Eduardo Santorini



AS 11 REGRAS DA SEDUÇÃO ♂

Manual para atrair e conquistar lindas mulheres





AS 11 REGRAS DA SEDUÇÃO

Manual para atrair e conquistar lindas mulheres

Eduardo Santorini



Índice

8 - APRESENTAÇÃO

O Segredo do Meu Sucesso com as Mulheres?

28 - REGRA 1

Atração Não é Uma Escolha

48 - REGRA 2

A Sua Primeira Conquista é a Confiança

68 - REGRA 3

Use Sua Imagem a Seu Favor

87 - REGRA 4

Conheça o Território e a Vitória Será Triunfante

117 - REGRA 5

O Primeiro Passo Sempre é o Mais Importante – e Difícil

136 - REGRA 6

Aprenda a se Comunicar em Nível Sexual

152 - REGRA 7

Comporte-se Como Um Líder Tribal e Seduza Naturalmente

166 - REGRA 8

A Escada sem Degraus o Levará ao Topo

175 - REGRA 9

Sempre Há Oportunidades

186 - REGRA 10

Ninguém Vence o Jogo Sozinho

192 - REGRA 11

A Maestria Só Se Conquista Com Trabalho

209 - EPÍLOGO

Aviso Legal

Este livro representa alguns anos do meu trabalho. Passei centenas de horas nesse projeto e conto com sua colaboração para não reproduzir nem distribuir este material ilegalmente. Os benefícios que você terá com este livro tenho certeza de que valerá cada centavo pago por ele. Caso ainda não tenha sua cópia original e queira me recompensar e dar os créditos pelo meu trabalho, vá em www.regrasdaseducao.com.br e adquira o seu.

Acredito na troca de valores. Alguns caras querem apenas receber, receber e receber sem oferecer nada em troca. Esses caras nunca se darão muito bem com as mulheres e acredito que não haja muita coisa para eles aqui neste livro. No entanto se você não é desse tipo de cara, tenho certeza que você será muito bem sucedido com as mulheres e este livro será de grande valor. Respeite meu tempo e esforço e adquira sua cópia original. Pense no quanto você gasta com roupas, entradas das festas, bebidas para as mulheres e veja que o que estou pedindo por este trabalho é uma pequena fração disso.

Direitos Autorais

Todos os direitos autorais desse livro pertencem a Eduardo Santorini, conforme registro público disponível na Biblioteca Nacional. É expressamente proibida a reprodução, edição ou distribuição deste material por qualquer meio, de acordo com a legislação em vigor.



O Segredo do Meu Sucesso com as Mulheres?

O Segredo do Meu Sucesso com as Mulheres?

Sou um sujeito, digamos, "normal". Sempre que me olho no espelho, não vejo nada que me leve a acreditar ser mais ou menos bonito do que a média da população. Não posso dizer que me destaque como gênio da matemática, astrofísica, artes-plásticas, mas me considero inteligente.

Houve o tempo em que a minha suposta "normalidade" me incomodou como pedras de grande peso presas aos pés. Sentia-me perfeitamente capaz de fazer o que quisesse fazer, mas, na última hora, ou mesmo nos minutos anteriores a me conduzirem a um caminho sem volta, algo sempre desandava e me projetava a um beco sem saída. Todas as portas e janelas trancadas. Não havia alternativa a não ser retornar para casa e me sentir a cada minuto um pouco pior.

Quantas foram as vezes em que quis possuir força sobre-humana, lutar contra as correntes que me prendiam, arrebentá-las com a facilidade de quem desfaz os nós dos cadarços! Um dia viria a descobrir que nada sobre-humano era necessário para romper as correntes. Mas vamos por partes: não é hora de falarmos dos meus sucessos! Deixem-me prosseguir com o relato e chegaremos ao ponto sobre "o que fazer para ser bem-sucedido no maior dentre os jogos?".

Dizia sobre voltar para casa e lá me trancar. Sem coragem de

olhar no espelho. Sentindo-me menor do que o reflexo costumava me mostrar. Incompetente, inábil, impotente. Sempre depois do fracasso, sucediam semanas a fio em que sequer saía de casa a não ser para mal-cumprir as corriqueiras responsabilidades: estudo, trabalho, casa.

Porta do quarto trancada para que o mundo não tivesse o desgosto da minha presença. Obviamente, ali trancado, jamais chegaria a lugar nenhum. Antes de outra vez tal conclusão vir à mente, porém, semanas transcorriam, e, enfim, outra vez eu decidia tentar. Saía. Novo fracasso sobrevinha.

As mulheres e garotas que simplesmente disseram "não", aquelas que justificavam a negativa com a desculpa de uma suposta "amizade", aquelas que apresentavam qualquer motivo, inúmeras, certamente não se lembram. Eu me lembro de cada uma delas. Reencontrei algumas. E tudo o que um dia me levou ao desespero, hoje me faz rir.

Mas, como toda regra possui a sua exceção, há a lembrança que jamais me faria sorrir. Trata-se dos desencontros com a garota que me conduziria a querer encontrar a saída, e, por fim, repercutiria no dia em que resolvi escrever estas linhas.

Boates, bares, pub',s, festas ou mesmo nalguma cena do cotidiano: se alguém me perguntar, saberei contar os mais variados lances de negativas. E mesmo se não perguntarem, digo por prazer, só para que se faça a perfeita ideia de minhas dificuldades e entendam a coerência da trajetória que percorri.

Lembro-me da loira que conheci numa boate. Parecia que as coisas iam às mil maravilhas. Troca de olhares, sorrisos, gestos

que a tudo indicavam o bom caminho. Por fim, e hoje sei, perdi o timing, e a vi se retirar do recinto com o seu belo corpo abraçado por outro sujeito que não deixara passar a oportunidade.

Lembro-me da bela ruiva sentada a poucos metros da minha mesa em requintado pub. Sabia que uma aproximação breve era imprescindível – vivência esta angariada após tantos erros que ainda insistiam em me aborrecer –, e não quis esperar: fui logo tentar a abordagem.

A ruiva não me dirigira tantos olhares e sorrisos, seus gestos não me davam qualquer deixa, mas ela era verdadeiramente linda – o que me deixava ainda mais nervoso. O nervosismo jamais seria tão contundente quanto à profusão de sentimentos negativos que se apossavam de mim quando eu fracassava simplesmente por não tentar. Portanto o medo de passar semanas remoendo o que poderia ter sido, moveu-me até a mesa onde a ruiva estava.

A ansiedade deve ter me levado a dizer algo bastante divertido, pois a garota deu largo sorriso, e logo eu estava sentado ao seu lado. Tentava parecer bastante seguro e dava plenos ouvidos ao que ela conversava com os amigos que a acompanhavam. Minhas mãos eram propositadamente mantidas sob a mesa, para que o tremor não deixasse claro a minha surpresa quanto aos bem-sucedidos passos que eu dera até aquele momento.

O percorrer dos ponteiros do relógio me era indiferente. As horas passavam sem que as percebesse. Sentia-me tão bem que me invadia a certeza de que algo inédito e favorável surgiria aquela noite. A conjuntura me parecia extremamente favorável, mas outra vez eu deixara o tempo transcorrer. Tornei-me tão íntimo da ruiva

que jamais seríamos nada além de amigos.

Até hoje, após algum fracasso ou sacanagem de qualquer namorado, é a mim que a ruiva liga a fim de fazer confidências. E mesmo com a experiência que adquiri após muito apanhar, tenho certeza de que se tentasse algo além da amizade, ela me diria: "Não quero estragar o que temos só por uma noite de tesão!".

Aquilo me intrigava: qual a hora exata para tomar as iniciativas? Em que momento deixara a oportunidade desandar irremediavelmente pelo caminho entre sentar na cadeira e nos tornarmos apenas amigos?

Loiras, morenas, orientais, corpos esculturais, olhares sacanas, voz rouca ou macia, seios, bunda... os erros eram tão diversos, e cada um me condenava a voltar para casa na companhia da frustração. Foi quando a conheci: a mulher mais perfeita que eu já vira, sorrindo e conversando trivialidades com as amigas. Sob a atmosfera de uma música eletrônica escolhida por competente DJ.

Durante vários fins de semana a vi e meus olhos só tinham a sua direção. Pensava em me aproximar, mas todos os meus fracassos, nessa hora, não me serviam como experiência, e sim peso morto que me impedia. Imaginava estar completamente apaixonado ainda que nunca tivesse sequer cruzado os olhos com a garota por mais de alguns segundos. Sabia descrever as suas feições, os traços do rosto, as curvas, como ninguém poderia fazê-lo. E, no entanto, se já fracassava quando apenas a atração me levara a qualquer atrapalhada tentativa, quanto mais acreditando estar apaixonado!

Outro erro que eu vivia cometendo era acreditar que quase todas as garotas não só estavam acima do meu alcance, mas muito além do que eu era, algo inatingível, sublime. Como se eu fora o menor e menos privilegiado ser – como se elas, com o perdão da expressão, possuíssem bocetas de ouro.

Somando tudo isso, resultava nas semanas inerte, caminhando até aquela boate simplesmente para vê-la à distância, sem nenhuma coragem de me aproximar. Até que o dedo do acaso resolveu agir e nos colocou lado a lado enquanto pedíamos qualquer bebida. Nossas mãos se esbarraram. Sorrimos olhando um para o outro. Começamos a conversar e logo era como se fossemos velhos conhecidos. Os pesos atados aos meus pés de repente pareciam não existir. Tudo se dava de modo extremamente natural.

Infelizmente, naquela noite, o obstáculo se mostrara ainda acorrentado ao meu corpo, e eu sequer pedira o telefone da garota. Estava certo de que ainda voltaríamos a nos ver, mas igualmente desconfiava que talvez fosse tarde demais para tentar fechar o jogo. Ao mesmo tempo em que os dias de espera eram vencidos com grande ansiedade, a angústia de pensar que talvez tudo estivesse perdido, se fazia presença constante em meus pensamentos.

Enfim chegara o fim de semana e lá estava ela. Não demorou a me avistar e logo me apresentava às amigas. Ao invés de tomar a minha timidez como defeito, rapidamente ela deu um jeito de se livrar das amigas e nos vimos a sós. Não podia haver sinal mais claro, não é? Outro sinal ainda mais eloquente aconteceria, e eu, ainda assim, permaneceria inerte.

Sentamos por alguns instantes nos altos bancos do bar a fim

de conversarmos mais à vontade e tomarmos qualquer bebida. Em determinado momento, desviei os olhos – não pude evitar o gesto de insegurança. Ao invés de se aborrecer, como seria de se esperar, ela deu outra prova de que não se importava com a minha gritante timidez.

A minha mão esquerda descansava sobre o balcão, enquanto a outra tentava disfarçar o nervosismo e insegurança brincando com o copo, como se eu visse no cubo de gelo algo além do que ele exibia. A garota resolve pousar sua mão sobre a minha.

O contato de sua pele e calor poderia ser tomado como o maior dos incentivos. Hoje penso que naquele mesmo instante, se tivesse virado o rosto em sua direção, provavelmente nos beijaríamos e terminaríamos a noite noutro lugar mais aconchegante.

Permaneci olhando para o copo, não conseguia pensar em coisa alguma, ao mesmo tempo em que uma infinidade de sentimentos corria por minhas veias, conduzindo-me a estado em que qualquer impulso à iniciativa era imediatamente conflitada e derrotada pelas vozes da inação. Não movi único centímetro a não ser aqueles que gastava brincando com o copo. Logo aquela por quem eu pensava estar apaixonado retirou sua mão, e, sem entender o que acontecia de errado, disse precisar ir embora mais cedo. Nunca mais voltaria a vê-la.

Naquela noite não apenas a frustração acompanhou meus passos de volta para casa. Havia a sensação de revolta. Nada nunca dava certo! Até aquela madrugada, no entanto, a minha resposta se repetira: voltar para o quarto, trancar-me e só sair para cumprir obrigações; esperar o desagrado diminuir, e, outra vez, lançar alguma tentativa.

Agora, após aqueles segundos que poderiam ter mudado integralmente a direção da minha vida – segundos em que senti o calor da mão da garota que eu acreditava amar, e cujo gesto me deixara sem a menor das reações –, vinha-me também a certeza de que as coisas não podiam continuar como estavam. Devia haver alguma solução para o meu embaraço e eu a encontraria! Algum método! Alguma técnica!

Prometi a mim mesmo que jamais fracassaria novamente. Pelo menos não devido ao que me competia fazer. Deixei-me guiar pelo impulso e já no dia seguinte comecei minha procura por informações. Eu não devia ser o único a enfrentar aquele tipo de dificuldades! Haveria de encontrar outras pessoas que passaram pelas mesmas circunstâncias. Alguma delas certamente deixara algum registro escrito. Precisava achar o caminho e não voltaria a sair de casa antes de estudar o assunto e resolver as equações.

Pesquisei em bibliotecas físicas e virtuais, livrarias, sebos... impressionava-me a escassez de material a respeito do tema. O que se encontrava não era de boa qualidade. Leitura que tinha como objetivo principal tão somente entreter, e não educar. Obviamente o tema requeria uma linguagem leve e não a densidade de um tratado científico, porém, pensava eu que não se podia abdicar integralmente de dados comprobatórios e pesquisas sérias.

