un refrigerador..."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

¿Cual es mi punto? Mi punto es que si tienes algo gracioso que decirle, tal vez es una buena idea el **agruparlo en 3 partes** para mejorar el efecto humorístico. Por ejemplo:

*"Sabes, eres como un ángel—estas constantemente en el cielo, continuamente tocando el arpa, y sin nada que vestir."*

*Si quieres ser visto—párate;*

*Si quieres ser escuchado—levanta la voz;*

*Si quieres ser apreciado—cállate la boca.*

Esta "regla de 3" también tiene algunos "pros y contras":

1. No hagas la misma broma acerca de la misma cosa más de 3 veces.
2. No hables más de 3 cosas en un periodo corto. Tú eres un sujeto gracioso, no un comediante profesional. (No puedo asegurar eso, pero tú sabes que quiero decir).
3. 3 minutos es probablemente un buen periodo de tiempo para tus bromas.

Lo bueno de las tripletas es que ellas pueden ser usadas junto con otras 2 técnicas que ya te he dicho:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- 1.- Sorpréndela.
- 2.- Declara la simple (y lógica) verdad.

Por ejemplo:

*"Me recuerdas a una cara bonita, cabello sedoso, gran cuerpo—tu no tienes nada de esto."*

*"En un día típico, si tu te sientes grandioso por solo una hora, estas totalmente alerta por una hora, haces cosas inteligentes por una hora—todavía eres un tonto por las siguientes 23 horas."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Ilusión de Improvisación**

Así que has dicho una gran línea final y ganaste algunas risas. Pero aun no ha terminado.

Tú has creado una aun mejor oportunidad ya que has creado el “momentum” para la risa. Es el mejor momento para decir una **segunda broma cuya estructuración es alimentada por la previa línea final.**

Esa recibirá mucha mas risa.

Esta es a veces llamada **técnica topper**.

Aun mejor, puedes crear una **segunda topper** guiando a la chica a otra broma basada en la segunda línea final.

Esta simple maniobra le da a la chica una ilusión de improvisación la cual te hará parecer súper gracioso a ella.

Aquí hay un ejemplo:



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*Pregunta: ¿cuantos pasos toma meter a un elefante en un refrigerador?*

Esta es la estructuración que la mayoría de la gente dice:

*Respuesta: 3 pasos—abrir el refrigerador, meter el elefante, y cerrar la puerta.*

*Pregunta: ¿esta bien, entonces cuantos pasos necesitas para meter una jirafa?*

Ahora ella empezara a preguntarse— ¿no son los mismos tres pasos?

*Respuesta: abrir el refrigerador, sacar el elefante, meter la jirafa, y cerrar la puerta.*

*Pregunta: todos los animales fueron a la reunión anual excepto uno ¿cual fue?*

Normalmente, las mujeres no tendrán idea de que responder.

*Respuesta: la jirafa. Porque todavía esta en el refrigerador.*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*Pregunta: ¿como cruzas un río donde hay cocodrilos sin ser devorada? Y no hay puente.*

De nuevo, no tendrá idea. De hecho, ella no querrá saber la respuesta demasiado pronto, porque ella espera ser entretenida. Si encuentra la respuesta, ¿donde está el valor del entretenimiento?

(Esto acontece en un nivel subconsciente y trabaja a tu favor.)

*Respuesta: solo atraviésalo nadando, ya que todos los animales excepto la jirafa se fueron a la reunión anual.*

Antes de que vayas a cualquier reunión, prepara unas cuantas bromas “multipliegue” (puedes crear algunas por tu propia cuenta trabajando en las líneas finales usando las técnicas enseñadas en este libro) y dilas de tal manera que no tan solo eleves el nivel de la risa una detrás de la otra sino también muestres una ilusión de improvisación de una mente rápida.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Cuando Ella Quiere Reír**

¿Alguna vez has notado que, en muchas ocasiones, una vez que has hecho que le gustes a una mujer y creado un "*momentum de risa*", ella continuara riendo una y otra vez? Y mientras más lo hace, mejor te sientes, y más gracioso te vuelves.

Cosas similares frecuentemente ocurren en grupos. Cuando amigos están bromeando unos con otros, cosas que son remotamente graciosas de repente parecen súper graciosas.

La gente ha intentado explicar esos fenómenos con muchas diferentes teorías. Sigmund Freud escribió, "*la condición mas favorable para el placer cómico es una disposición generalmente feliz en la que uno esta en el humor para la risa*" mientras que algunos hablan acerca de la liberación de "gas de la risa" (óxido nitroso) del cuerpo o de la interferencia de ondas cerebrales...

Cualquiera que sea la verdad, si una mujer esta en el humor para la risa, no dejes que la oportunidad se evapore. Mantén el momentum avanzando y eleva el nivel de intimidad entre ustedes dos a través del contacto corporal (como hablamos de eso anteriormente).

Aun mejor. Engánchala a este estado de felicidad y engánchate a esta mujer en particular o al escenario si quieres.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Anclaje**

El anclaje es una aplicación del **Condicionamiento Pavloviano**, un reflejo condicionado, explorado en un principio por el científico ruso Pavlov. Su experimento consistía en lo siguiente:

Pavlov hacía sonar una campana, y luego le daba comida a un perro, lo cual hacía salivar al animal. Después de repetir el proceso varias veces, campana, comida, salivación; eliminó el dar comida. Pavlov solo tocaba la campana, pero ya no daba comida al perro.

**Sin embargo el perro salivaba, aún sin comida.**

La explicación fue la creación de un reflejo condicionado, al tocar la campana y ofrecer alimento; de esta forma ahora era posible activar la salivación con el simple hecho de tocar la campana.

El mismo reflejo condicionado puede crearse en la mujer, llamándole Anclaje. Tu le puedes hacer un anclaje la próxima vez que se ria, digamos, tocándole ligeramente el codo, así la próxima vez que repitas éste toque ella se sentirá como cuando reía. ¿Suenas divertido no?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Hazla Sentir Superior**

*"Las mujeres mienten", alguien dice. "Y la vanidad es su mejor amiga."*

Para los seres humanos (y para las mujeres en especial), es una necesidad sentirse superior, altivo, arrogante, mejor que todo. Puede sonar muy cínico, pero ajusta perfectamente con mis años de cuidadosa observación. Prueba de ello es la muerte y daño en cual se envuelve el humor negro (de naturaleza cómica y nunca violento gráficamente).

En alemán se dice "*Schadenfreude*", lo cual literalmente significa "disfrutar con el sufrimiento de otros", y las mujeres tienen esta necesidad básica de sentirse superiores a otros, ocurriendo generalmente en niveles subconscientes. Podemos ayudarlas ridiculizando la inteligencia, el estatus, o las desventajas físicas de otras personalidades en nuestras bromas.

Aquí, la palabra "superior" se aplica en un sentido estrecho. A las mujeres les gusta **sentirse** superiores a los personajes en nuestras bromas. Riéndose de la mala suerte (deliberadamente cruel) de los chistes, de alguna manera es como ver sufrir al gato "*Tom y Jerry*".

¿Alguna vez te has preguntado porque hay tantas bromas de tipo étnico, incluyendo muchísimos chistes de rubias? ¿Y que hay de aquellos chistes que se burlan de sin número de profesiones?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Puedes probar que tan bien acepta este tipo de bromas diciéndole algo como:

*"Cuando muera, me gustaría irme placidamente, mientras duermo, como lo hizo mi abuelo. No gritando y berreando como los pasajeros que viajaban en el carro que él manejaba."*

Antes de que intentes hacerla reír haciéndola sentir superior, asegúrate que no tiene problemas con los chistes étnicos, bromas sobre profesiones, crueldad cómica, etc. porque **algunas aversiones concientes, pueden ser tan fuertes, que impidan la risa e incluso pueden generar impresiones negativas.**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Exclamaciones Chistosas**

Este es un rasgo común que he descubierto entre los tipos graciosos. Todos ellos tienen una frase distintiva favorita y exclamaciones divertidas.