Aquelas primeiras leituras foram decepcionantes, mas não me desanimaram. Serviram como primeiros passos da caminhada que se mostrava longa. A tentativa no mínimo já serviria para aprimorar os meus conhecimentos. Era chegada a hora de tentar encontrar material em outros idiomas. Para tal, consequentemente se fazia

fundamental, ampliar o vocabulário e fluência em determinadas línguas estrangeiras.

Então não foi preciso procurar muito mais: logo tinha em mãos e sob as vistas artigos, crônicas, e, principalmente, livros inteiramente dedicados ao tema. O primeiro livro com que me deparei simplesmente foi lido numa só sentada madrugada a fora. Dicionário ao lado para tirar possíveis dúvidas. Pensamentos sucedendo em incrível velocidade e mente que não cessava único instante de digerir as valiosas e inúmeras informações.

Como pudera perder tanto tempo? Investira às cegas e sempre fracassara. Agora lia naquelas linhas a experiência de outras pessoas, que também cometeram erros, aprenderam como se portar, e me sentia completamente identificado. Os equívocos eram os mesmos que eu cometia! Se tivesse tido a ideia de pesquisar que fossem alguns meses antes! Não teria sido obrigado a ouvir tantas negativas. Em todos os casos, faltava muito estudo, e eu não pretendia colocar as técnicas em prática enquanto não estivesse absolutamente certo de sua eficácia.

Foram meses de intenso estudo. Percebia, por exemplo, por que aquela ruiva se tornara minha amiga, e não amante. Descobrira por que algumas mulheres me dispensavam sem ao menos ouvir muito mais do que um "olá" dito por meus lábios. Tudo o que eu lia e aprendia era carregado de toda a lógica. Estudos, pesquisas, experiências. Colocações a partir de bases científicas ou experimentalmente embasadas.

De repente, grande número de termos, teorias, processos, passaram a fazer parte do meu cotidiano. Teoria da Pré-Seleção,

Linguagem Corporal, Auto-Controle, Teoria de Grupo, Macho Alfa, Escada Sem Degraus, etc. Li até mesmo alguns artigos sobre moda, estilo, etiqueta, que considerei de grande importância! Estava certo de que me ajudariam enormemente a cumprir os meus objetivos.

Logo voltei a dar atenção à imagem que o espelho refletia. Agora, o que eu conseguia ver através do reflexo, inclusive aquilo que permanecia oculto sob as roupas e o corpo, a alma, não me parecia nada mal. A mudança era perceptível também devido à melhor escolha das combinações de roupa, porém, o olhar se enchia de um brilho que remetia à segurança e calma conquistada pela perfeita consciência das coisas.

Foram quase seis meses recolhendo informações. Minha estante se enchera de livros e o espaço livre em meu computador se reduzira à mínima quantidade de mega-bites. Eu aplicara o que me fora possível mudar e mantinha a promessa de não sair de casa enquanto não me sentisse preparado. Remodelara o vestuário, abolira certos maneirismos, aprimorara o gestual, corrigira a posição corporal, alcançara pleno controle sobre a minha voz... foram tantas as mudanças! Impossível apontar e descrever todas elas.

Agora era chegada a hora de "entregar" tal trabalho – ou "prêmio" – ao mundo. Hora de praticar tudo aquilo que aprendera. No mínimo tinha tudo na memória e isto não poderia resultar em fracasso maior do que aqueles a que estava acostumado. No entanto, algo me dizia que não fracassaria. Seria a certeza de que me encontrava preparado? Penso que sim!

Os livros, bem como os demais materiais que havia lido, eram

claros ao aconselharem que as experiências adquiridas durante as tentativas no campo, ou seja, em bares, pub's, boates, etc., ou mesmo durante cenas do cotidiano (Jogo Diurno), fossem descritas de maneira sucinta e clara numa espécie de "diário" (explicarei sua necessidade e benefícios no momento apropriado). Também diziam que as "investidas" teriam maior possibilidade de êxito, caso fossem executadas tendo o amparo de amigos de confiança. Saindo por aí em grupo, segundo o que recomendavam os livros, sentimo-nos mais confortáveis e seguros até mesmo para lidar com hipotéticos erros e respostas negativas.

Pensei que seria complicado encontrar alguém disposto a passar algumas horas numa boate, visto que a minha antiga timidez (digo "antiga", pois já não me considerava "tímido"), não me atrapalhou apenas quando procurei me aproximar ou "pegar" alguma garota. Também costumava me dominar em qualquer outra situação que exigisse desenvoltura social.

Eu suava frio e tremia enormemente, mesmo quando algum professor pedia alguma simples leitura em voz alta, ou quando as circunstâncias me obrigavam a falar em público. Até mesmo nas ocasiões em que alguém me apresentava a algum amigo, dificilmente eu conseguia entabular qualquer que fosse o assunto com razoável coerência!

Ao contrário do que pensava, fora fácil encontrar dois amigos da faculdade, dispostos a "tomar algumas bebidas em qualquer lugar no próximo fim de semana". Tal facilidade servira para que eu tivesse a consciência de que não eram poucos os que se sentiam mais seguros em grupo. Não eram poucos os indivíduos que

enfrentavam dificuldades em "praticar" o "Grande Jogo".

Além dos motivos que me levavam a colocar logo em prática as técnicas que eu aprendera naqueles meses de reclusão, acabara juntando outro motivo à investida. Tratava-se de uma curiosidade quase científica: seria muito interessante observar como os meus amigos se comportariam ao tentar se aproximar de alguma mulher.

Será que eles repetiriam os erros que tantas vezes me levaram ao fracasso? Teria eu me livrado da maldição? Estava seguro de que "a maldição" era definitivamente coisa do passado? Pela primeira vez, sentia ansiedade, mas sem nenhum tipo de temor, pelo fim de semana que se aproximava em desabalada velocidade.

Adentramos a boate. Após a primeira dose ou copo de cerveja, os meus amigos já faziam suas tentativas, e fracassavam. Eu sentia certa compaixão, mas, ao mesmo tempo, percebia exatamente o momento em que eles pecavam.

Eu apenas observava o ambiente. Trocava olhares seguindo as orientações dos livros – sobretudo aquelas que descreviam o comportamento do Macho Alfa (voltarei ao tema algumas vezes no decorrer desse livro).

De qualquer maneira, eu ainda não estava suficientemente senhor de minhas emoções Desconcentrei-me da Regra dos Três Segundos[1], e perdi a oportunidade de me aproximar de uma morena, digamos, pra lá de gostosa – lábios que me pareceram mais convidativos que os de Angelina Jolie.

Naquele momento, cerca de uma hora, pouco mais ou menos, após termos adentrado à boate, decidi estabelecer recuo estratégico e voltei a ter com os meus amigos no bar. Suas feições

1. Regra esta a ser detalhadamente explicada posteriormente.

transpareciam desconsolo. Eles estavam dispostos a descontar suas frustrações talvez tomando algumas doses extras de uísque ou tequila.

Eu decidi ajudá-los, mas não os acompanhando em sua bebedeira. Durante a segunda-feira seguinte, pretendia conversar com eles sobre alguns textos que eu havia lido, e que muito me tinham sido úteis. Aquele não era o momento, porém, e eu só tinha em mente a certeza de que não voltaria para casa no mesmo estado em que os meus amigos se encontravam.

Voltei às iniciativas. Não quis esperar: "não pense, aja!", diziam os livros. E foi focando exatamente nesta frase que me aproximei com leve abordagem de uma loira não tão gostosa quanto a outra garota cujo "tremor" me impedira de conhecer – e que agora beijava outro sujeito. Seja como for, a loira de quem me aproximei era linda o suficiente, para que qualquer indivíduo a quisesse nua em seus braços, e eu não me sentia prejudicado.

"Não adianta nem ficar olhando! Não pretendo ficar com você...", disse eu.

Consegui belo sorriso. Conseguia manter perfeito controle das emoções. Rememorava sempre rapidamente, a fim de não perder o que se dizia, aquilo que os livros explicavam sobre "lidar com contingência", "teoria de grupo", e mantinha sobre a minha pessoa a razoável atenção de todos os que ali se encontravam em companhia da loira.

Não esperei demais a ponto de que a amizade se estabelecesse. Outra coisa de que me lembrava muito bem eram as lições

que se referiam à "Escada Sem Degraus[2]". Cumpria-as à risca, além de inúmeras outras técnicas, e sempre que possível dava "ingênuos toques" na garota – como se estes fizessem parte e complementassem a maneira de eu me expressar. Segurava ou tocava levemente nos seus braços, dizia coisas ao pé do ouvido, chamava sua atenção com breve segurar de mãos. Até que ali deixei a minha própria mão. Ela não recusou aquele contato. Muito pelo contrário: correspondeu ao novo quadro e se aproximou significativamente.

Aquilo era mais do que já conseguira em todos os tempos. Não que eu nunca houvesse segurado a mão de alguma garota, mas foram poucas as vezes, e sempre por acaso ou sem a minha livre iniciativa. Obviamente eu estava animado, mas igualmente bastante nervoso. Diria que estava a ponto de perder o "mando do jogo", sobretudo por que naquele momento o auto-controle não era total.

Tal estado perduraria ainda por poucos minutos. Eu não me preparara meses seguidos para simplesmente estacionar naquele lance. Por mais que o "segurar de mãos" fosse agradável, e me sentisse contente, eu esperava muito mais daquela noite.

Talvez eu estivesse exigindo demais. O Grande Jogo dependia de equilíbrio de ações. Quiçá fosse muito cedo para uma nova iniciativa e eu botasse a perder os avanços que já alcançara, mas a verdade é que eu não temia em dar o próximo passo. Ainda estava aprendendo o timing e aquela experiência me seria válida!

Se a garota reagisse mal à iniciativa... não me importava! Haviam, muito provavelmente, mais de uma centena de mulheres naquele lugar. Além do mais, as técnicas já tinham se mostrado

2. Vide nota anterior (vale para todos os termos ditos nesse parágrafo).

efetivas, e não seria a minha primeira negativa – após tantas outras antes dos meses de estudo –, que me levaria à desistir.

Soltei a sua mão por alguns instantes, e, aproveitando a proximidade que se convencionara, acariciei suavemente o rosto da loira. Mantinha o contato visual, transmitia segurança através de um discreto sorriso, dizia com o olhar exatamente aquilo que eu queria. Mantinha o comportamento do Macho Alfa.

Logo fiz uma "triangulação" e vi que a loira também sorria. A diferença é que a sua expressão não escondia que minha iniciativa a agradava. Eu estava com sorte! Daí por diante não foi preciso dizer muito mais ou tomar grandes iniciativas. A própria garota aproximou os seus lábios dos meus. O beijo não foi demorado, mas apenas o primeiro, que seria sucedido por muitos outros mais longos e profundos.

"Estava pensando... por que a gente não vai para outro lugar?", tomei coragem e disse.

Por alguns instantes, observando a expressão um tanto quanto pensativa da garota, pensei ter sido ou direto ou rápido demais. Ela seguiu fixando os meus olhos, mas o sorriso desaparecera, dando lugar ao cenho de quem procura descobrir algo sobre alguém.

"Iríamos a qual lugar?", ela perguntou.

"Não sei... Pensei em dirigirmos até encontrarmos um ambiente mais aconchegante...", respondi, procurando não dar a entender

exatamente aquilo em que eu estava pensando, mas ciente de que isto seria improvável – senão impossível!

Foram alguns minutos de apreensão. Em primeiro lugar, temia, sem deixar transparecer, que ela recusasse o convite e eu simplesmente nunca mais a visse. Em segundo, pelo contrário, imaginava o que eu faria caso ela aceitasse a minha proposta. Vocês devem imaginar que, alguém sem grande experiência em segurar mãos, não poderia ser muito experimentado sexualmente falando, não é?

Pois bem, confesso, sem medo das possíveis brincadeiras dos comediantes de plantão, que, na época daquele encontro, a minha experiência sexual era mínima – insignificante. Hoje a coisa mudou de figura – e como mudou! –, mas naquela boate, aguardando a loira dizer qualquer coisa para as amigas e me dar a resposta que eu tanto ansiava, preocupava-me tanto uma coisa quanto a outra: a minha proposta ser rejeitada ou acolhida.

"Já avisei às minhas amigas que vou sair. Podemos ir?", ela disse, outra vez mostrando o seu sorriso – agora carregado de suave malícia.

A minha preocupação, embora submersa nalgum antro de minha cabeça, só durou até o momento em que adentramos o quarto. A loira sabia muito bem como tomar iniciativas! O sexo não fora tão espetacular quanto eu poderia desejar. Eu estava por demais atento a tudo o que acontecia – queria evitar o menor dentre os equívocos! Porém, transar com aquela garota fora bom ao menos o bastante, para que todo o meu esforço tivesse valido a pena.

Obviamente haveriam algumas ocasiões em que eu não

conseguiria ser tão bem-sucedido quanto no lance com a loira. Eu apenas começara a aplicar as técnicas! Certamente levaria algum tempo até que os insucessos fossem reduzidos a um número mínimo. Enfim, naquela noite com a loira, eu tivera grande ajuda da sorte!