*Wow, wham, bang bang, yuck, yohooo, blah blah blah... Oh eso lo explica todo, in-ter-es-an-te, per—fecto—...*

Descubre algunas frases propias. Puedes tener algunas pistas de esos creativos “efectos de sonido” que hay en la mayoría de películas de acción de Hollywood, usadas comúnmente por “el compañero chistoso” del héroe (ves, ahí hay otro cliché). ¿Lo haces a menudo? Si es que no, te sugiero que lo pruebes.

Al principio te sentirás tonto o raro diciendo cosas carentes de sentido. Pero ¿recuerdas lo que dijimos al principio acerca de actuar? Si después de probar, decides que eso no es lo tuyo, no lo hagas más y no habrás perdido nada. Solo te habrás dado la oportunidad de sentirte **más vivo** mientras decías esas cosas graciosas.

Por ejemplo “okay” es la palabra más frecuentemente usada y puede expresarse en varios tonos diferentes. Cuando una mujer trate de explicarte un concepto complicado o trate de darte una excusa estúpida,

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

solo dile en un tono arrastrado “o—kay—” ascendiendo al final. Será divertido. Pruébalo.

Es algo simple y pequeño, pero puede ser más poderoso que tu pensamiento. Muchas mujeres consideran esto como encantador y lindo. Te sorprenderás.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Que Hacer con las Bromas**

Enfréntales. Los chistes estúpidos están por doquier. ¿Debemos abandonarlos?

Absolutamente, no.

La diferencia entre un **habilidoso** tipo gracioso y uno normal, es que el primero sabe como usar **todo**, incluyendo lugares, gente, ambiente, errores, accidentes y lo que la mujer dice, incluyendo bromas estúpidas.

Por ejemplo aquí hay algunas líneas estúpidas pero bonitas para el flirteo:

*¿Tus padres son ladrones? Porque ellos robaron las estrellas y las pusieron en tus ojos.*

*¿Estas cansada? Porque has estado dando vueltas en mi mente, todo el día.*

*¿Tienes una moneda? Porque mis padres me dijeron que les llamara cuando encontrara a la mujer de mis sueños.*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Ahora la pregunta es: ¿cómo usar esas frases y hacer reír a las mujeres?

La verdad es que esas líneas para flirtear son bastante malas. Pero pueden ser graciosas si se introducen como un comentario casual en medio de una conversación. Por ejemplo si ella comenzara a hablar sobre temas morales, tu podrías decir *"espero que esas ideas no vengan de tus padres, quienes pienso, son unos ladrones"*, ella probablemente se impresionará y te preguntará, de donde sacas esa idea. Y entonces podrías contestar. *"porque ellos se robaron las estrellas y las pusieron dentro de tus ojos..."*, es la misma línea...pero con una gran diferencia.

Si ella se queja del trabajo o cosas así, puedes decir *"sí, yo puedo decirte porque estás tan cansada, porque has estado de recorriendo mi mente todo el día"*. (Si es la primera vez que la ves, cámbialo a *"Estarás más cansada mañana, porque estarás rondando en mi mente, todo el día."*)

Si empieza a hablar de dinero, usa el ejemplo del "centavo".

Tienes la idea. Las bromas o líneas estúpidas, no serán estúpidas, si encajan en la conversación. Incluso podrían sonar lindas. Puedes incluso mejorar el efecto dramático mediante la exageración y mostrarle que solo estas bromeando (No me canso de hacer énfasis en esto).

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Haz Como Si Supieras**

Mucha gente llama a esto “pendejadas”. Es parecido a la técnica de la falsa estupidez, solo que lo usas para explicar algo “a tu manera”. Por ejemplo:

*“¿Carpe diem?” oh sí. Es latín, significa ardillas púrpuras.*

*Ella es vegan, ya sabes, en latín así se les llama los “raros”.*

El truco es traer a colación algo totalmente fuera de lugar con el propósito de explicar algo que desconoces en la forma más ridícula posible, (si sabes sobre ello es aún mejor). La gracia es creada por relacionar dos tópicos contrarios, usualmente uno serio y el otro absurdo. (¿Recuerda que te dije como el cerebro humano no puede lidiar con dos ideas contrarias, y debe liberar la presión mediante la risa?).

Haz esto y probablemente obtendrás algunas palmaditas en la espalda o un cariñoso “detente”...

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Referirse**

Esta es una técnica usada comúnmente por comediantes y humoristas. Una referencia puede ser de una conversación real o imaginaria.

## **Actúa**

Actúa una conversación imaginaria entre dos personajes. Podría ser un diálogo gracioso entre un tipo tonto y uno estúpido.

También puedes hacer un “performance” dramático en respuesta a una conversación previa que hayas tenido con ella. Por ejemplo, puedes hacer bromas sobre el miedo de los hombres al aproximarse a las mujeres:

*Tu: Las mujeres son muy maleducadas.*

*Ella: (Riendo) ¿Por qué?*

*Tu: Como hombres continuamente estamos tentados a mostrar nuestra apreciación sobre las mujeres con tentativas inocentes. Pero lo que pasa usualmente: (con profunda voz masculina) Hola, ¿te he visto en alguna parte? (con voz chillona y femenina) Sí, seguro. Por eso ya no voy más ahí.*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Leer el Pensamiento**

Puedes decir que eres capaz de leer el pensamiento "diciendo lo que ella piensa en voz alta" haciendo suposiciones que deben ser graciosas.

Hay bastantes oportunidades para continuar una línea previa, con una mujer, en una forma divertida. Esto es especialmente útil si sientes que has arrastrado alguna falla en tu conversación. Por ejemplo, si tu dices algo equivocado y ella se ofende un poco, inmediatamente haz como si fueras su voz interior, medio cubre tu boca (como diciendo un secreto) y dí con voz cómica *"idios mio, no puedo creer que él haya dicho eso!"*

O cuando alguien que ambos ven, se queda mudo en cierta situación, puedes dirigirte a ella y decirle "¿quieres saber lo que está pensando ahora mismo?" y luego actúa algunas líneas graciosas. Hazlo de una forma reservada y acércate a ella. Recuerda lo que te dije acerca del impacto de la proximidad física en el nivel de intimidad entre dos personas.

Cuando actúas tus conversaciones, ganas una atención extra hacia tus expresiones faciales, tonalidad y lenguaje corporal. Dado que se trata de actuar, tienes que hacerlo de forma adecuada para lograr tener el efecto que desees.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Referencias Graciosas**

Saber un montón de referencias, así como tener una colección mental de chistes clásicos, puede ser bastante práctico. (Checa el libro bono **"Referencias graciosas"**. Es una cuidadosa selección de las referencias más graciosas con las que me he encontrado).

Por ejemplo, a las mujeres les gusta hablar de la edad. Si tú te sabes las siguientes referencias puedes encontrar la manera de usar alguna de ellas para hacerla reír:

⌚ *Cuando nací estaba tan sorprendido que me quedé sin habla por año y medio.*

⌚ *Cuando envejeces pasan tres cosas. La primera es que pierdes la memoria, y no puedo recordar las otras dos...*

⌚ *El secreto para permanecer joven es vivir honestamente, comer con lentitud, y mentir sobre tu edad.*

⌚ *Todos quieren vivir para siempre, pero nadie quiere envejecer.*

⌚ *Uno jamás debería confiar en una mujer que dice su verdadera edad. Si lo hace, no sabe guardar secretos.*

⌚ *Cuando te vuelvas senil, no te darás cuenta.*

⌚ *Como muchas mujeres de mi edad, tengo 28 años.*

⌚ *El sentido común es una colección de prejuicios adquiridos, por ahí de los 18 años.*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Ni siquiera lo tienes que atribuir a la persona correcta. Puedes decir algo como: "...como mi tío Joe suele decir..." o "si mi padre supiera sobre esto, diría...".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Exageración**

La exageración ocupa un rol crítico en todas las técnicas del humor, y es una de las maneras más efectivas de hacer reír a una mujer.

**Exageración** y **minimización** son dos lados de la misma moneda.

### ***Exageración***

La exageración simplemente es referirse a cosas que son imposibles o improbables. Por ejemplo:

*"Mi casa es tan grande que tardas tres días en ir de la puerta a mi cuarto... ¿quieres venir a echar un vistazo?"*

*"El espantapájaros espanta tanto, que los cuervos regresaron el grano que robaron hace dos años."*

A la mayoría de los chicos, les cuesta trabajo exagerar. Nos enfrentamos a ello diariamente. Están por doquier. Solo tienes que poner atención.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Con la exageración es posible aclamar cualquier logro por muy absurdo que parezca. Por ejemplo si quieres ser descrito como súper "heterosexual" puedes simplemente decir:

*"Soy tan heterosexual que si ves el diccionario, verás mi nombre escrito bajo la palabra HETEROSEXUAL."*

Usé la palabra "heterosexual" como ejemplo porque es una palabra que describe un estado (como la palabra "muerto") la cual no tiene comparativo.

(No hay "más heterosexual" o "más muerto"). Esto crea un gracioso efecto porque la mujer con la que hablas, no puede imaginar por cuanto eres más "heterosexual" de lo normal.

La regla básica es, construir un mundo imposible, donde los animales hablan y las personas hacen todo tipo de cosas bizarras. Puedes decir que tu perro o tu libro te hablan, o que tienes un billón de dólares en el banco. Por ejemplo:

*"Cuando era joven no tenía a quien culpar. Un día mi padre entró a mi cuarto y me preguntó quien se había fumado sus cigarros, y tuve que decirle la verdad. Fue el perro, le dije."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

¿Que es lo más fácil de exagerar? ¡Números! Cuando quieras decir mucho, muchos, se más “—toma cualquier número que suene más o menos realista (Puedes incluso añadir al inicio de la frase “aproximadamente” o “cerca de”, para hacerlo sonar convincente)—así es como se logra un efecto cómico.

Exagerar funciona en especialmente bien con sorpresas. ¿Alguna vez has escuchado a alguien diciendo algo como, “A es bastante más que B, C y D... **Combinados?**”, la última palabra es tanto de sorpresa como de exageración. Sé siempre cuidadoso en el final de tus frases de forma que puedas añadir una “etiqueta adicional” que sirva para crear exageración y sorpresa. Más ejemplos:

*“El Vaticano es tan pequeño, que si comparas Europa con un edificio, sería como el baño de hombres en el tercer piso...el 2º cubículo...bajo el retrete.”*

*“500 personas firmaron inmediatamente—y solo eran las esposas.”*

### **Minimización**

Por otra parte, la atenuación podría ser un poco más fina.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

La atenuación funciona reduciendo deliberadamente el impacto real de la verdad, creando así una confusión cómica. Por ejemplo:

*"Dieron los resultados y obtuve D. **Exactamente**, lo que no esperaba ver."*

*"Saltó fuera de la ventana. Como el cuarto estaba en el sexto piso, te puedes imaginar su **sorpresa**."*

En un discurso a graduados de Harvard, el comediante inglés Ali G les dijo: *"Para algunos de ustedes que no lo saben... el Reino Unido es un país **a más de cien millas** de aquí."*

Curiosamente, los ingleses creen que las clases bajas exageran, y las altas minimizan. En otras palabras, después de ver una película, la clase baja diría *"¡Dios mío, la película fue fantástica! ¡Me encantó!"* mientras que un tipo de clase alta diría, *"La película no estuvo mal... No, no del todo."*

Y puedes minimizar en respuesta a una pregunta de una mujer para producir un efecto cómico. Por ejemplo, la próxima vez que una mujer te diga, *"Hey, tu corte de cabello/playera/reporte no está mal."* En vez de decir, *"¡Gracias!"* podrías decir, *"Bueno, no era mi intención."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

También puedes minimizar para coquetear o divertirse con ella en una forma disimulada.

*"Si solo pudiera ver un milagro, solo un milagro. Como una epifanía, o las aguas del mar divididas o tu invitación a comer..."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Sé Ilógico**

Algunas veces las mujeres se ríen cuando no te pueden dar una respuesta inmediata. Esto pasa cuando ella nota que algo en tu lógica no es correcto, pero no sabe como señalar el **error lógico** de lo que dices.

Dentro de los errores de lógica, existen algunas categorías las cuales puedes manejar con maestría con un poco de práctica. Ya que lo haces puedes señalarlos fácilmente en lo que ella diga, y bromear con ello. (No te pases.)

### **El Error Lógico**

Un error de lógica se refiere a un defecto en la estructura deductivo del argumento lo cual resulta en un argumento inválido, pero es más comúnmente usado para describir un argumento que es inválido por cualquiera otra razón, como un error en las premisas.

Considera que un error lógico en un argumento deductivo no afecta las premisas o su conclusión. En otras palabras uno no implica el otro. Al contrario, la lógica no tiene implicaciones en los hechos. Por ejemplo:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*Mike se quiere ligar a la chica más buena de la fiesta.*

*La más buena de la fiesta es Emma.*

*Así pues, Mike se quiere ligar a Emma.*

En realidad, John puede estar en conflicto evitando a Emma, queriendo decir esto que la respuesta lógica no es aplicable a la realidad.

El reconocer errores en los argumentos diarios puede ser difícil ya que los **argumentos a menudo son integrados en un modelo retórico que oscurece las conexiones lógicas entre declaraciones**. Los errores informales también pueden explotar las emociones o las debilidades intelectuales o psicológicas de la audiencia.

Tener la capacidad de reconocer argumentos débiles incrementará tu flexibilidad y el trato con mujeres.

Asegúrate que cuando le señales sus errores lógicos lo hagas de una forma chistosa, amistosa, de forma discreta.

No lo arruines diciendo algo como esto (aunque es un error lógico gracioso en si mismo):

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"Algunas amigas dicen que soy un sexista, y les digo que es totalmente falso, y que eso no es asunto que incumba a sus pequeñas cabecitas."*

Asegúrate que ella no lo tome en serio y piense que eres un idiota insensato. Si ella no te capta usa líneas **Salvavidas** (La más frecuente es "Es una broma...y una muy mala por cierto).

Hay incontables maneras de ser ilógico. Por ejemplo:

⌚ Puedes elegir decir algo que es evidentemente contradictorio, por ejemplo, *"Para ser un buen tipo, tuve que ser honesto. Ya después solo lo aparentaba, sabía que era un tipo bueno."*

⌚ Puedes fingir ser estúpido bromeando sobre los años que quieres vivir: *"Quiero vivir al menos cien años, uno nunca lee en los obituarios acerca de gente mayor de 100 años."*

⌚ Puedes hacer uso de un **razonamiento circular** cuando explicas algún asunto supersticioso a las mujeres (a la mayoría le encantan las cosas sobrenaturales), "El papa dice que los horóscopos son cosas del demonio. Está obligado a ser escéptico – es Tauro.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Malinterpreta La Información**

Esto es parecido a fingir ser estúpido. Ella se reirá después de darse cuenta que la has malinterpretado totalmente, dándole un sentido retorcido y totalmente bobo a lo que dijo.

Por ejemplo, si todo va muy bien y ella pregunta *"¿quieres entrar a mi recámara?"* En vez de ponerte todo excitado dile, *"No, prefiero quedarme aquí contigo."*

Cuando ambos deciden salir y ella dice, *"No puedo tener una cita"*, tu le dices, *"¿Quién dijo que era una cita?"*

No te restrinjas a malinterpretar solo lo que ella dice. Puedes hacerlo con cualquier cosa. Solo asegúrate de no parecer verdaderamente estúpido. Por ejemplo, sí la próxima vez que la ves, ella viste una camiseta con un número; como se usan ahora. Digamos un número grande como "162", dile algo como *"¿Como sabían que pesas 162 libras?"*



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Hazte Sexual**

#### ***Habla acerca de ello***

Cuando el sexo, se combina con sentido del humor, raramente es ofensivo. No temas hablar de ello —de hecho, **debes** hablar de ello. ¿Es donde quieres terminar no es así? Sería muy abrupto si hablas de ello así de pronto.

Un error que muchos hombres suelen tener es ser demasiado cuidadosos al hablar con las mujeres. Hablan de tópicos tan alejados del tema sexual pero después se impacientan con la “plática bonita”. Y luego solo saltan al tema. No sorprende que no les funcione.

En vez de eso, deberías incrementar **gradualmente**, así ella sentirá el proceso de la “escalada sexual” completamente natural.