Mas, seja como for, a sorte só nos ajuda quando estamos preparados para abraçá-la. E, no fim das contas, agora a minha experiência sexual já não era insignificante, graças aos ensinamentos que aprendera nos meses de estudo. Seguira-os à risca, passo a passo, e podia comemorar: realmente funcionavam!

Sobre a garota... até pensei em estabelecer relacionamento mais duradouro. No outro dia, contudo, longe do ambiente tão propício de uma boate, e do clima que naquela noite fora quente, percebi que a garota não me agradava como imaginara. Ela também não dera a entender que desejava algo além do casual. Além do mais, eu apenas começara, e desejava me tornar o melhor possível – corrijo: o melhor se possível – componente no Grande Jogo.

"Você nem lembrou de se despedir! Conta pra gente o seu segredo!", disseram meus amigos já na segunda-feira.

Realmente, se dissesse que me lembrara que eles haviam me acompanhado até a boate, desde o momento em que segurara na mão da loira, a passagem pelo hotel, até o retorno ao trabalho naquelas primeiras horas de sol da segunda-feira, eu estaria faltando com a verdade. Estava certo de que a revelação do "meu segredo", seria a melhor maneira de lhes pedir desculpas pelo

"esquecimento". Decidi, naquele instante, que os apresentaria aos livros que me foram tão úteis desde os primeiros minutos.

Além de ajudar os meus amigos a se tornarem igualmente bem-sucedidos no Grande Jogo, formaríamos o grupo de confiança que precisávamos para as nossas atuações. Até mesmo compartilharíamos as experiências através de um "diário" comum – que, obviamente, nada tinha a ver com as indispensáveis notas que visavam registrar informações de caráter acentuadamente pessoal.

Como eu já havia "desbravado" o tema – não sou modesto a ponto de omitir o meu pioneirismo –, os meus amigos encontraram maior facilidade em conhecer passo a passo o Jogo Natural (ou como já disse algumas vezes: "O Grande Jogo"). Eu lhes apontava, naquela imensa pilha virtual e real que somava infindável número de páginas e laudas, o que de melhor eu encontrara.

Logo saímos outras vezes a fim de aplicar as técnicas aprendidas. Agora, através de nossas experiências pessoais e do sucesso que a cada dia se tornava mais corriqueiro, penso até que aprimoramos tudo aquilo que aprendemos nos livros.

Foi quando as dificuldades de um amigo me levaram a pensar no porquê de tais conhecimentos permanecerem restritos a tão poucas pessoas. Por que não existia material de qualidade comprovada escrito em determinados idiomas? Por que limitar tais conhecimentos a certas fronteiras?

O dito amigo, assim que começamos a colocar algumas técnicas em prática, mostrara-se bastante inábil. Pensei que, se com todas as técnicas em mente, ele ainda encontrava ou

se impunha tantos obstáculos, quanto mais antes de entrar em contato com o estudo!

Mesmo o mencionado amigo, entretanto, de acordo com o tempo e as vivências, praticamente abolira os mal-fadados equívocos do seu diário. Tornou-se muito bem-sucedido no Grande Jogo. E se ele conseguiu se transformar em excelente "player", tenho a certeza de que qualquer pessoa que se dedique – não precisa ser gênio, modelo, galã da teledramartugia (apenas adotar as virtudes e passos que aqui eu explicarei) – também conseguirá se dar muito bem na citada arte: Sedução.

Exatamente para que o conhecimento não permaneça restrito a poucos, e chegue ao maior número possível de interessados, é que decidi escrever esse livro. Sei que ele chegará em boa hora às mãos de todos aqueles que se dispuserem a estudá-lo. Saibam que receberão os conselhos e técnicas que aprendi bastante aprimorados a partir da minha experiência pessoal.

Recomendo uma leitura atenta do livro. Desaconselho uma leitura aleatória. O livro é planejado numa sequência que não pode ser quebrada. Ler o fim ou o meio, e só então o começo, pode comprometer qualquer esforço.

Outra coisa: assim como acontece com todo e qualquer material de estudo, este livro deverá ser relido quantas vezes forem necessárias. Faça as leituras, de preferência, tendo a companhia de caderno e lápis, para que os pontos principais possam ser destacados.

Se a leitura seguir a sua sequência lógica, os passos aqui relatados forem praticados à risca, e adaptados apenas às necessidades particulares de cada leitor, vocês podem estar certos de que se

tornarão excelentes componentes neste jogo milenar. Saberei então que estou prestando ótimo serviço ao formar os melhores, mais bem preparados e bem-sucedidos indivíduos do Jogo Natural da Sedução! Ou se preferirem: os maiores vencedores do Grande Jogo!



REGRA 1

Atração Não é Uma Escolha

REGRA 1 - Atração Não é Uma Escolha

Imagine o ser humano dos mais longínquos tempos. Acima de tudo, pense no ambiente hostil em que as pessoas viviam, durante os seus primeiros passos sobre este planeta chamado Terra. O ser humano obrigado a lutar a cada minuto pela sua sobrevivência. Enfrentando predadores, fatores ambientais extremos, eterno movimento e luta pela sua própria vida. Caçando para ter o que comer. Nômade em busca de recursos.

Obviamente este homem dos primeiros tempos tinha tendência a escolher (ou era levado a "escolher") os parceiros sexuais, ou cônjuges, não apenas pelos atributos de apelo sexual, aparência etc., mas se sentiam atraídos por aqueles indivíduos do sexo oposto que mostravam qualidades a serem acrescentadas, e que contribuíam nessa luta pela sobrevivência e preservação da espécie através da reprodução sexual.

Talvez a luta pela vida, até mesmo fosse o fator que mais prevalecesse, para que a atração elegesse aqueles indivíduos do sexo oposto capazes de melhor se adaptarem às demandas da sobrevivência e perpetuação da espécie. Tal "pré-seleção" de parceiros haveria de ser passada de geração em geração, e, principalmente naquela época, dizia maior respeito às mulheres.

Ainda hoje, nos tempos dos arranha-céus, computadores, economia globalizada, e onde a luta pela sobrevivência adquiriu

caracteres completamente diversos daqueles enfrentados pelos seres humanos dos primeiros tempos, no entanto, tal fundamento comanda a atração. Saberemos o porquê no decorrer deste capítulo. Assim como descobriremos a relevância prática de tais informações para os nossos objetivos no Grande Jogo.

Sexo e Sobrevivência

Apenas através do sexo, os genes se perpetuam. As espécies menos aptas a exercerem a réplica sexual de seus genes, tendem a desaparecer no transcorrer dos séculos. As espécies que ainda hoje sobrevivem, aliás, são justamente aquelas que melhor se adaptaram ao ambiente, às mudanças, e consequentemente reproduziram seus genes com maior eficácia.

Os genes se aprimoram através de uma recombinação que só poderia acontecer através do sexo. Via sexo eles se tornam mais bem-sucedidos. O celibato, nesse caso, significa extinção e morte. A maior parte das espécies que existiu na terra já desapareceu.

Atração não é apenas questão de escolha. É natural que os seres se sintam mais sexualmente atraídos pelos membros do sexo oposto que se mostrem mais bem-sucedidos na adaptação ao meio ambiente, reprodução e sobrevivência, pois a possibilidade de que a prole genética oriunda dessa união seja bem-sucedida, e tenha maior sobrevida, é praticamente garantida.

Em outras palavras, desde o início dos tempos, as espécies se sentem atraídas pelos indivíduos que demonstram possuírem maior

valor no que se refere à sobrevivência e reprodução. Trata-se de um traço psicológico que os nossos genes impõem aos seres humanos.

A fim de encontrar o melhor parceiro, aquele que nos proporcionará a combinação genética de maior valor, e de maneira quase que intuitiva e inconsciente, as espécies traçaram e adotaram estratégias visando facilitar o reconhecimento dos indivíduos de maior valor. Tais estratégias funcionam como uma espécie de filtro, através do qual os genes de maior valor serão selecionados, e os demais genes, digamos, serão desprezados e desaparecerão.

As pessoas nascem programadas para sobreviverem e reproduzirem. Logo suas "escolhas" sofrerão a influência direta desta "programação". Os parceiros sexuais também serão determinadas pela "programação". O indivíduo tenderá a "escolher", ou se sentir "atraído", pelos parceiros do sexo oposto que apresentarem maior valor, pois sua seleção diz respeito diretamente ao sucesso da sobrevivência e reprodução. Chamamos estas estratégias de "Pré-Seleção".

As pistas colhidas pela pré-seleção, e que indicam se determinado indivíduo possui ou não maior valor do que outros seres do sexo oposto, são inúmeras. Os traços a serem reconhecidos pela pré-seleção variam de acordo com a época em que se vive, no entanto, os padrões de maior impacto "programados" nos genes em diversas épocas, sobrevivem ao decorrer do tempo.

Hoje em dia, há traços comuns apresentados por indivíduos das mais diversas culturas, e que a pré-seleção identifica como sinais de grande valor: saúde física, simetria, estrutura, inteligência, carisma, etc. Tais características são universalmente consideradas atraentes.

As pistas sobre valor chegam ao observador por meio de sem-número de formas de percepção, e os indicativos que as expressam podem ser: visual, comportamental, sociabilidade. Isso vale igualmente para todas as dezenas de culturas já pesquisadas.

A Percepção de Valor

Na maioria das vezes, o que se vê no exterior é o que vai no interior. Ao longo dos anos, pude perceber que o sujeito financeiramente bem-sucedido, por exemplo, tende a ser mais dinâmico, ambicioso, constante, ansioso para aprender com os próprios erros, porém, prudente, mas disposto a correr riscos se as perspectivas se mostrarem rentáveis, persistente e positivo, etc. E quem toma para si e "entrega" aos demais indivíduos tais qualidades, naturalmente tende a despertar o interesse das mulheres.

Tais características são fatores que diretamente designam valor (sobrevivência e reprodução), e chegam ao observador, no caso: as mulheres, através de percepções sobre o visual, comportamento, habilidade social, etc. São reconhecidas e interpretadas como valor justamente por aquelas estratégias às quais somos programados em prol do sucesso de nossa sobrevivência e reprodução.

Em outras palavras, o que a mulher analisa em um homem? Quais elementos tornam um homem exatamente naquilo que elas querem e as fazem escolhê-lo e quase que desprezarem outros indivíduos?

Os Sete Elementos da Atração

Enquanto os homens observam e priorizam, por exemplo, juventude e beleza, aparência, fidelidade, e assim por diante, outras características levam as mulheres a se sentirem atraídas por certos indivíduos.

Os homens acreditam que têm de ser muito bonitos – apresentarem a melhor aparência – justamente por que a aparência é primordial para eles. No entanto, mesmo a mais bonita dentre as mulheres, exige apenas um homem que seja razoavelmente bonito. Até preferem que ele não seja muito bonito, visto que as colocaria em situação de risco. A concorrência seria maior e maiores as chances de que ele lhe fosse infiel e ela não pudesse mantê-lo ao seu lado.

Não é preciso ser um galã de Hollywood para que se desperte o interesse de uma mulher, e se seja bem-sucedido no jogo, mas ter razoável visual, e, sobretudo apresentar as seguintes pistas que mais atraem as mulheres:

1. Pré-Seleção
2. Liderança
3. Não-Reatividade
4. Vibe Positiva
5. Equilíbrio Emocional
6. Inteligência Social
7. Confiança Sexual

Todos esses itens serão explicados no decorrer do livro, assim como será feita exposição de inúmeras técnicas que visam aprimorar estas qualidades. Todos as temos latentes ou ativas. Basta que tomemos contato com elas e as deixemos "aflorar". Aqui seguirão algumas maneiras adequadas para que isto aconteça.

Pré-Seleção

Quando o indivíduo adota e conserva em mente as virtudes citadas no item anterior, torna-se consciente de que ele é o "prêmio", e que a sua companhia é um privilégio. Então ele projeta uma nova auto-imagem cheia de confiança e instantaneamente as pistas que ele entrega às mulheres o mostram como um player atraente.

Enquanto um homem só de olhar para o indivíduo do sexo oposto, já determina se ela tem valor e lhe interessa, as mulheres levam mais tempo "recolhendo informações". Tal característica poderia ser até mesmo tomada como uma desvantagem contra as mulheres, porém, elas equilibram a lacuna fazendo uso de outros artifícios. Vale explicar um desses artifícios, pois será de grande ajuda em nossos objetivos.

O homem que conseguir obter do indivíduo do sexo oposto, pertencente a determinado grupo, boa avaliação quanto ao seu valor – através das virtudes que ele entregar a esse indivíduo – fatalmente despertará o interesse de todas as outras mulheres daquele grupo. Trata-se de um artifício da pré-seleção.

Mulheres sempre compartilham opiniões a respeito de homens.

Se uma amiga comenta que sente atração por determinado homem, as ouvintes também passarão a vê-lo com outros olhos, pois ele já terá provado o seu valor. Tal artifício auxilia a mulher a abreviar o tempo que o seu julgamento demanda. A amiga já fizera o trabalho de determinar valor, portanto, ela não precisará realizar esse serviço, e já pode passar para a próxima etapa. Tal artifício pode ser transformado em vantajoso trunfo pelo player.

Outra maneira de fazer com que as mulheres abreviem o julgamento de valor, e passem logo adiante, são as relações que os homens estabelecem com outras mulheres. Não precisa exatamente se tratar de relações, digamos, íntimas, mas mesmo as amizades que ele consegue estabelecer servem como indicativo de valor.

Se um homem aparece no ambiente em companhia de uma mulher, conseguirá interagir com outros grupos com maior facilidade. Será capaz de abordar com mais calma, conquistar grupos, tudo com pouco gasto de energia. Isso acontece por que a presença da mulher ao seu lado significa que o seu valor já fora determinado. Já passou o tempo de julgar se o sujeito tem ou não valor, pois o vínculo firmado com a (as) outra (outras) mulher já é indicativo desse valor. Daí pode ser atribuído o sucesso daqueles sujeitos que sempre figuram com mulheres.

Obviamente a mulher não sabe muito bem por que se sente atraída por ele, mas se sente atraída mesmo que inconscientemente, devido ao instinto que ela herdara através do gene. Ela tentará e encontrará razões que supostamente expliquem a sua atração por certo homem – empatia, sinastria astrológica, fatores cabalísticos

–, mas o principal fator é a influência da aptidão genética – a pré-seleção a ditar regras desde os primeiros passos humanos.

Repito que atração não é apenas questão de escolha consciente – ou quase nunca o é. Sentimo-nos sexualmente atraídos pela mulher de melhor aparência – assim como sentimos certa aversão pela mulher que nos persegue (pois, se persegue, não deve ter lá grande valor) –; sentimos atração pela garota mais atraente e gostosa, assim como as mulheres seguem a pré-seleção impregnada nos seus genes, e que as levam a "escolherem" aqueles que se tornarão seus parceiros sexuais.

É claro que se perguntarem às garotas o que as leva a se sentirem atraídas por este ou aquele homem, elas procurarão responder de acordo com o seu conhecimento cultural, e quase nunca a partir de embasamento científico. A pré-seleção, no entanto, segundo infindável número de pesquisas mundo a fora, mostrou-se ser o principal fator que rege a recombinação de genes e sobrevivência da espécie.

A Importância dos Grupos Sociais

De certa maneira, podemos dizer que as pessoas estão programadas a se reunirem em grupos. O ser humano é uma espécie gregária. Em grupo a sua probabilidade de sobreviver e se reproduzir aumenta sensivelmente. Falamos de uma programação que nos acompanha desde o primórdio dos tempos.

É essencial atuarmos com inteligência social. Destaco desde já

este ponto e cito uma imagem como exemplo. Você caminha pela rua e se depara com um grupo de cinco ou seis Punk's andando em sua direção. Entre eles caminha outro sujeito que nada tem a ver com o universo da citada tribo. Ele não usa piercing, veste-se e corta os cabelos de acordo com roupas da moda, etc. Enfim, tal indivíduo não é Punk, e apenas se encontra entre eles a fim de acompanhar um amigo, ou por qualquer outro motivo.

Ao voltar para casa, e contar por telefone a algum conhecido, no entanto, que se deparou com um grupo de punk's, você não destacará dos demais, com seus cabelos moicanos, o indivíduo que ali estava apenas por acaso.

"Hoje cruzei com um monte de punk's", você dirá, alinhando o sujeito com corte escovinha aos demais a quem ele acompanhava sem exibir a menor semelhança com eles.

Isto acontece por que as pessoas só tendem a julgar valores individuais a partir do instante em que já foram apresentadas e conhecem há algum tempo o indivíduo. Obviamente só terão a oportunidade de julgar tal valor individual se as circunstâncias assim permitirem. Nos momentos iniciais de interação, seja ela apenas uma troca de olhares, por mais que se diga horrores contra tal conceito, a primeira impressão é o que vale.

A primeira, ou mesmo segunda impressão, e por aí vai, que alguém tem sobre a gente, é sempre afetada diretamente pelo grupo ao qual nos unimos ou alinhamos. Podemos presumir, portanto, que o grupo com o qual aparecemos no ambiente do jogo – bem como em diversas e quase gerais ocasiões – é fundamental para o julgamento de nosso valor, e, consequentemente, alto

elemento que se leva em conta na pré-seleção feminina.

Em outras palavras, o grupo a que nos alinhamos pode agregar valor – ou serve para que sejamos descartados pelas mulheres no caso de nos reunirmos a um grupo que seja inconveniente e não se coadune a nossos objetivos.

Valor (sobrevivência e reprodução) tem padrões absolutos (Machismo-Alfa, segurança sexual, etc.), mas é julgada de forma relativa. Valores individuais, repito, são julgados apenas depois que a primeira impressão já está formada. E se esta primeira impressão não agrada à observadora, talvez nem tenhamos chance de que ela nos julgue pelos nossos próprios valores, uma vez que a tendência é que já nos descarte de sua pré-seleção após os primeiros olhares. Portanto provamos que o grupo é preponderante nos momentos que antecedem a aproximação – e continuam sendo importantes após ela ter sido efetivada.

Outro exemplo: ao nos alinharmos com patrão rico, temos maior probabilidade de sucesso na sobrevivência e reprodução, do que se nos juntássemos a um grupo de mendigos. E como o nosso valor é a soma de nossa habilidade com sobrevivência e reprodução... poderíamos ser julgados de pouco ou nenhum valor.

Todo o dito não visa incitar preconceito. Não digo aqui nada contra mendigos. Apenas afirmo que nossos ímpetos de assistencialismo devem ter hora e local para acontecer. O jogo é o momento de se unir a pessoas que agreguem valor e nos afastar daquelas que podem potencialmente nos prejudicar. O player há de aprimorar a sua capacidade de observação também a fim de identificar os grupos aos quais mais lhe convenha se unir. A essa

capacidade podemos chamar de Inteligência Social, que engloba igualmente outros pontos.

Outras Palavras Sobre Valor e Grupos

Nossas habilidades sociais, de um modo geral, agregam valor. E a sensibilidade de discernir os melhores grupos aos quais devemos nos alinhar, é indicativo dessa habilidade. Atraí não apenas as mulheres, mas bons companheiros de jogo.

Assim como dores e prazeres têm grande alcance e atuam como impulsos ou traumas em nossa psiquê, bons grupos a que nos unimos também atuam sobre nossa auto-estima, e nos passa segurança no momento do jogo. Nossas emoções são mais equilibradas e permitem rápidas respostas ante as circunstâncias. Ao contrário, grupos "perdedores", além de influenciarem negativamente no momento de entregar a primeira impressão, ainda prejudicará a auto-imagem, auto-estima, segurança do player.

Provamos a verdade acima relatada simplesmente ao pensarmos em nossas experiências pessoais. Não decidimos por nos sentir atraídos por determinada garota. Simplesmente somos atraídos devido às impressões que ela nos passa nos primeiros momentos. E o grupo ao qual ela está aliada certamente influi nesse ímpeto. Muitas vezes se deixa até mesmo de olhar para certa mulher somente por que as atitudes do grupo em que ela se encontra não nos agrada nem um pouco.

Pistas Erradas

Quando o ambiente do jogo é cheio de incertezas, as informações que o player colhe não são precisas, e as pistas que entregamos e colhemos podem vir a não ser a perfeita expressão da verdade. O ambiente ou conjuntura, ainda que não muito frequentemente, têm o dom de prejudicar nossa percepção.

Em tais circunstâncias, é natural que qualquer estratégia resulte em um ou outro erro que possa vir a influir nas pistas que se entrega. Mesmo aqueles players com maior êxito, que por sua natureza já se mostram bem-sucedidos sobreviventes e reprodutores – esses seres raros que foram agraciados pela sorte e nunca necessitarão de um livro como este para aperfeiçoarem as virtudes –, podem vir a cometer erros.

A principal questão a ser colocada, portanto, não é se um dia o player cometerá erros, mas qual a menor quantidade de erros que se pode cometer e que menos prejudicará a atuação no jogo? Quais erros são menos onerosos e pesam menos em seu acúmulo ao longo de um jogo?

Outra daquelas imagens servirá como exemplo e responderá as nossas perguntas. Obviamente, praticando o Grande Jogo, ao invés de adotar uma postura celibatária como a dos padres, encontraremos sempre concorrência. Numa situação em que se deseja aproximar de gostosa garota, é comum que outros indivíduos tenham desejado o mesmo, e apenas aguardam o momento de igualmente tentarem uma aproximação.

O player observará a situação e perceberá os concorrentes mirando a garota-alvo e se preparando para darem "o bote". Trata-se de circunstância em que várias pressões imperam: e se algum dos concorrentes se sentir incomodado a ponto de partir para algum tipo de agressão?

Já vivi momentos de incrível tensão e posso dizer que a concorrência impõe alguns perigos. É nessa hora que o player pode pecar por excesso de prudência e ver a garota que ele desejava sair de braços dados com qualquer outro sujeito.

É preciso atuar com grande força mental, pois a abstinência ou celibato são males piores; ir para a casa se sentindo o pior ser humano, é falta muito mais grave do que o tamanho dos riscos que a concorrência poderá impor a você. Pode-se errar alguma vez, mas não a ponto de o erro se tornar padrão, prejudicando tanto a auto-imagem, quanto o valor que o indivíduo entrega às mulheres por meio de diversas pistas.

Padrões Tribais

As mudanças do ambiente social se dão muito mais rapidamente do que os padrões comportamentais são codificados e transmitidos geneticamente geração após geração. Além do mais, apenas as mudanças de maior impacto sensorial, são registradas nos códigos genéticos. Prova disto é que alguns padrões relacionados à sobrevivência e reprodução ainda perduram em nossos genes desde os tempos do primitivo homem tribal.

"O que tais informações podem ter a ver com o 'Grande Jogo ou Sedução?", você pode estar se perguntando. Pois digo que as informações acima têm tudo a ver com o jogo! Trata-se de informações importantíssimas! Nos parágrafos a seguir provarei que não estou exagerando ou mentindo.

Sabemos que as emoções são respostas cognitivas dos padrões genéticos que fomos estabelecendo no decorrer da História Humana. Por exemplo: o ciúmes. Hoje em dia o ciúmes é tido como um comportamento negativo. Em determinado momento, no entanto, o ciúmes foi importante para a sobrevivência dos seres humanos. Sentimos ciúmes simplesmente porque em determinado momento da evolução tal sentimento foi uma importante ferramenta de sobrevivência.

Cada emoção humana espelha um padrão genético registrado ao longo do tempo. Perceber a emoção, e interpretar o padrão, é fundamental para o sucesso do player. Através desta interpretação ele percebe o momento exato de se aproximar do alvo, o que fazer para atrair sua atenção, os melhores toques, o que se deve falar, etc.

Tal interpretação também se dá de maneira inconsciente, visto que não temos acesso consciente sobre todos os padrões de emoções de nosso ser. E é neste ponto que o player deve prestar maior atenção: as suas emoções também são reflexos de padrões, são interpretados pelas pessoas, e as garotas usam esta leitura para determinar o valor dos homens e escolher aquele que dormirá com ela. Este valor é formado pela maior capacidade de promover sobrevivência e reprodução.

Gestos, porte físico, postura, maneirismos, tom de voz, enfim,

tudo "entrega" a emoção e consequentemente, o padrão. Ou seja: são indicativos a respeito da personalidade e demais características dos homens. Portanto, o player precisa saber o que "entregar" às mulheres, ou seja, os sinais certos que levarão as mulheres a concluírem que o indivíduo tem grande valor, e queiram sair com eles. Em outras palavras, entendendo exatamente os sinais a serem entregues às garotas, o homem será bem-sucedido na arte da Sedução.

Outro ponto de grande importância: padrões de comportamento ou emocionais podem ser definidos a partir de acontecimentos corriqueiros? Algumas pesquisas demonstram que sim, no entanto, tais acontecimentos atuam sobre a psiquê do indivíduo, e só se se repetissem inúmeras vezes – e algumas dessas vezes fossem de grande impacto – é que os acontecimentos se tornariam registro genético hereditário.

Citarei um exemplo meio nojento para que o player compreenda melhor a colocação acima. Se uma pessoa caminha por certa calçada e acaba tendo "contato de terceiro grau" com a sujeira de um cachorro, fatalmente será de algum impacto emocional, ficará registrado no psicológico do indivíduo, mas não em seus genes.

Nos dias seguintes o infeliz sujeito andará tranquilamente por todas as outras ruas, mas prestará maior atenção quando for transitar naquela calçada. E, se por acaso, ele for outra vez condenado a encontrar dejetos de cachorro naquela calçada, pode ser que o padrão gerado na psiquê até mesmo leve o cara a nunca mais transitar naquele lugar.

O mesmo processo acontece quando certa pessoa é rejeitada

sucessivas vezes pelas garotas. A tendência é que o cara já fracasse antes de sair de casa, pois tem quase certeza de que a próxima tentativa só poderá acabar em nova recusa. Sua auto-estima cai por terra e compromete qualquer nova tentativa de interação com garotas, devido ao padrão de recusa que as negativas sucessivas acabaram gravando em seu psicológico.