¿Cómo abordar el tema del sexo? **Solo bromea sobre ello**. Por ejemplo, le puedes decir directamente como te gusta el sexo:

*"Para mi el sexo es absolutamente **sensacional**, especialmente en el invierno."*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

“Moléstala” un poco, a la vez que mides sus límites en lo que se refiere a chistes sexuales. Puedes darte una idea mediante su lenguaje corporal. (Interesantemente, las mujeres se vuelven bastante incapaces de controlar su lenguaje corporal respecto al sexo). Pon atención a los músculos de su barbilla, y si se tensan sus miembros.

**Si su reacción es negativa, detente inmediatamente**, porque ni el humor ni el sexo son a la fuerza.

Ciertos chistes auto-humillantes sexualmente, pueden ser menos “ofensivos”. Por ejemplo (éste usa “la regla de 3” y el poder de las palabras):

*La otra noche mi ex-novia entró a mi cuarto y me dijo –fuera blusa-.*

*Luego –fuera falda-.*

*Después me pidió que no volviera a usar su ropa.*

### ***Transposición***

Una técnica llamada **transposición**. Significa usar una “palabra amortiguadora” para substituir ciertos “términos impropios”. Para reducir la posibilidad de ofender a la mujer. Hay muchos eufemismos para temas fuertes, como lo hay para la palabra pene. Por ejemplo,

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

Robert Wohl dijo una vez, "Yo llamo al mío, por el nombre que Dios le dio —Vesuvius".

### ***Palabras Sexuales***

Hay también algunas palabras con una fuerte connotación sexual, como:

*Mamada, chupada, venida, tragar, coger, finger, sentir...*

Esas palabras dan grandes oportunidad para usar muchas indirectas sexuales. Por supuesto, debes estar seguro que es el momento adecuado y que las palabras encajan en la conversación, de otra forma se sentirán inapropiadas y te funcionarán mal.

### ***Coqueteo Duro***

Cuando ustedes "estén algo adelantados" y su mente ya esté en un alto estado sexual, empieza a coquetearle de forma explícita. Por ejemplo:

*Tú: "¿Ya te mostré mi reloj mágico?"*

*Ella: "No, ¿cómo funciona?"*

*Tú: "Me dice que no traes ropa interior."*

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

*Ella: "Bueno, debe estar roto, ¡porque si traigo ropa interior!"*

*Tú: "Hmm... debe estar adelantado por una hora."*

Recuerda siempre:

**Sé sexual, no obsceno.**

Busca siempre la oportunidad para acusarla de "tener una mente sucia."  
Créeme... El efecto puede ser totalmente cómico.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Broméala**

La risa es una protección natural al avergonzarnos.

Es puramente psicológico.

Si la puedes engañar para hacer algo que no debiera (ya sea algo estúpido o inapropiado), ella muy probablemente se reirá. Pero evita hacerlo al principio de la relación, porque también tenemos un mecanismo de autoprotección para evitar a aquellos que nos hacen trampas. Y esto también es puramente psicológico. Hazle estas artimañas solo cuando haya un buen rapport entre ustedes.

Si la bromeas en forma divertida y amistosa, la pena que le hagas pasar no solo la hará reír, también la acercará a ti.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Haz Que Se Divierta**

Las mujeres ríen en situaciones embarazosas cuando no saben que decir o hacer en público o si sus inocentes errores son expuestos. En situaciones como esas, las mujeres liberan la tensión mediante la risa.

Tienes que calibrar el tipo de mujer (usualmente con alta autoestima y aquellas que están bastante confortables contigo) para divertirlos. Como regla general, es más práctico divertirse con mujeres hermosas (y a menudo dominantes) que con mujeres poco atractivas (a menudo con baja autoestima).

Puedes incluso inducir la tensión (para liberarla más tarde haciéndola reír) o ayudarla haciéndola reír para liberar la angustia que ya mismo tiene. Por ejemplo, si la ves comiendo un "pecaminoso" helado de chocolate, puedes "incomodarla" diciendo, *"oh, esa es una comida muy buena, ya que te aporta tanto..."* o puedes incluso molestarla más diciendo, *"No te preocupes, yo lo como todo el tiempo y peso solo 162 libras."*

Hay dos temas universales para hacerla reír, tecnología y apariencia física. Por alguna razón, la mayoría de las mujeres no se llevan bien con la tecnología pero no les causa problema con su atraso, como si llevarse mejor con la tecnología les hiciera menos femeninas. Y no importa que tan bonita sea una mujer, siempre le preocupará su aspecto.

## ***Los Jugadores Rápidos X Files2***

Muchas veces, el esmerarse en hacerla divertir, es un halago para ella, porque “Los hombres les entra el amor por los ojos, y *a las mujeres por los oídos.*”

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Imitaciones Divertidas**

### ***Imita Personas***

La gente que hace buenas imitaciones es graciosa. De hecho, hay toda una clase de comediantes que lo hacen. Una buena imitación puede ser muy hilarante.

Lo malo es, que las imitaciones divertidas, la mayoría de las veces ridiculizan a otras personas. ¿Recuerdas la última vez que te reíste con la imitación que tu amigo hacía de aquel profesor extraño... o del Presidente?

La verdad... una imitación malintencionada **puede** causar alguna risa; una imitación positiva provoca **siempre** risa y es bien apreciada.

Déjame decírtelo de nuevo: El hecho es que si una mujer se ríe de tu sarcasmo, no es necesariamente porque le guste. La mayoría de las veces puede ser contraproducente.

Por ello, la regla número uno para imitar es que la imitación nunca debe ser ofensiva. Evita dañar a los demás con imitaciones exageradas.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Esto no significa que no puedas ser irónico. Solo significa que tus bromas deben ir bien con ella, y que ambos deben tener opiniones comunes sobre ciertas cosas. Por ejemplo, si a ella le desagrada Bush, está bien si lo imitas incluso puedes exagerar su acento o la forma en que habla y viceversa.

Asegúrate de saber sus opiniones sobre figuras controversiales antes de intentar imitarles.

### ***Finge Acentos***

Aproximadamente dos tercios de la población son capaces de reconocer un acento extranjero y la mitad de ellos pueden imitar un acento "popular" sin práctica. Lo creas o no, imitar un acento particular, no solo la hará reír además te hará más encantador.

Hay dos cosas básicas acerca de los acentos: **pronunciación** y **entonación**.

La pronunciación está determinada principalmente por las vocales (a, e, i, o, u en inglés). Si puedes imitar la forma como los extranjeros pronuncian las vocales, ya tienes la mitad hecha. (Por ejemplo, un Frances básicamente alargaría la "a" como "ah" en "Hard" sin el sonido de la "r", y "have" sonaría como "hahve".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

La otra mitad es la entonación. Bastante extraño, los extranjeros del mismo país suelen usar la misma entonación para asegurar, preguntar, expresar sorpresa, etc. Por ejemplo, los italianos generalmente usan ese tono "abajo-abajo-abajo" como "*imama mía!*"

Finalmente, debes aprender a pronunciar las palabras con las "partes de a boca", que usan los extranjeros'. Por ejemplo, es típico que los franceses pronuncien nasalmente, así que "empuja" el sonido dentro de tu nariz cuando imites un acento francés y, si quieres, exagéralo.

Práctica con algunos videos extranjeros y pronto lo harás de maravilla.

*Los Jugadores Rápidos X Files2*

# **Parte 4**

## **Perfección**

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Aplicaciones Útiles de Humor**

Las posibilidades son interminables. El humor puede llevar a cabo tantas cosas maravillosas más allá de las que puedas imaginar. Aquí están solo dos ejemplos.

#### ***Elude sus Preguntas***

Muy a menudo tú tienes que usar el humor como un medio para evitar contestar sus preguntas.

Si ella pregunta si eres soltero, tú puedes decir:

*"No. Estoy citándome con una muchacha justo ahora...  
(Contemplándola) Aparentemente ella no esta consciente de ello."*

#### ***Terminar Peleas***

Tú puedes usar el humor para aliviar la tensión si tú entras en peleas con mujeres. Pero asegúrate de no parecer sarcástico. Hay varias técnicas para usar, sobre todo basado en lógica y retórica.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Modelado**

Uno de los modos más eficaces de aprender a ser gracioso es simplemente hacer lo que los expertos hacen.