Você deverá abandonar tal padrão e construir auto-estima elevada, pois as técnicas aqui explicadas o levarão a quase nunca receberem respostas negativas das garotas – e, quando raramente a negativa acontecer, o player estará preparado para não se abater e reagir adequadamente.

Quanto mais bela for a mulher que o indivíduo desejar, e de quem buscar aproximação, maior deverá ser o seu controle mental, ou "Mindset", pois garotas bonitas acionam emoções mais intensas justamente devido ao padrão que nos leva a relacionar a maior beleza à dificuldade de "fechar o jogo".

A fim de vencermos esta dificuldade que nós mesmos nos impomos, há vários antídotos, que pretendo apresentar a você quase que no formato de uma equação. Mulher bonita e gostosa é igual a maior valor. Quanto mais sensual for a mulher, mais lhe atribuímos valor, e maior intensidade das emoções que sentimos. Sentimo-nos atraídos por ela imediatamente e tememos ser rejeitados. Isto por que achamos que o valor da garota é maior do que o nosso próprio valor.

E se ao invés de "tremermos" diante da garota tão atraente, simplesmente demonstrarmos que somos nós que temos maior valor? E se tivéssemos controle absoluto sobre as emoções? E se

soubermos passar exatamente os sinais que levarão as garotas a nos considerar do mais alto valor? Garanto que alcançaremos isto e os jogos serão fechados.

Não significa que o player agirá como se fosse um robô sem emoções e coisas do tipo. Simplesmente agirá como ele é, naturalmente, sem deixar as emoções negativas tomarem conta de suas ações, abrindo espaço para que as suas virtudes, carisma, etc., se manifestem e trabalhem a seu favor. Quando nos tornamos senhores de nossas ações, mostramos valor, conquistamos atração, somos capazes de nos portar de modo tão cativante, que dificilmente uma garota resistiria, por mais que ela fosse gostosa.

Perceberam a importância das informações deste capítulo? Pois agora tratemos da qualidade daquilo que você "entrega" às garotas. E para que o player, ou melhor: você entregue as pistas corretas e obtenha sucesso, o primeiro passo após o estudo que acabamos de fazer, é o "pré-jogo" – que costumo chamar justamente de "Mindsets".

AS 11 REGRAS DA SEDUÇÃO♂







REGRA 2

A Sua Primeira Conquista é a Confiança

REGRA 2 - A Sua Primeira Conquista é a Confiança

No próximo capítulo abordarei temas do pré-jogo (passos a serem adotados antes mesmo de partir para o jogo propriamente dito). Estes temas dizem respeito a princípios práticos, como moda, estilo pessoal, linguagem corporal, controle de voz, etc. Antes disso, precisamos trabalhar um pouco a imagem que o player tem de si mesmo, e as repercussões que esta auto-imagem alcançam.

Diário de Anotações

A primeira coisa que alguém que deseja ser bem-sucedido no "Grande Jogo" deve adotar, é uma agenda. Tal caderno de notas deverá conter várias coisas, e terá diversas utilidades. Se for aplicada da maneira correta, por exemplo, ajudará você a se sentir bem consigo próprio. Os principais lances a serem anotados na agenda são:

1. Auto-Afirmações (voltarei a falar sobre isto).

2. Notas breves sobre o que você aprende nos livros, bem como o que já conseguiu melhorar com o aprendizado, e o que pôde observar e aprendeu durante seus estudos

de "campo" - ou seja: no ambiente do jogo. Cada anotação desse tipo deve se resumir a no máximo seis linhas, para que se torne importante fonte de auto-ajuda ao ser relido posteriormente. Caso fossem notas muito extensas, a sua memorização seria mais complexa.

3. Uma lista dos passos que você tentar no ambiente do jogo (campo), os avanços vivenciados sobre a própria imagem, acontecimentos que repercutiram após o player dar os passos indicados neste livro, etc.

4. Alguma possível falha na interação com uma garota. Não anote apenas o que deu errado, mas igualmente os passos que foram dados de maneira correta. E se houve erro, o que pode ser feito para que ele não se repita, e a próxima interação possa ser mais bem-sucedida? Analisar tais considerações anotadas na agenda fará com que o player alcance progressos mais rapidamente.

5. O resumo da evolução mês a mês. Pode-se fazê-lo anotando num cabeçalho o mês de que se trata. Exemplo: Setembro.

A seguir usar o nome das garotas com quem foram estabelecidas interações e os resultados dessas interações. Exemplo: Setembro – Ana – Morena – Jogo fechado no primeiro dia. Abril – Aline – Loira – Duas abordagens e jogo ainda em aberto. E assim por diante.

Repito que a agenda deverá conter apenas a síntese dos

eventos. Após algum tempo usando tal caderno de notas, ao folheá-lo, o player poderá observar quão grande foi o seu progresso e se encherá de orgulho e boa auto-estima.

Nos primeiros tempos, quando ainda estiver aprimorando o "pré-jogo", e não tiver ainda nenhuma experiência de campo, você se limitará a usar a agenda para fazer notas do que ele já sabe. Você anotará o que está aprendendo e incluirá ideias sobre o que pode ser melhorado.

Você poderá fazer tais notas quando estiver preso no trânsito, à espera no dentista, ou mesmo quando for ao banheiro, e pintar aquela excelente ideia. Então o player voltará correndo para o quarto após o banho e apanhará a agenda. Anotará a ideia para que ela não caia no esquecimento.

Confiança Espartana

Já demonstramos que uma boa auto-imagem e confiança podem ser a diferença entre o player bem-sucedido e o perdedor. Usar técnicas de auto-afirmação ajudam tanto a melhorar a imagem que o leitor tem de si, quanto a confiança em sua capacidade.

Se você pesquisar as estantes das livrarias, encontrará dezenas e mais dezenas de livros que buscam elevar a auto-estima dos leitores. Títulos de auto-ajuda, motivacionais, inspirações... Nenhum desses volumes, porém, responderá à seguinte demanda: como se sentir realmente seguro para se aproximar de uma mulher e conquistar a sua afeição? Obviamente o player quer conquistar

muito além da afeição das garotas. :) Seja como for, sou capaz de apostar que você não encontrará nas prateleiras das livrarias nenhum título que aborde pormenorizadamente o tema que nos interessa. ;)

Os livros que se encontra nas prateleiras dos livreiros servem apenas para circunstâncias gerais e raramente ao jogo. Portanto, neste capítulo, passarei alguns conceitos básicos que servirão para o player se formar e preparar o seu "pré-jogo".

Lidando com Pressão Social

Em ambientes que não nos pareçam familiares, ou que frequentamos de maneira descontinuada e esporádica, é natural que nos sintamos um pouco mais apreensivos e nervosos. Isto se resolve facilmente!

100% do pessoal que trabalha em boates, bares, clubes noturnos de uma maneira geral, quando bem os observamos, mostram-se extremamente tranquilos em seu ambiente de trabalho bastante movimentado. Eles abordam qualquer tipo de pessoa, e, principalmente, mulheres de todos os tipos, com grande facilidade. Não tremem ou vacilam antes de interagirem com garotas e muitas vezes conseguem interagir com maior sucesso do que qualquer milionário disposto a bancar a maior conta em uma única noite.

Os sócios dos clubes noturnos, DJ's, promoters, etc., estão ambientados, ou seja, passam tanto tempo trabalhando naqueles lugares, e abordando variadas pessoas por diversos motivos, que

o local se transformou numa segunda casa e eles têm segurança para fazerem o que quiserem fazer – inclusive "pegar" as mais lindas mulheres. É como se eles estivessem no próprio quarto, tranquilos quanto às visitas, inteiramente confiantes.

As outras pessoas, no entanto, ao chegarem no ambiente que escolheram para a prática do jogo, mostram a insegurança no olhar, e, principalmente, não entregam valor às mulheres. Isso pode acontecer em qualquer estabelecimento: supermercado, lanchonete, metrô... Acontece que em bares e boates, e por aí vai, o ambiente exerce pressão ainda maior.

Para que tal pressão não tenha nenhum efeito sobre o player, basta que ele exercite a ambientação. Você deverá adotar a calma apresentada pelos indivíduos que lá trabalham. E, para que isto aconteça, a única maneira é fazer o mesmo que levou aqueles garçons a serem confiantes: ambientar-se ao local.

Aproveite o tempo que passar no ambiente também para se divertir. Curta a música enquanto caminha sem pressa pelo lugar, observando o que acontece, as interações, mas deixando tudo passar por você como se não tivesse a menor importância. Aqui vale praticar igualmente o que direi daqui alguns capítulos a respeito da melhor maneira de olhar e correta postura corporal. Você poderá praticar as técnicas do olhar e postura enquanto caminha pelo ambiente.

Observe as mulheres. Tente entender a maneira como elas veem tudo o que acontece no ambiente do jogo. O que pensam elas a respeito de tudo aquilo? Como se portam? Qual seria o ponto de vista das garotas? Faça essa pergunta a si mesmo, tente

respondê-la através de atenta observação, e não sinta medo de se colocar no lugar das garotas por alguns instantes. Usando a imaginação não será difícil descobrir o tipo de abordagem que fará maior sucesso com esta ou aquela garota.

Portanto o primeiro passo em direção à primeira abordagem também será dado. Abertas tais portas, como se faz para que a garota, no decorrer do tempo e etapas do jogo, continue a sustentar a certeza de que aquele player é realmente seguro de si?

Até aqui o player estudou o ambiente exaustivamente. Observou tudo o que se passava ao redor despretensiosamente, curtiu a música, os prazeres que aquele lugar poderia lhe oferecer sem nenhuma preocupação na cabeça. Dado este passo, você se sentirá mais seguro, confiante, ambientado, e com a certeza de que sinais de valor já começaram a ser entregues às garotas. Agora é chegada a hora de conquistar ainda mais olhares e correspondê-los. Hora de buscar a primeira aproximação.

Qual jogo interior, qual técnica, qual passo fará com que o player continue se sentindo seguro durante estas novas etapas? O que o leitor pode fazer para que aquela mulher que se interessou pelo sujeito tranquilo a caminhar despretensiosamente pelo ambiente, continue lhe atribuindo alto valor, e se sinta cada vez mais atraída por ele?

Segundo penso, algumas pessoas são tímidas, e, portanto, inseguras por temerem que os seus pontos fracos sejam por demais evidentes aos olhos dos que lhe rodeiam. Acham-se feios, pobres, acreditam possuir uma voz muito fina, corpo exageradamente magro, etc. Estes indivíduos exageram ainda mais na auto-crítica quando desejam ou precisam lidar com o Grande

Jogo. Sentem grande dificuldade de se aproximar das garotas. O temor se multiplica ao ponto de provocar inúmeras reações físicas e emocionais negativas, tornando quase impossível à mulher não os rejeitar.

Para se sentir confortável durante a troca de olhares – que deve seguir os parâmetros do Macho Alfa e não pode se estender ao infinito –, e, depois da aproximação, durante a conversa, etc., de modo que o player continue entregando uma imagem segura à garota (é certo que ela testará a confiança e segurança que você tem em si mesmo das mais variadas maneiras), a dica é outra vez se lembrar dos promoters, DJ's, e por aí vai, que trabalham ali, rodeados de belas mulheres, e não se sentem minimamente constrangidos ou preocupados ao interagirem com elas.

Vá a lugares cheios de mulheres bonitas. Repita os passos que deu para se ambientar e ganhar confiança num ambiente que não lhe era familiar. Frequentando lugares cheios de belas mulheres, sem nenhuma preocupação com nada a não ser estar ali – sem nenhum outro objetivo a não ser permanecer ali –, logo você estará se sentindo confortável em meio delas. Então poderá trocar olhares segundo a compostura a ser mantida pelo Macho Alfa.

Agora é hora de se concentrar neste novo objetivo: apenas trocar olhares. Não passe deste ponto. Tenha a certeza de que após a ambientação feita em meio a muitas mulheres bonitas (por exemplo: desfile de modas), você terá entregado segurança, e haverão diversas garotas com quem poderá trocar olhares. Não há motivos para que não se sinta confiante, pois o único objetivo que terá pela frente será a troca de olhares. Seria impossível fracassar

por causa da timidez já que a garota o observava mesmo antes de o leitor corresponder ao seu olhar.

Anote suas impressões na agenda e repita o passo – estabelecer contato visual após se sentir confortável em meio a tantas mulheres bonitas – até que tenha a certeza de estar pronto para a iniciativa seguinte: abordar e conversar de modo que a garota conserve boa impressão a seu respeito e continue a lhe atribuir excelente valor.

Calcanhar de Aquiles

Já dissemos que você não precisa ser um homem perfeito para se tornar bem-sucedido no Grande Jogo. O principal é adotar as virtudes corretas e ser capaz de entregar os sinais que levarão as garotas a enxergarem estas virtudes. A partir daí elas atribuirão alto valor e o jogo será fechado muito mais vezes do que a possibilidade de fracasso se apresentará.

Para chegar a ter a confiança necessária que levará o player a ir além da ambientação, e confortáveis trocas de olhares, ou seja, confiança que conduzirá você durante a abordagem e conversação, passarei um exercício que nunca falha.

Escreva em sua agenda cada um dos pontos fracos – ou defeitos – que você acha que possui. Fraquezas em si próprio que você acredita estar tão aparentes que qualquer pessoa razoavelmente observadora seria capaz de apontar. Coisas com as quais você mesmo não se sente satisfeito. Depois, em frente

a cada um destes hipotéticos pontos fracos, escreva pelo menos uma ação que poderá minimizar este ponto fraco ou que o eliminará completamente, a fim de que nunca seja entregue como sinal a uma garota.

Além de lhe dar uma perspectiva da atitude que pode ser tomada para melhorar algum aspecto de sua personalidade, e o incentivar a tomar a iniciativa de melhorar o aspecto, apenas por escrever tais dados você já se sentirá seguro; aumentará sua auto-confiança e auto-estima. Afinal, todo o mundo têm defeitos, e a diferença é que você procura a cada dia aprimorar a virtude de maneira que os defeitos sejam cada vez menores e menos numerosos.

Posso afirmar que o exercício acima é eficaz porque devo muito de minha confiança atual à sua prática. Não que eu esteja completamente satisfeito com a minha figura, mas hoje sei que meus pontos fracos são infinitamente menores do que já foram um dia, procuro melhorar, e não deixo algo tão pequeno perturbar a minha auto-estima.

Ansiedade de Aproximação

Existe uma diferença primordial na maneira de homens e mulheres abordarem. Enquanto os homens acreditam que olhar fixamente, quase sem desviar os olhos, pensando que deseja aquela mulher e quer levá-la para a cama, pensando se não seria maravilhoso ter aquela mulher gostosa, excelente pessoa além

de tudo, como namorada – tê-la nos braços e de preferência nua –; enquanto os homens pensam que esta atitude é atraente, as mulheres acham esta maneira de agir verdadeiramente chata.

As mulheres consideram a maneira de comportar da maioria dos homens uma atitude de perdedores. O motivo é óbvio e compreensível: elas estão mais do que habituadas com homens mentirosos, que mudam após a primeira impressão, e que sempre olham fixamente pensando no quanto seria bom ter aquela gostosa nua em seus braços. As mulheres simplesmente sentem mal-estar, dão pouco valor ao sujeito – independente do seu real valor – e o rejeitam antes mesmo que ele tente alguma aproximação.

Através da observação, percebi que os homens tomam essa atitude que lhes é tão desfavorável, por insistirem em colocar na cabeça que a mulher por quem ele sente atração possui enorme valor – e sequer sabem o quão boa ela realmente é. A mulher quer ser valorizada pelo o que ela é e não pelo o que o indivíduo supõe que ela seja.

Ao atribuir tão alto valor a uma mulher, cujo verdadeiro valor ele sequer supõe qual seja, o homem não enxerga o óbvio: a pressão sobre a troca de olhares, bem como a pressão sobre uma possível aproximação, aumentam terrivelmente! Por outro lado, a análise ou pensamento do homem sobre o seu próprio valor, tenderá a ser pejorativa, ou seja, redutiva. A sua auto-estima cai por terra e a confiança deixa de existir. É claro que nestas circunstâncias a abordagem só poderia ser desastrosa e o fracasso uma natural consequência. Isto se as pistas entregues à mulher não fecharem definitivamente a possibilidade de ele tentar a abordagem.

E se por algum acaso da sorte – ou azar – nascesse algum relacionamento desta interação em que o homem atribui tão alto valor à mulher, e aumenta terrivelmente a pressão sobre si, a relação seria tortuosa para ambas partes. Você jamais conseguiria suprir as necessidades que a sua própria cabeça leva a crer que a mulher possui, e as expectativas que ela realmente tem, jamais serão cumpridas.

Ao longo do livro daremos dicas de como a abordagem pode seguir o caminho correto e não o desastre que descrevi no parágrafo anterior. Comecemos por algumas técnicas que visam aprimorar a confiança e construir uma abordagem baseada em valores reais e não em virtudes inexistentes ou sobrestimadas.

Você deseja se tornar ou já se considera bom amante ou namorado? Se a resposta for afirmativa, pode ter certeza de que já é melhor do que a maioria dos homens. As mulheres consideram a maioria dos caras uma porcaria. Você já possui, portanto, mais valor do que a maioria, e será privilégio para ela encontrar um indivíduo como você: bom amante e namorado ou um sujeito que procura melhorar a cada dia para se tornar melhor amante e namorado. Este pensamento, por si só, já aumenta o seu valor aos olhos das mulheres.

O segundo passo a ser tomado pode soar um bocado machista, mas é a pura verdade, e provarei até o fim do parágrafo que a lógica é verdadeira. Já descobrimos que as mulheres levam maior tempo para terem a certeza do valor que o homem tem. Além das estratégias de pré-seleção, elas fazem diversos testes, para determinarem valor. Ou seja: a princípio elas julgam qualquer homem sem valor algum, jogam qualquer sujeito na vala comum

daquela maioria de canalhas ou algo do tipo, e só após a pré-seleção, e seus testes para determinar valor, é que as mulheres se permitem surpreender. Por que motivo o homem não poderia adotar a mesma postura antes de se aproximar da garota?

Explico: por que o homem não poderia, antes de se aproximar da garota, ao invés de pensar que ela tem grande valor, que a garota é uma grande pessoa, aumentando a pressão sobre a aproximação e jogando a auto-estima ladeira abaixo, impedir tal pensamento de tomar a sua cabeça e determinar o menor valor possível à garota? Obviamente isso fará com que o player se encha de confiança, naturalidade, e o tornará atraente, antes, durante e após a aproximação. Então não haverão motivos para ser tímido e tremer, visto que a garota é pré-julgada com baixo valor, abaixo do seu valor. E será boa a surpresa quando a garota provar que tem bom valor!

Portanto, antes de estabelecer contato visual, antes de se aproximar e abordar, você deverá colocar em mente que a garota não possui valor, que ela passa horas frente ao espelho treinando para parecer simpática, que ela bebe exageradamente, que provavelmente dorme com muitos caras, e por aí vai.

Estes pensamentos só poderiam gerar estímulos positivos. A garota será abordada por você, um sujeito confiante e atraente, e, na maioria das vezes, você se sentirá contente e surpreendido ao perceber que muitos dos defeitos que atribuiu à garota a fim de se sentir seguro, não condiziam com a verdade. Descobrirá as qualidades da garota, no entanto, quando o jogo já estiver fechado e vocês se encontrarem saciados em ambiente mais

aconchegante... se é que me faço entender. :-) Portanto, seja qual for a garota, considere-a culpada até que ela se prove inocente.

O valor do relacionamento também terá que ser reduzido na mente do player, devido àquele mesmo motivo que o pensamento sobre a garota será condicionado a ser redutivo: criar confiança. O ideal de se manter em mente, no caso de relacionamentos e interações, é que todos os relacionamentos dão trabalho, e nenhuma mulher tem direitos sobre você, que só vai falar com certa garota para descobrir se vale a pena continuar a falar, etc. Isto o ajudará tanto para que se torne bem-sucedido quando o seu objetivo for uma noite de sexo casual, quanto à possibilidade de que daquela interação você decida tornar a garota a sua namorada.

Auto-Afirmações

Trata-se de frases que o player diz a si mesmo rotineiramente, repetidas vezes, todos os dias, para que se tornem sugestões mentais, e futuramente realidade – se já não o forem – e ajude você a controlar o seu estado de espírito perante qualquer circunstância, principalmente aquelas circunstâncias que impõem pressão sobre o player.

Auto-afirmações são importante auxílio em situações diversas, mas servem significativamente para que o leitor alcance dois valores que expliquei no capítulo anterior: Não-Reatividade e Vibe Positiva.

Em primeiro lugar, use suas próprias auto-afirmações. Escreva no lado de uma folha avulsa, todas as qualidades que você sabe

que tem. No outro lado do papel, escreva todas as virtudes que você acha que ainda não tem, mas gostaria de adotar. Leia e releia a lista várias vezes no mesmo dia, por dias consecutivos, tentando perceber quais qualidades são verdadeiramente suas, ou seja, de sua natureza, e quais são os padrões que os meios de comunicação e a sociedade em geral "gostariam" que você tivesse ou "doaram" a você.

Faça afirmações positivas sobre todas as qualidades – use como exemplo as afirmações que sugerirei algumas linhas abaixo. Isto aumentará sua auto-estima, confiança, segurança. Poderão ser feitas afirmações ali mesmo, pouco antes e durante o jogo, a fim de equilibrar o player em momentos de maior pressão.

Há livros que recomendam fazer as afirmações duas vezes ao dia em frente ao espelho. Eu, pelo contrário, penso que as afirmações funcionarão melhor se elas forem praticadas naqueles momentos de maior descontração. Faça algumas afirmações enquanto ouve músicas, caminha pela praia, faz exercícios, joga algum game eletrônico, e por aí vai, pois são eventos do cotidiano e a ideia é que a sua mente se impregne naturalmente do conteúdo das afirmações.

Muita atenção neste ponto: nunca use frases negativas como afirmações, pois elas têm a capacidade de causarem efeito contrário. Ao invés de aumentarem a confiança, baixam o estima, e provocam padrão mental que prejudicaria os nossos objetivos. Exemplo: nunca diga "Eu não sou feio", e sim "Eu sou bonito"; nunca "Eu não receberei negativas", mas sim "Todas as mulheres me amam!", e assim por diante.

Passo agora outros exemplos de declarações curtas seguidas de um ponto de acentuação, porém, vale dizer que é importante adaptar as auto-afirmações à sua realidade e de acordo com as circunstâncias do jogo e suas necessidades. Aí vão elas:

- Eu sou inteligente.
- Eu sou um grande cara.
- Eu sou muito interessante.
- Eu estou me divertindo.
- Eu sou um líder.
- Eu sou um sucesso em tudo o que faço.
- Eu posso atrair a mulher que quiser.
- Eu sou confiante e sei quem sou.
- Sou um homem atraente.
- Sou um homem tranquilo.
- Meu mundo e minha vida são muito interessantes.

Não-Reatividade

Seguem abaixo afirmações mais longas que servem sobretudo para alcançar o perfeito estado que descrevi no capítulo anterior como "Não-Reatividade". Também deverão ser adaptadas pelo player (que permanecerá atento para não usar sentenças negativas), a fim de que lhe sirvam de acordo com as circunstâncias em que ele vive.

- Estou perfeitamente bem. Não sou afetado pelo mundo exterior. Sou sólido.
- Tenho movimentos seguros. Sinto o mesmo estado de calma de quando estou entre amigos íntimos.
- Eu vou interagir com as pessoas e alguma coisa boa certamente vai acontecer. Coisas boas acontecem comigo o tempo todo!
- Estou tranquilo e livre de emoções e os eventos externos não me perturbam.
- Estou no meu próprio espaço e não num mundo ditado pelos outros.
- Sou despreocupado e não demonstro interesse.
- As mulheres me elogiam e querem a minha companhia.

- Estou perfeitamente concentrado em minha própria realidade. Meu mundo é estimulante e tem grande valor e não preciso de estímulo que venha de terceiros.

- Tenho minhas próprias prioridades.

- Sempre conheço e tenho boa opinião sobre o que se está conversando.

- Não preciso da compreensão dos outros. A minha visão já é suficientemente boa e me basta.

- Não preciso da permissão, aceitação, aprovação de ninguém, mas são coisas que sempre acontecem comigo.

- Mantenho sempre uma atitude positiva. Tenho minhas próprias exigências, imponho o meu ritmo, mas sou agradável ao ponto de as pessoas não se sentirem desprezadas, pelo contrário, sentem-se conquistadas.

- Ao invés de sarcasmo e ironia, sempre vistos com maus-olhos, eu sou divertido.

- Sou indiferente às emoções alheias e os sentimentos negativos nunca me perturbam.

- Sou sereno mesmo quando vejo alguém negativo e falso.

Essas pessoas nunca chegam perto de mim ou se afastam rapidamente. Sempre encontro boas companhias.

Vibe Positiva

Completando nossos exemplos de auto-afirmações, seguem aquelas que servirão para que o leitor abrace o estado explicado no capítulo anterior denominado "Vibe Positiva". Os decretos deverão igualmente ser modificados conforme as necessidades do player.

- Tenho sempre boas emoções. A vida é o maior dom! Estou sempre alegre, disposto a sorrir com os amigos, a dançar de acordo com a música. Sou bem-sucedido sempre.

- Sempre dou excelentes contribuições às interações do grupo. Crio clima divertido e interessante e minhas intervenções sempre conquistam aliados e mulheres. Imponho minha personalidade com serenidade e sou o centro dos grupos sociais.

- Estendo meus bons sentimentos aos demais e o meu carisma preenche os espaços em redor. As pessoas vêm a mim. Elas têm sempre boa opinião e respeito pela minha pessoa. Apreciam a minha companhia.

- Estou sempre me divertindo. As mulheres sempre me veem como o bom sentido do maluco: brincalhão, divertido.