**Modela** a otros tipos graciosos.

Comienza copiando exactamente lo que ellos hacen. Ellos son buenos haciendo reír a las mujeres por una razón. Y aquella razón por sí misma merece observación cercana.

Presta atención a lo que ellos dicen, como actúan, y como usan su tonalidad, lenguaje corporal, gestos, expresiones faciales, etc. Podría haber muchas cosas con las que tú no estés de acuerdo o no entiendas, pero sólo deberías juzgar su funcionamiento después de que haber logrado copiar exactamente su estilo. Sólo entonces puedes decir, *"he hecho lo mismo. Pero esto no produce los mismos resultados. Esto podría no funcionar para mí."*

Cuando estás con otros tipos graciosos, imagínate "andando en" sus zapatos y actúa junto con él. Puedes encontrarlo extraño, tonto, o desalentando (sobre todo si aquel tipo es realmente bueno) al principio, pero te encontrarás mejorando a una velocidad mucho más rápida que si sólo tomas el papel de observador.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **El Mejor Modo de Memorizar Materiales Graciosos**

Si tú quiere ser **estupendamente** gracioso, no puedes confiarte únicamente en los recursos de humor que hayas desarrollado por ti mismo. Encaremos esto, existen varios temas fuera de su alcance diario. Pero el hecho que tu no juegues al golf no significa que tu no puedas bromea sobre el deporte, y que si tu no has ido al Reino Unido no significa que no puedas bromea sobre la gente inglesa.

Necesitas de la acción de una palanca de las mejores bromas ya dichas por otros mientras "pareces original". Tú tienes que tener una manera buena de almacenar los materiales graciosos en tu "catálogo" y ser capaz de recordarlos en el tiempo correcto de modo que tu humor sea tanto gracioso como relevante.

Debes seguir aprendiendo nuevos materiales de humor de modo que con el tiempo te hagas más gracioso y más gracioso y tú tienes más y más sobre que bromea. Un día alcanzarás una etapa donde el humor se realizara automáticamente.

¿Así que cual es la mejor manera para memorizar Materiales Graciosos?

La respuesta son los **Mapas Mentales**.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Mapas Mentales**

Los mapas mentales fueron tradicionalmente usados para aprendizaje, reunión creativa, memoria, pensamiento visual, y resolución de problemas en varias profesiones. Algunos ejemplos más recientes de mapas mentales fueron desarrollados por el autor de psicología británico, Tony Buzan, aclamado por ser el inventor de los mapas mentales, basado en la semántica general de novelas de ciencia ficción, como de A.E. van. Vogt y L. Ron Hubbard.

Él también usó asunciones populares sobre los hemisferios cerebrales a fin de promover el uso exclusivo de los mapas mentales sobre otras formas de hacer notas.

Él entonces lo usó como un modo de ayudar a los estudiantes para hacer que sus notas sólo usaran palabras clave e imágenes.

Éstas son las estructuras fundamentales de un Mapa Mental, aunque éstos estén abiertos libremente para una interpretación individual:

- 🕒 Inicia en el centro con una imagen del tema, usando al menos 3 colores.
- 🕒 Usa Imágenes, símbolos, códigos y dimensiones en todas partes de tu Mapa Mental.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- 🕒 Selecciona palabras claves y escríbelas usando letras mayúsculas o minúsculas.
- 🕒 Cada palabra/imagen debe estar sola y situada en su propia línea.
- 🕒 Haz las líneas de la misma longitud que la palabra/imagen.
- 🕒 Usa colores y tu propio código en todas partes de los Mapas Mentales.
- 🕒 Desarrolla tú propio estilo personal en la correlación del Mapa Mental.
- 🕒 Haz énfasis y muestra asociaciones en tu Mapa Mental.
- 🕒 Mantén el Mapa Mental claro usando jerarquía Radiante, ordena o enumera contornos para abarcar tus ramas. (*El Libro de Mapas Mentales por Tony Buzan.*)

Déjame mostrarte un ejemplo sobre como memorizar eficazmente bromas (o algo más) para una recuperación rápida y fácil más tarde.

Ten presente realmente que hay modos innumerables de identificar palabras clave y dibujar un Mapa Mental. Lo que estoy a punto de mostrarle es sólo un camino posible.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Broma 1**

*Un par de mujeres jugaban al golf una mañana del sábado soleada. La primera de la pareja tiro lejos y mirado con horror como su pelota iba directamente hacia un grupo de cuatro personas de hombres que jugaban el siguiente agujero.*

*En efecto, la pelota golpeó a uno de los hombres, y él inmediatamente puso sus manos juntos a su entrepierna, se tiro a la tierra y se puso a rodar alrededor en una agonía evidente.*

*La mujer se precipito hacia donde estaba hombre e inmediatamente comenzó a pedir perdón. Ella explicó que ella era un fisioterapeuta: "por favor permita ayudarle. Soy fisioterapeuta y sé que yo podría aliviar su dolor si usted solo me permitiera!" ella le dijo seriamente.*

*"Ummph, oooh, nnooo, estaré bien. Estaré bien en unos minutos," contestó él jadeantemente él todavía permaneció en posición fetal y abrazaba su entrepierna con sus manos junto. Pero ella persistió, y él finalmente permitió que ella le ayudara.*

*Ella soltó los pantalones del hombre, y puso sus manos dentro. Después de un masaje corto ella le preguntó, "¿Cómo se siente?"*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*A lo que él contestó: "se siente grandioso, ipero mi pulgar todavía me duele como el infierno!"*

Después de aprender esta broma, tú puede dibujar algo como esto:



Thum=pulgar

Si encuentra el mapa "demasiado incompleto", usa este:



Thum=pulgar, crotch=entrepierna, injury=lesion, lady=dama

### **Broma 2**

*Había un tipo que jugaba al golf cada sábado y domingo. No importaba el tipo de clima que fuera, él fue invitado a una ronda de golf durante sus días de descanso.*

*Un sábado él dejó la casa temprano y se dirigió hacia el campo de golf,*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*pero hacia frío así que él decidió que no jugaría al golf ese día y se fue a su casa.*

*Su esposa estaba todavía en la cama cuando él llegó, entonces se quitó su la ropa y se arrimó al trasero de su esposa y dijo, "que tiempo terrible."*

*Ella contestó, "Sí, puedes creer que el estúpido de mi marido fue a jugar al golf."*

Actualiza el Mapas Mental como sigue:



disloyalty=deslealtad, rain=lluvia, wheather= clima

Thum=pulgar, crotch=entrepiernta, injury=lesion, lady=dama

### **Broma 3**

*Un marido y su esposa, disfrutando de una ronda de golf, estaban a punto de llegar al tercer agujero, que estaba alineado con casas hermosas. La esposa golpeó su tiro y la pelota comenzó a la deslizarse -*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*su tiro iba directamente hacia una ventana de cristal. Mucho para su sorpresa, la pelota golpeo por la ventana y quedando en un millón de pedazos.*

*Ellos se sintieron obligados para ver el daño que habían ocasionado y se fueron para ver lo que había pasado. Cuando ellos echaron una mirada dentro de la casa, no encontraron a nadie allí. El marido llamó y nadie contestó. Siguieron buscando, hasta que vieron a un pequeño señor sentado con un turbante en su cabeza.*

*La esposa preguntó al hombre, "¿vives aquí?"*

*"No, alguien sólo golpeó una pelota por la ventana, y golpeo el florero que ves allí, liberándome de aquella pequeña botella. ¡Estoy tan agradecido!" él contestó.*

*La esposa preguntó, "¿acaso eres un genio?"*

*"Ah, si que los soy. De hecho, estoy tan agradecido que le concederé dos deseos, y el tercero lo guardaré para mí," contestó el hombre.*

*El marido y la esposa aceptaron los dos deseos - uno era que el marido que le aliviara una lesión le molestaba, con lo cual la esposa fácilmente estuvo de acuerdo. El otro era unos ingresos de 1,000,000 de dólares*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*por año para siempre.*

*El genio saludó con la cabeza y dijo, "¡Hecho!"*

*El genio ahora dijo, "Para mi deseo, me gustaría estar con tu esposa. No he estado con una mujer durante muchos años, y después de todo, le hice un golfista y millonario. "*