- Sei que a minha personalidade é atraente e amada. As pessoas sentem que sou transparente e sincero.
- Sempre faço as coisas acontecerem. Sou ativo. Levo as coisas de maneira natural e cumpro meu papel.
- Aceito negativas muito bem, pois sei que beijarei a garota de qualquer maneira, mesmo que seja numa outra oportunidade.
- Sinto-me confortável para expressar meus sentimentos. Sou hábil em interações sociais.
- Tenho sempre o que acrescentar à mesa, tornando o clima agradável e divertido. Isso tudo apenas por eu ser quem sou.
- Sou o único ou maior exemplo de alto valor.
- A minha liderança é generosa e justa promovendo as maiores diversões.
- As minhas frases são tão carismáticas que todos ao redor chegam a ficar boquiabertos e completamente conquistados.



REGRA 3

Use Sua Imagem a Seu Favor

REGRA 3 - Use Sua Imagem a Seu Favor

Agora trabalharemos a etapa do pré-jogo relacionada à imagem do player. Trabalhamos o seu interior, mas toda a preparação íntima do indivíduo seria amplamente afetada, se o seu exterior não estiver em perfeita harmonia com o estado emocional.

Antigamente as mulheres me atribuíam características como insegurança, estilo defasado, tristeza, melancolia, baixa-energia, inabilidade social e etc. Elas me julgavam desse modo antes mesmo de eu ter falado alguma coisa. Acredito que mesmo se eu me sentisse seguro, alegre, e por aí vai, ainda assim não faria grande diferença: as garotas me julgariam negativamente de qualquer maneira. Tudo por que a primeira percepção de uma mulher a respeito dos homens não se baseia apenas no estado de espírito em que eles se encontram.

Obviamente tínhamos urgência em trabalhar o interior dos players, visto que vocês certamente não compraram este livro por se sentirem satisfeitos. Pelo contrário: compraram o livro como se fosse primeiro passo para que pudessem melhorar e desenvolver suas virtudes. Portanto o interior dos players precisava ser trabalhado antes que pudéssemos atingir a próxima etapa do pré-jogo. E agora vamos à ela!

É importante citar os quatro principais pontos que formam a primeira impressão de uma mulher sobre o indivíduo. São eles:

Linguagem Corporal
Estado de Espírito
Aparência
Qualidade de Energia

PRIMEIRA IMPRESSÃO

Embora tenhamos citado os essenciais pontos Estado de Espírito e Qualidade de Energia nos capítulos anteriores, faltou falar sobre as demais qualidades. Portanto nos concentremos agora na Linguagem Corporal e Aparência.

Moda e Estilo

Se algum dia determinada mulher lhe disser que não dá muita importância à aparência – e sim ao "conteúdo" –, não diga nada ou simplesmente leve na brincadeira, mas nunca acredite. Obviamente ela dá importância ao conteúdo, mas a aparência do sujeito será vital para que ele tenha excelente avaliação de conceito.

Já nos primeiros momentos em que o player entra no ambiente, as mulheres o observam a fim de julgarem se ele está alinhado, possui o melhor visual, ou é o "feio" do grupo. E esse "feio" não está diretamente relacionado ao aspecto físico, mas principalmente com a maneira como o indivíduo se produz.

Antes eu costumava usar sempre roupas acima do meu número. Roupas esporte, jeans bastante largos para as minhas medidas, e minhas combinações nunca me ajudaram. Vestia de acordo com o que eu via os jovens de minha idade usarem. Achava

que estava na moda e me sentia confortável com minhas calças baggy, mas não entregava valores positivos às garotas.

Mudar o seu estilo, ou, melhor dizendo: repaginar o seu guarda-roupa, demanda tempo. Além do dinheiro que se gasta, é preciso saber exatamente o que lhe cai melhor, e isso só é possível alcançar após alguns testes. Não tema experimentar! Comigo também não poderia ter sido diferente: precisei de alguns meses até que estivesse satisfeito com o que eu via no espelho. E como já passei pela experiência, posso ajudar você a abreviar o caminho, e encontrar em tempo mais curto o estilo de vestuário que melhor se adapte a sua realidade. Existem regras básicas a serem seguidas.

O Generalista

Costuma ser aquele que toma várias influências de vestuário e usa todas de uma só vez. Se as mulheres nunca dizem nada sobre as suas roupas, nem ao menos críticas, é porque as roupas são genéricas, ou seja, não dizem nada a seu respeito. Ou são simples demais e não valem para determinar estilo, ou são o que se entende por "salada" – mistura tão grande de estilos que nada se pode dizer a respeito.

Dê sempre preferência para roupas que apresentem algum detalhe a saltar às vistas. Não precisa ser nada extravagante. Jeans com costuras aparentes, jeans lavado (aqueles que apresentam alguns centímetros levemente descorados).... qualquer coisa

deste tipo desde que haja harmonia – ou seja: estilo. Detalhes, e não extravagância, definem estilo pessoal. Você se diferencia dos demais. Uma marca pessoal.

Vendaval

Já dizia o ditado que dinheiro na mão é vendaval. O mesmo vale quando for comprar as peças do seu novo guarda-roupas. Não adianta comprar uma camiseta caríssima se o seu sapato é péssimo. O mesmo vale para o jeans. O mais importante num vestuário é o sapato. Eles devem sempre cair bem com qualquer combinação de roupas. A seguir dê importância para a jaqueta (se for inverno). Logo depois entra a camiseta, e, por último, o jeans.

Ter poucas peças, mas boas, é melhor do que um guarda-roupa entupido de roupas que nenhum valor lhe acrescentarão. E não temam usar acessórios masculinos como: colar, relógio, anel.

O Homem Neon

Nunca use mais de três cores em sua combinação. Estude um pouco sobre escala cromática e aprenda sobre as cores complementares. Isto o ajudará a harmonizar o uso das peças. Azul e preto sempre caem bem. Ouse apenas nos detalhes. O corte das roupas ou o seu tamanho deve ser justo em seu corpo. Nem excessivamente abaixo do seu número, muito menos folgado.

Caso compre uma calça que não esteja em sua exata medida, boa costureira será capaz de acertar a calça no tamanho ideal.

Calçados estritamente esportivos não terão vez em suas combinações. Não se pode abusar do formal assim como o essencialmente informal não é bem-vindo, portanto, sapatos de uso cotidiano são ótima pedida. Vendedores estão aptos a lhe orientar sobre o que você está à procura. Apenas tome cuidado com profissionais inescrupulosos que só pensam em "despachar" as mercadorias que estão há tempos encalhadas na loja. Procure se informar sobre atualidades da moda e ninguém nunca o passará para trás.

Acessórios

Uma pulseira despojada, porém discreta, vale muito mais para despertar a atenção de uma mulher do que um caríssimo rolex. Procure usar acessórios que complementem o seu estilo, e não o comprometam. Anéis, pulseiras, colares.

Moicano ou Escovinha?

Não se trata de uma nova dupla sertaneja ou da música country. Também não é outra daquelas duplas de comediantes que saem por aí fazendo perguntas estúpidas. Aliás, se você quer ser bem-sucedido no Grande Jogo, deverá esquecer as opções de



corte de cabelo presentes no subtítulo. Moicano e Escovinha... foi-se o tempo... ainda bem! A não ser que um personal hair indique os cortes moicano ou escovinha para você, nunca os use!

O corte de cabelo é fundamental para causar boa percepção das mulheres sobre o player. Lembro-me de certa ocasião em que a ruiva da introdução deste livro – aquela que se tornou minha amiga e até hoje me liga a fim de fazer confidências sobre os seus namorados – estava ficando com certo sujeito. Entediado, ciente de que ela fazia parte do meu passado – uma realidade de insucessos que nunca mais se repetiriam – recebi outra daquelas ligações da ruiva e ela começa a descrever o seu novo namorado da vez.

"Ele é alto, deve ter mais de um metro e oitenta...", disse ela, e prosseguiu com a descrição até chegar no corte de cabelo do sujeito – por quem eu já sentia grande antipatia. Então ela disse: "Ah!, os cabelos deles são iguais aos seus, mas têm mais movimento!".

Naquele momento pensei: vivendo e aprendendo! Mesmo após aprimorar inúmeras coisas e ter belas garotas em meus braços, ainda faltava algo a melhorar! O meu corte de cabelo estava bom, mas podia acrescentar ainda mais valor. Tomei uma resolução que me parece a ideal, e agora a ensinarei para você.

Vá a um salão de cabeleireiros daqueles que cobram o maior preço, porém, oferecem consulta gratuita. Pergunte qual seria o melhor corte para o seu tipo de cabelo e traços do rosto. Após receber o parecer, diga que pensará e depois retornará ao salão, mas vá a outro bom cabeleireiro que cobre menos, e faça o corte sugerido pelo primeiro. Descreva detalhadamente o corte para que

o serviço saia perfeito. Verás que os olhares das garotas serão mais condescendentes. Para completar, e atrair ainda mais interesse, abra um ou dois botões de sua camisa. Agora olhe ao redor e veja como você é mais bem recebido.

Agora o seu estilo pessoal está definido pelo novo vestuário e corte de cabelo. Qualquer dúvida sobre vestuário, observe aquele sujeito que veste roupas mais caras, de grife, e descubra onde ele compra as suas roupas. Vá até a loja e diga que gostaria de repaginar o seu estilo. Eles saberão indicar boas combinações., mas se lembre das prioridades (calçado – jaqueta – camiseta – jeans), e de tomar cuidado para que os vendedores não ganhem o mês as suas custas.

Linguagem Corporal

Em primeiro lugar, vou repetir a importância de se alinhar a grupos com elementos vencedores, e ir ao ambiente do jogo em sua companhia. Ainda abordaremos este aspecto com maior enfoque, porém, ainda que de forma superficial, apresento como o grupo também atua positivamente sobre a linguagem corporal do player.

Em grupos nos colocamos de maneira tranquila. Basta se concentrar no que se conversa, e se deixar levar pelos interessantes assuntos, pela música, que as mulheres verão você se divertindo e contente por estar ali. Qualquer um sabe que a imagem de alguém descontraído é mais atraente do que a de quem está embriagado, triste, deprimido, não é? ;)

Em grupo a postura do player melhora. A coluna fica ereta e não curvada como se o indivíduo estivesse pedindo a aceitação de alguém sobre qualquer coisa. Além do mais, os elementos do grupo podem permanecer em círculo, e não dar na cara que estão olhando as mulheres bonitas ao redor – mulheres adoram sutilezas (preferem que se insinue ao invés de ir direto ao ponto).

Divirta-se com os amigos, sem se preocupar diretamente com o jogo, e verá que as mulheres se sentirão atraídas – como se quisessem fazer parte da diversão. Quando precisar andar pelo ambiente para olhar melhor as mulheres, se você estava em grupo, pode fazer de conta que está procurando alguém.

Linguagem corporal diz respeito diretamente às emoções, ao clima, ao "ar" que você entrega às mulheres através do gestual, postura, voz, etc. Tal linguagem corporal deverá corresponder exatamente ao tipo Macho Alfa.

Quando estiver conversando com os amigos, concentrado (ou descontraído) apenas em se divertir, procure reagir ao diálogo com expressões faciais que demonstrem o quanto você está se divertindo. Mas atenção: trata-se de expressões leves e não carregadas como naquelas caricaturas de charge de jornal.

Alguém que demonstra ser divertido, carinhoso, sociável, entrega excelentes pistas às mulheres. Enquanto fala, vale dar um ou outro toque casual, como se chamasse levemente a atenção do amigo a algo que você deseje comentar. Os toques podem ser na parte superior do braço, ombros, costas do elemento com quem imediatamente se fala.

Você podem até pensar que adotar esses gestos, posturas,

comportamento, não é algo natural, mas dissimulado. Ora, a partir do momento em que se adota e repete o "script" um sem-número de vezes, ele se torna hábito. E os hábitos não são praticados com naturalidade? Portanto deixe as dúvidas de lado e pratique! :)

Postura

Mesmo antes da abordagem, procure seguir a postura corporal que indicaremos abaixo. Durante a conversa com a garota, no entanto, tente adotar ao máximo e à risca, as informações dos próximos parágrafos.

Pessoas que não se movimentam, dificilmente conseguirão avançar a ponto de tocarem a mulher no decorrer da conversação. Não cumprirão seus objetivos no jogo. Ficar deslocando o peso do corpo de uma a outra perna, mover os pés com sofreguidão, mãos inquietas, buscando o que fazer ou brincando o tempo todo com o copo, são sinais de insegurança e nervosismo – concluirá a mulher. Para que isto não aconteça, siga as dicas:

- **Pernas** - Mantenha os pés um pouco mais afastados um do outro do que normalmente você os deixaria. Assim sendo, você se sentirá em firme posição – como se estivesse enraizado – e não precisará trocar de posição ou deslocar o peso do corpo a toda a hora.