*El marido y la esposa estuvieron de acuerdo.*

*Después de que el genio y la esposa terminaron, el genio preguntó a la esposa, "¿Cuánto tiempo has estado casada?"*

*Ella respondió, "Tres años."*

*¿El genio entonces preguntó, "¿Qué edad tiene tu marido?"*

*Ella contestó, "31 años"*

*El genio entonces preguntó, "¿y cuánto tiempo lleva creyendo en esta mierda del genio?"*

## Los Jugadores Rápidos X Files2

Actualice su Mapas Mentales. Aquí podemos identificar la palabra clave común "deslealtad":



### **Broma 4**

*Un tipo estaba en una cueva, buscando el tesoro. Él encontró una vieja lámpara, frotándola, salió un genio. El genio dijo "te concederé tres deseos, pero para tu ex-esposa se le harán dobles." El hombre estuvo de acuerdo, y dijo: "Deseo tener una casa grande." El genio lo concedió, y la ex-esposa consiguió dos casas grandes. El hombre dijo: "me gustaría un millón dólares." El genio otra vez lo concedió y su ex-esposa consiguió dos millón de dólares. Entonces el hombre dijo, "Asústame hasta medio morir."*

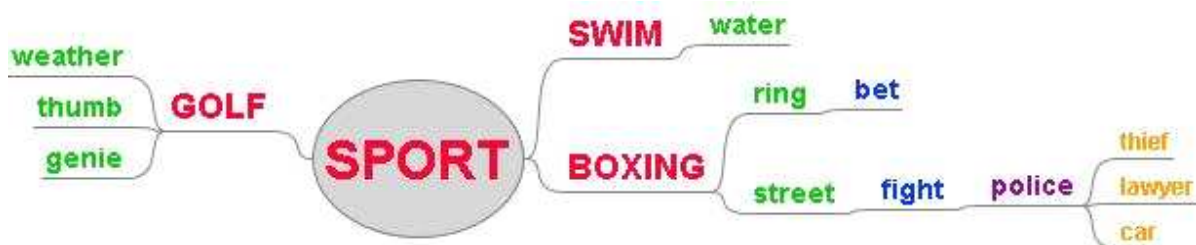
Ya que esta broma está otra vez relacionada "con el genio", podemos añadirle otro nodo hijo:



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Pequeños mapas mentales pueden ser agregados en más grandes y puedes seguir ampliando un nodo solo de un Mapa Mental para crear nuevos mapas mentales.

En el ejemplo de arriba, "el golf" es sólo unas de las palabras que activan la broma. Aunque esto sea la raíz de los susodichos mapas mentales, todavía puede ser el nodo hijo de muchos otros.



Como puedes ver, es muy fácil desarrollar mapas mentales úsalos como un modo excelente de cultivar tu "catálogo de humor". Un mapa mental es un modo perfecto de almacenar y recuperar materiales graciosos porque esto se parece al proceso de pensamiento humano. Siempre que una mujer mencione un concepto y estés de humor para bromear, puedes seguir ampliándolo relacionando conceptos con aquella palabra clave yendo a través de "el mapa mental en tu mente" y cruzarlos en ambas direcciones o niveles.

### **Entonces, ¿Cómo Memorizas Los Mapas Mentales?**

Respuesta: Usa una técnica que yo llamo "**asociación de imágenes absurda**". Esto funciona de esta manera: relacione dos cosas del modo

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

más ridículo y visualízelo como una imagen mental. Añada tantos colores y sonidos para acentuar la absurdidad de la imagen. **Una vez que tu "lo veas", será muy difícil olvidar.**

Toma los Mapas Mentales mencionados por ejemplo. ¿Cómo podemos memorizar "golf -pulgar-genio"? Un camino es imaginar un genio azul con un pulgar gigantesco en el aire. Y el pulgar esta hecho de miles de bolas de golf que son deslumbrantemente blancas. Al mismo tiempo el genio se ríe tontamente (isólo imagina el sonido de ello!) y da brincos.

Tú puedes visualizar una imagen diferente que contenga los mismos personajes y objetos. El caso es que **mientras más ridículo "y fuera de proporción"** tu cuadro mental podrá ser recordado más fácilmente y lo podrás retener por más tiempo en tu memoria.

Lo que funciona para mí no necesariamente podría funcionar contigo. Así que siempre desarrolla tus **propios** Mapas Mentales.



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Escribe para Hacer Reír a las Mujeres**

La escritura es un modo con frecuencia pasado por alto de hacer reír a las mujeres. Si piensas que escribir es un aspecto insignificante del humor, te impulso a pensarlo de nuevo.

La verdad es que la escritura no es tan personal, directa, e intensa como la comunicación cara a cara. Esto también lleva un riesgo más alto de entender mal resultado de una falta de señales visuales. Pero el humor escrito seguro tiene muchas ventajas sobre humor verbal.

En primer lugar, esto elimina errores en la entrega, ya que tú no pondrás tu vacilación, nerviosismo, o lenguaje corporal torpe sobre el papel.

En segundo lugar, una mujer lee su escritura con su propia **voz interior**... ¿Quién puede ser mejor construyendo rapport con ella, que ella misma? Su interpretación de tus palabras, después de su propia "deformación de humor", podría ser hasta más divertida que tu sentido original.

En tercer lugar, es conveniente, directo, rápido, y no intruso. Por otra parte ¿por qué son tantas las personas que gastan tanto tiempo charlando en línea?

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Por escribir no quiero decir una carta formal o un ensayo maravillosamente escrito a mano sobre papel decorativo.

### ***Que tipo de Escritura***

De hecho, mientras más ocasional sea tu escritura, es mejor el efecto. No le envíes algo donde se vea implicando obviamente mucho trabajo, que muestre tu necesidad. La mayor parte del tiempo, una nota simple en papel áspero o el correo electrónico harán el truco.

### ***Puntos para Notar***

Aquí están algunos de los puntos más importantes para notar cuando escribas para hacerla reír:

🕒 Usa tu imaginación. Ya que eres libre de coacciones físicas o ambientales, tu deberías ser tan creativo como puedas aplicando tantas técnicas de humor como sea posible, o sino tu solo estas desperdiciando tus oportunidades.

🕒 El principio de la escritura tiene que ser **realmente gracioso**. Esto marca las pautas de tu escritura y atrapa su atención, con esperanza.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

- ⌚ Establece una conexión prometedora con ella. Tu objetivo es hacerla mirar hacia adelante, hacia futuras interacciones contigo, entonces tú tienes que escribir en una manera divertida y algo bromista.
  
- ⌚ Aplica la táctica sorpresa profusamente. Hoy en día la gente esta constantemente bombardeada con muchos mensajes que cada día son mucho menos sensibles a "materiales habituales". Tú tienes que atrapar su atención sorprendiéndola con humor tanto como puedas.
  
- ⌚ Comprueba su trabajo. Tú no tienes el privilegio de la modificación verbal durante el discurso. Pero ahora si.
  
- ⌚ Mantenlo corto. Una carta larga muestra necesidad, mientras que un pedazo sustancial y dulce azotará su apetito y la hará querer más.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Genera Materiales para Reír**

Después de que llegues a ser mejor haciendo reír a las mujeres, tú estarás más preocupado por descubrir nuevas fuentes para generar materiales de humor.

La clave **esta en usar la imaginación.**

Por "imaginación" no quiero decir una sesión de lluvia de ideas donde tu humor es puesto a prueba contra la mujer a la que te diriges.

Me refiero a aquellas llamadas "fantasías tontas"-a la actividad diaria de hacerte a ti mismo preguntas hipotéticas sobre todo lo que ves, oyes, y sientes.

Mira a tu alrededor ahora mismo. ¿Qué es lo que ves? Mesa, silla, lámpara, libro, ¿o a la gente? Quiero que arregles una historia graciosa que implique a estos objetos. ¿Qué diría la silla a la mesa al lado de ello? Libera tu mente y crea una historia graciosa.

La historia podría ser absurda las primeras veces que lo hagas, pero por favor no te blasfemes. Si realizas esta rutina consistentemente, encontrarás pronto inspiraciones en cualquier lugar. Mi experiencia me

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

dice que tu curva de aprendizaje comenzará a elevarse bruscamente dentro de 1 a 2 semanas.

Examina algunas columnas de humor populares. La mayoría de ellos realizan observaciones completamente graciosas de acontecimientos corrientes o actividades cotidianas que tú y yo a menudo **demos por supuesto**. Ahora es la hora para comenzar a realizar un esfuerzo consciente en la creación de historias graciosas, imágenes, conversaciones, etc. del material que tu vez y oyes cada día.

Cuando tu oyes por casualidad a otra gente que habla en el autobús, finge que tu eres uno de ellos y prueba algunas líneas graciosas tuyas. Tu pronto encontrarás la forma natural de responder a la gente con un buen sentido de humor, y estarás sorprendido de tu progreso. Más, esta es una gran manera de matar el aburrimiento.

Otro modo simple de entrenar tu "músculo de humor" es relacionar conceptos completamente sin relaciones siempre que puedas. Será muy divertido, y entenderás por qué ciertos programas de televisión son tan populares.

También prueba que el humor es a menudo sobre la asociación de diversos conceptos. (Otra vez, la imaginación es la clave aquí). Por ejemplo, cuando tu ves leche, tu puede ampliar su pensamiento "a la leche de pecho". ¿Cuáles son las diferencias? Bien, una diferencia es "el ingrediente". Ahora puedes ir un paso adelante y preguntar, "¿Si la

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*leche de la madre es realmente peligrosa para algunos bebés, dónde deberían colocar la etiqueta de advertencia?"*

¡Sigue tomando éstas "**pruebas de humor**" y diviértete!

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Después de Hacerla Reír**

Aunque este libro sea principalmente sobre como hacer reír a las mujeres, estoy bastante seguro que no es su único objetivo. La mayor parte de hombres buscan sólo un camino “de ir adelante”. En esta sección le daré algunos fundamentos de humor para establecer una relación.

### ***Corta la Conversación***

**Siempre termina la conversación primero.**

Estoy seguro que has oído la frase “no empujes tu suerte”. Después de haber tenido éxito haciéndola reír y pasado algún buen rato, termina inmediatamente.

Sí, me oíste correctamente-**Corta la conversación.**

Bromeando de esta manera puedes aumentar dramáticamente tu posibilidad de ganarla. Es contra intuitivo y funciona.

Veras, después de la hayas entretenido con tu poderoso humor, su

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

"sensibilidad para reírse" está obligada a caerse. En otras palabras, ella se acostumbrará a la diversión, y la siguiente cosa que tú sabes será el cambio de su percepción sobre tu humor.

Muchos hombres simplemente no saben cuando parar y así dejan pasar buenas oportunidades delante de sus ojos - sin saberlo.

Por otra parte, si tú puedes parar antes de que ella alcance "el pico de diversión", la repentina retirada de humor la hará querer más. Ella hasta podría tener toda clase de fantasías más tarde y comenzar a tener ganas de encontrarte otra vez. Por lo menos, las cosas trabajarán en tu favor.

Piensa durante un momento. ¿Si ella sabe que te diriges a ella tanto como ella lo quiere - y en el proceso entero tú la complaces en todo - qué pensaría ella? **Ella no te necesita más de lo que tú la necesitas.**

Por eso debes cerrar con llave "ganadora" dejándola en un estado medio satisfecho. Ella pensaría, "*¿Por qué? ¿Hay algo malo conmigo?*" (Sobre todo si ella es bonita y siempre consigue lo que desea) o "*¿Cuándo podemos hablar otra vez?*"

¿Y si ella no ha entrado en el estado de necesitarte? En primer lugar, tu deberías saber mejor cortar la conversación **prematuramente**. Pero si esto pasa, sigue con esto. Ha sido una gran experiencia y te has divertido también, ¿verdad?



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Hay muchos más pescados en el mar y tu tendrás muchas mujeres magníficas que esperan por ti. Piensa como un macho alfa. (¿Recuerdas sobre lo qué hablamos "del macho alfa" antes?).

Si realmente te gusta, crea otras oportunidades de chocar con ella otra vez. Esto será lo mejor, ¿no está de acuerdo?

### ***Estableciendo Unión***

No seas cegado por tus pequeños éxitos inmediatos y dejes tu objetivo perderse en tu mente. Tú sólo quieres hacerla reír o ¿quieres "llegar a conocerla mejor?".

**Al menos** puedes pedir su número.

Puede decir simplemente, *"Oye, me tengo que ir. Gusto en haberte conocido. ¿En tu opinión como podremos seguir hablando* ("en tu opinión" lo hace sonar menos como un compromiso)*? Sólo escribe tu número aquí y nos encontraremos otra vez."*

Si prefieres arreglar una cita, puedes decir algo como, *"Estaré libre más tarde esta semana. ¿Viernes- es buen día?"* Dos cosas interesantes aquí: Primero, has hecho la suposición de que ella quiere salir contigo. Esto funciona de acuerdo con el deseo inconsciente femenino de ser

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

**validada** por hombres. Segundo, preguntaste "*¿viernes- es buen día?*" y no "podemos encontrarnos el viernes", queriendo decir realmente que **no** la estas invitando a salir entonces a ti no te importará si ella dice que no.

Sigue asumiendo un papel "superior" **y nunca durante un solo segundo muestres necesidad**. Esto es un modo de pensar muy poderoso.

Si satisfactoriamente logras hacer reír a una mujer y al mismo tiempo tomar un papel dominante, ella reconocerá la situación conscientemente o subconscientemente. Ella te tratará diferentemente tanto como lo mereces. Tal modo de pensar no sólo te hará aparecer más natural (lo que mejora tu lenguaje corporal) sino también aumentan las posibilidades de establecer una unión con ella.

Una vez que tienes su información de contacto. Dedicar un momento para pensar en lo que has hecho bien y en lo que necesitas mejorar la próxima vez. Y siempre acuérdate de usar cada experiencia acertada para incrementar conscientemente tu nivel de confianza por **autosugestión** positiva.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

### **Continuación**

No la llames inmediatamente. Espera un rato a aumentar para aumentar su necesidad. Ella comenzara a pensar otra vez, "*¿Qué hay de malo conmigo? ¿No le gusto?*" Y una vez que ella comience a pensar de esta manera, ella comenzara a enamorarse de ti.

### **Cualidades Complementarias**

Finalmente, déjame indicar que el humor es **uno** de los motivos superiores por el qué las mujeres son atraídas, pero **no es el único** factor decisivo.

Como este libro es sobre como ser gracioso para enamorar mujeres, he dedicado la mayor parte de ello en el tema de humor. Pero tu y yo ambos sabemos que el humor es una cualidad esencial de un hombre deseable pero debes apoyarte por otras habilidades.

### **Trucos de Magia**

Tú puedes haber visto a muchachas reírse sin control de trucos de magia y como aquellos magos de la calle hábiles capturan su atención y las mantienen riéndose todo el tiempo. Bien, tú puedes hacer esto también.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Aprende algún truco simple con monedas (o billete de banco). Será extraño si llevas una cubierta de naipes alrededor, pero nadie considerará extraño guardar un poco de dinero.

Muchos trucos de magia son extraordinariamente simples a pesar de sus efectos visuales aturdidores. Hay muchos libros de magia en la librería que te ofrecen un contenido sólido.

Puedes encontrar muchos trucos de magia libres en línea también.

El problema es que el aprendizaje de la magia por la lectura es un poco como el aprendizaje de natación mirando. Si tú prefieres la enseñanza más directa y tienes el dinero, ve a <http://www.PenguinMagic.com> y descarga algunos seminarios en vídeo.

## ***Astrología, Tarot, Quiromancia***

La mayor parte de mujeres creen en el destino.

No me preguntes por qué. Todo lo que sé es que ellas están absolutamente **fascinadas** por tal materia - y por hombres que pueden decir fortunas.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Hay algunos cursos intensivos en línea particularmente buenos en astrología. Tú puedes terminarlos prácticamente en una hora (excluyendo el tiempo de memorización).

### **Astrología**

*El Curso Intensivo de Miriam en Fundamentos de Astrología*

<http://www.earthspirit.org/resources/nvastrob.html>

*El Curso Intensivo de doctor Z en Astrología*

<http://astrology.about.com/od/basicsofastrology/l/blbasicsb.htm>

### **Tarot**

*Cursos intensivos*

<http://www.newagenotebook.com/Tarot/>

*Significados de las cartas del Tarot*

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

<http://www.themysticeye.com/info/tarotcardm.htm>

### **Quiromancia**

*Cursos intensivos*

<http://www.newagenotebook.com/Palmistry/>

### **Arte**

Un instrumento musical, la pintura, la poesía, y el arte culinario ("el arte" de cocina) son siempre deseables. Tu no puedes hacer reír a las mujeres tocando la guitarra pero la puedes impresionar seguramente y aun más si la puedes hacer reír también.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Tratando con la Frustración**

### ***Desilusión***

Afrontémoslo. Tú estarás decepcionado algunas veces.

**Lleva tiempo para ser gracioso.** Ahora aquí está la cosa importante: no te hables negativamente (y esto se aplica a cada área de su vida).

¿Has tenido alguna vez tú la experiencia dónde te dijiste que estabas bien en algo y te pusiste mejor y mejor?

Esto funciona de otro modo también. Si después de un poco pequeño fracaso (que está obligado a pasar) tu te dices cosas como, "*Olvídalo. No soy sólo un tipo gracioso*" o "*no nací con ello*" - bastante seguro - que tu nunca vas a hacerte un tipo gracioso.

### ***Rechazo***

El primer camino es simplemente enviarlo lejos, como:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

*"Tengo novio."*

*"Oye, acabamos de conocernos el uno al otro hace 3 minutos y ya tienes esas confianzas conmigo... ¿De qué trata todo esto?"*

Un modo eficaz de manejar el rechazo es **"la técnica fuera de proporción"**.

🕒 Visualiza a la gente que estuvo implicada en tu experiencia frustrada.

🕒 Deforma sus apariencias y así como los alrededores. Toca alguna "música mental graciosa" en el fondo. Imagina que cada uno se ha convertido en un payaso que baila del modo más tonto.

🕒 Tu te sentirás inmediatamente mucho mejor.

### ***Obstáculos Generales***

Aquí te voy a enseñar otra técnica que usan muchos psiquiatras para tratar con experiencias negativas (u horribles). Esto funcionará seguramente aun si la "técnica de fuera de proporción" falla. De hecho, **tu puedes usar este método para manejar cualquier frustración u obstáculo.**



## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Este método está basado en algo llamado "**submodalidades**".

La mayor parte de nosotros piensan, sienten, y recuerdan cosas en la forma de cuadros mentales. (Cierta gente, como los ciegos, experimentan la vida en la forma de sonidos mentales.) Y las submodalidades son varios atributos internos de los cuadros mentales que construimos en nuestra mente minuto a minuto.

Estos cuadros estrechamente tienen que ver con nuestros sentimientos. De hecho, ellos son nuestra **representación interna** del mundo. Modificando los atributos de las representaciones internas negativas podemos cambiar nuestros sentimientos de la frustración hacia la motivación, del miedo al coraje, tristeza a felicidad, etcétera.

Ahora lee las instrucciones siguientes con cuidado antes de cerrar tus ojos y realizarlos. Si encuentras difíciles para hacer con tus ojos cerrados, ve y encuentra un compañero.

1. Recuerda la vez pasada cuando fuiste desalentado citando o atrayendo a mujeres. Vuelve a aquel mismo punto y siéntelo.
2. Construye en tu mente la situación exacta donde te sentiste desalentado. Mira muy bien al cuadro en el que tú estás pensando.
3. Nota si te logras ver a ti mismo o miras las cosas "con tus propios ojos".

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

4. Nota el tamaño del cuadro. ¿Ocupa el marco sólo una pequeña parte de la visión? ¿A qué distancia está el cuadro de ti?
5. Nota el resplandor del cuadro. ¿Estas en un cuarto oscuro o alumbrada tu por una lámpara débil como las que ocupas para leer en un escritorio?
6. Nota que postura tu tenías, y tus expresiones faciales. Y tú ritmo de respiración.
7. ¿Escuchas algún sonido? Si no, ¿qué te decías en aquella situación?
8. Para cualquiera de las preguntas de encima, si no puedes recordar, sólo imagina lo que harías si tú fueras colocado en aquella situación frustrante otra vez.

Probablemente no te sentiste muy bien después del proceso de arriba. No pienso dejarte sufrir en este ejercicio. Pero aquí está un punto importante... A menudo fuimos desalentados sólo una vez, aún nosotros intensificamos la experiencia desagradable por estar pensando constantemente en ello. Y a veces pensamos en ello al grado que cualquier acción relacionada se hace asustadiza y dejamos de realizarla.

¿Recuerdas la vez pasada cuándo tenías que hacer una tarea como un niño? La tarea en sí misma no era malo, pero por decirte reiterativamente que eso era una tarea horrible, te fuiste convenciendo ique seria mejor aplazarlo!

Ahora, lee las instrucciones siguientes otra vez antes de llevarlas acabo:

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

1. Repite el paso 1 al 8 de los ya mencionados.
2. Ahora imagínate cambiando manualmente el cuadro con el poder inmenso de tu mente.
3. Cambia el ángulo de inspección del cuadro. Si tú estabas dentro de tu cuerpo, sal, viceversa.
4. Cambia el tamaño del cuadro. Si era pequeño, hazlo mas grande. Si estaba cerca, apártalo hasta que se encoja en un punto.
5. Cambia la iluminación del cuadro. Si era oscuro, rellénalo de la luz, hasta que se vuelva deslumbrante, viceversa.
6. Cambia tu propio cuerpo. Siéntate, respira con seguridad, y mantén un aspecto motivado en tu cara.
7. ¡Dile a tu persona del cuadro, *"¡vamos, podemos hacerlo!", "¡hazlo ahora!", "¡esto será divertido!",* etc.
8. Abre tus ojos.

¿Te sientes mucho mejor ahora, verdad? Sigue practicando. Intensifica los atributos del cuadro en la segunda parte, y experimenta el aumento en tu nivel de motivación.

# *Los Jugadores Rápidos X Files2*

## **Epílogo**

Tu probablemente has oído **del Principio de Pareto**, o " regla del /80 20".

### **Principio de Pareto**

El Principio Pareto declara que en casi toda la vida el 80 % de las consecuencias resulta del 20 % de las causas.

El principio fue nombrado por *el economista* italiano Wilfredo Pareto, quién observó que el 80 % de las propiedades en Italia era poseído por el 20 % de la población italiana.

La implicación de este principio es que el resultado casi siempre es determinado por un pequeño número de causas, el cual ha sido encontrado ser verdadero en muchos campos, como ventas. *"El 20 % de clientes es responsable del 80 % de volumen de ventas."*

Aunque el Principio de Pareto sea empírico, esto nos da una pista para tomar decisiones y nos ayuda a discernir situaciones más sabiamente.

## *Los Jugadores Rápidos X Files2*

Es lo mismo con hacer reír a las mujeres y enamorarlas.

**El 80 % de tu capacidad de atraer mujeres (con el humor) es determinado por tu psicología y el 20 % por tus técnicas.**

¿Ves a dónde voy? A fin de ser el mejor haciendo reír a las mujeres, tú necesitas tener una psicología extraordinaria y fe firme.

Es bastante improbable que te conviertas en un tipo totalmente gracioso tan pronto como termines de leer este libro. Lo que espero conseguir con este libro es crear un ímpetu para que adquieras el poder de hacer a cualquier mujer reír en cualquier momento, cualquier lugar, y de cualquier manera que te gustaría.

He tomado tu mano en esto lejos y tú tienes que continuar por tu cuenta. Toma acción y práctica lo que has aprendido en este libro. Y sigue aprendiendo por tu propia experiencia - Nadie puede ayudarte con esto.

Haré todo a mi alcance para brindarte el mejor consejo que yo te puedo ofrecer y compartir mi propia experiencia contigo, así que no vaciles en preguntar sobre algo relacionado con hacer reír a las mujeres. Sólo visítame en [Martin@MakeWomenLaugh.com](mailto:Martin@MakeWomenLaugh.com). Mantén tu fe. Mantén tu humor.