- **Braços** - A maioria das pessoas não se sente segura a ponto de

permanecer algum tempo com os braços quietos. Põe e tira as mãos dos bolsos, brincam com as coisas – copo, guardanapo, própria roupa –, etc. Tais gestos jamais seriam bem recebidos pelas mulheres. Coloque o seu polegar contra o indicador e o dedo médio e permita que as mãos caiam aos lados do corpo. Tal técnica elimina a ansiedade dos braços em procurar o que fazer. Um ponto pra lá de importante é nunca, em nenhuma hipótese, tocar em seu próprio rosto – e o rosto da garota só será tocado no momento apropriado, ok?

♂ **Olhos e Cabeça** – Pra começo de conversa: nunca olhe para baixo. Isto demonstra fraqueza – justamente a impressão que não desejamos entregar. Demonstre confiança através do seu olhar. Mantenha natural contato visual com as pessoas – ressalto: natural e não fixo; macio. Não mude a direção do olhar a cada segundo. Tenha calma tanto ao vislumbrar o ambiente, quanto ao estabelecer contato visual com a garota ou qualquer outra pessoa no ambiente. Mova a sua cabeça lentamente. Movimentos bruscos podem ser interpretados como insegurança. Tal movimento suave e seguro da cabeça transmite status elevado – ou alto valor. E, além do mais, movimentos bruscos parecem também certo nervosismo.

♂ **Espaço** – Tome o máximo de espaço possível no ambiente. Enquanto estiver sentado, espalhe-se. Quando de pé, mantenha postura larga, use movimentos largos de braço enquanto fala, tomando o devido cuidado de não bater nas pessoas, mas

confiantes o suficiente para que os gestos sejam o espelho de sua emoção positiva. Siga a regra dos movimentos bruscos: nunca os use – use apenas de firmeza, pois ela diz respeito diretamente à segurança. Ao tomar para si o seu devido espaço no ambiente, inclusive evitará que lhe pisem nos calos. Desde que apliquei a linguagem corporal do Macho Alfa, nunca mais alguém invadiu meu espaço e pisou no meu pé... nem mesmo nos momentos em que estou dançando com uma bela mulher.

Algumas Considerações

- **Pratique** a sua postura "Macho Alfa" em casa, olhando vez ou outra no espelho a fim de checar como você está se saindo. Observe a postura de outros players enquanto treina a ambientação descrita no capítulo anterior. Preste atenção naquela linguagem corporal que lhe parece mais bem-sucedida, assim como se atenha à postura que fracassara, a fim de não repetir os equívocos.

- Nunca se coloque curvado sobre a mulher. Coloque-se ereto, cheio de movimentos de braços que expressem a mesma emoção do que você está falando, e não nervosismo e insegurança (dei exemplos bem claros sobre isto). O ideal é que seus pés, um pouco afastados como expliquei, apontem em outra direção que não a garota, enquanto o rosto se volta na direção dela – tórax levemente na diagonal – dando uma

impressão de casualidade que ajudará o player a passar sinais de espontaneidade, e, por fim, cumprir os seus objetivos.

♂ Você deve ter reparado que quando se encontra sentado, e alguém chega ao seu lado a fim de conversar, mas permanece de pé, a sensação é de grande incômodo e desconforto. É que tal circunstância nos coloca na defensiva. Ou nos levantamos, ou rapidamente perguntamos à pessoa se ela não gostaria de sentar. Portanto, podemos deduzir que, ao abordar uma garota à mesa, não será bom permanecer mais do que dez segundos de pé ao seu lado. Dê logo um jeito de se sentar! Uma atitude típica do Macho Alfa é ir logo sentando assim que diz – ou mesmo enquanto diz - "... me desculpe, mas serei rápido. Quero apenas lhe perguntar uma coisa..."

♂ Não tema substituir hábitos que você perceba que estão errados. Não se culpe por eles, apenas os substitua por outros comportamentos adequados. Deve se sentir seguro e de alto valor justamente por procurar se aprimorar a cada dia!

♂ Tiques nervosos são extremamente negativos, assim como certos maneirismos (ficar o tempo todo coçando o queixo é só um exemplo). Muitas vezes o player nem percebe que praticava estes atos negativos. Portanto é importante observar a si próprio enquanto atua e ir interrompendo se notar algum desses processos ruins. Tiques nervosos podem ser sinais de algum problema neurológico, portanto, se encontrar dificuldade

em interrompê-lo, não se acanhe e procure o profissional da área. Ele saberá como ajudá-lo e o resultado final valerá o dinheiro gasto com a consulta!

- Atores de cinema sabem muito bem a exata medida de valor de uma pose, linguagem corporal, voz. Você pode treinar sua postura, olhar, gestos, etc., observando aqueles atores que se destacam por atraírem mulheres de todo o mundo. No começo, aos assistir aos filmes, e procurar imitar os olhares, posturas e expressões faciais em frente a um espelho, você pode até se sentir meio besta. Depois, quando aquela garota de generoso decote disser que você tem o olhar de um modelo, há de se sentir melhor e pensar que aquelas horas de treino em frente ao espelho valeram a pena. Saber olhar da maneira correta, e no momento exato, fará a garota lhe cair nos braços. O olhar é poderosa arma que o player possui.

- Ao se aproximar de uma garota, não deixe que a distância se restabeleça, pois pode botar o jogo a perder. Se faltar cadeira ao lado da mulher, brinque com ela, e logo se aproxime para lhe falar qualquer coisa. Se preciso for, sente-se até mesmo no braço da cadeira que a garota estiver ocupando.

- Nunca se incline para trás. Procure não dar muitos passos nesta direção – a não ser que tenha dado alguns passos para a frente e agora esteja retornando ao lugar de origem. Caso contrário, estaria mostrando sinais de pouco valor.

E quanto a inclinar para frente... sabemos que igualmente diminui valor. Se por acaso o ambiente estiver barulhento, aproxime-se da mulher (ou dos amigos do grupo). Inclinar-se apenas alguns centímetros vale. Além do mais, aproximando se da garota e iniciando o que queria dizer, a tendência é que ela se recline sobre você. Não é bom?

Voz

Falar com voz cheia de convicção, que se impõe sem soar renitente, profunda e poderosa, saída diretamente do diafragma, é altamente produtivo para os objetivos do player. Ele há de ser capaz de se fazer entender mesmo em ambientes barulhentos, mas sem parecer que está gritando.

Há inúmeras técnicas para ter controle sobre o diafragma e rápida pesquisa pela Internet fará com que você encontre alguns bons exercícios. Além desta dica, apresentarei uma técnica e que servirá para que o leitor coloque boa postura de voz, sem soar como se fossem gritos, e sempre adaptar o rompante ou altura da voz de acordo com as circunstâncias. Muitos políticos usam tal técnica e conseguem ter controle sobre os grupos que os ouvem.

Se você falar o tempo todo num tom de voz acima da média, quando estiver num ambiente barulhento, fatalmente não conseguirá elevar ainda mais a altura da voz a fim de se fazer entender – a não ser que gritasse (e isso não queremos que aconteça). Se você falar em tom cuja altura varie de acordo com

o ambiente, porém, com firmeza e segurança, quando precisar elevar o timbre em ambiente barulhento, conseguirá fazê-lo sem grande esforço, e terá a atenção do grupo – e da garota – sobre si. Tal técnica agrega valor, impõe respeito, admiração e ascendência sobre o grupo.

Fale devagar. Três vezes mais lentamente do que você acha que deve falar. Procure sintetizar ao máximo aquilo que você pretende dizer, ou seja, empregue poucas palavras para expressar as suas falas nos diálogos. Isto também demonstra segurança, clareza de pensamento, boa fluência, habilidade social; enfim, é indicativo imprescindível de valor.

Faça pausas estratégicas, sempre úteis para a retomada ou sustentação da atenção das pessoas sobre aquilo que você está falando. Expresse sentimento ou emoção através do seu tom de voz. Interprete a emoção contida em suas frases através da inflexão – maneira de variar o tom de voz conforme o assunto em pauta. Não se preocupe se o que você diz não lhe parece muito interessante. Mostre entusiasmo pelo o que está dizendo e o grupo, principalmente a garota que se deseja, certamente achará o assunto interessante.

O entusiasmo contagia! Demonstrar certo conhecimento sobre o assunto abordado pode até conquistar admiração, mas não se quem o diz não parece fascinado pelo tema – seja ele qual for. E mesmo que o assunto lhe pareça pouco interessante, se for entregue com valor, entusiasmo, emoção, será recebido maravilhosamente bem.

Sempre diga as coisas refletindo a mais absoluta certeza




AS 11 REGRAS DA
SEDUÇÃO

sobre o que expressam as frases. As frases de uma pessoa que se expressa com insegurança sempre soam como dúvidas, e não afirmações. As mulheres não necessariamente se importam com boas justificativas sobre o ponto de vista debatido – desde que ele não esteja tão distante da realidade -, pelo contrário, dão importância e valor àquelas opiniões ditas por meio de segura voz – convicta voz de comando. Procure sempre diminui (descer) o tom de voz nas palavras finais das frases, pois isto evita que elas soem como pergunta e incerteza.





REGRA 4

Conheça o Território e a Vitória Será Triunfante

REGRA 4 - Conheça o Território e a Vitória Será Triunfante

Enfim, abordados os elementos principais do pré-jogo (outros elementos úteis a este respeito constarão no final do livro), chegou o esperado instante em que falaremos sobre o Grande Jogo propriamente dito. Afinal, nos preparamos para ele, e seremos bem-sucedidos.

Existem três estágios básicos nos quais podemos situar cada uma das etapas das interações com uma mulher. Conhecer tais níveis do jogo será importante para que você se situe e possa apresentar a atitude mais adequada à etapa – assim como as iniciativas de maior valor e mais bem-sucedidas a serem tomadas em cada estágio.

Falaremos um pouco de cada um deles, as iniciativas, atitudes, e depois sobre as etapas intermediárias menos frequentes, mas igualmente importantes. Você precisará reler este capítulo algumas vezes sempre que surgirem dúvidas sobre o quê e em que momento deverá atuar durante sua interação com as mulheres.

A Química da Atração

Atração é uma emoção relacionada e que vem à tona em prol da sobrevivência e reprodução. Quando nos sentimos atraídos por

determinada mulher, procuramos meios que a façam se interessar igualmente por nós, chamar a sua atenção de modo que ela também se sinta atraída, e, por fim, deseje a aproximação – interação.

É a atração que nos leva a tentar estabelecer vínculos, laços, conexões, pontes com a pessoa desejada, a fim de que possamos tirar proveito desses vínculos e pontes, e fechemos o jogo que acabara de começar.

Já vimos algumas coisas sobre o que as mulheres procuram num homem e o que as fazem se sentirem atraídas, e, por fim, abrirem suas portas para certo indivíduo. Agora vamos mais fundo no assunto. Procurarei mostrar aplicações práticas do que já aprendemos.

Podemos concluir, através de todos os capítulos lidos até o presente momento, que a mulher responde melhor a homens que lhes entreguem características – ou valores – resumidos nos seguintes itens:

1. Habilidade, influência, ascendência social, grupos aos quais o player se alinha.

2. Recursos financeiros ou habilidade e disposição – talento – para conquistá-los.

3. Beleza Física.

4. Estatura.

5. Força tanto emocional quanto física.

6. Saúde física.

7. Inteligência.

8. Estabilidade emocional – ou seja: as emoções que expressamos através de nossos padrões de comportamento (sinceridade, fidelidade, generosidade, ambição, carinho para com os parentes, confiança, segurança, etc.).

Vimos também que há alguns indicadores que a mulher identifica e servem para que ela defina se o homem possui os valores citados. Tais pistas são entregues pelo player através do visual que ele apresenta (a imagem, melhor dizendo), o comportamento (a maneira que ele age e reage), e a sua habilidade social (o modo como as pessoas reagem ao player). Darei breves exemplos.

O jeito de o homem se colocar no ambiente (postura, voz, gestual, expressão facial, etc.), se for transmitida da maneira correta, indicará à mulher que o leitor possui boa saúde física. Se a conversa que o homem mantém com os amigos parecer divertida (por isso a importância do grupo e também boa linguagem corporal), a mulher logo concluirá que ele possui boa saúde emocional e inteligência. Sua estabilidade e capacidade de não reagir negativamente às influências externas sugerirá de maneira veemente à mulher que o player tem habilidade social. O fato de ele conseguir manter a atenção e respeito do grupo indicará a ela maior status, ascendência, liderança – valor!

Para cada pista que o homem entrega, a mulher responde de certa

maneira. É que a atração é a junção de várias emoções e não de um só sentimento. E se as pistas, repito: visual, comportamental e social, forem corretas, a resposta será sempre ou quase sempre positiva. Ela sentirá atração pelo player e nem saberá explicar o por quê.

Quanto mais valor o homem demonstra possuir através das pistas visuais, comportamentais e sociais, maior atenção das mulheres ele despertará, flertará mais com elas, e maior será o número de jogos fechados anotados em sua agenda.

Seria preferível que o homem apresentasse desde o nascimento todas as qualidades que atraem as mulheres. Porém, sabemos que a perfeição não existe, e todos levam menos vantagem numa ou noutra coisa. Aqui mostro os sinais a serem entregues às mulheres que abrangem o maior percentual de valor possível. Sei que farão o melhor de si e conseguirão o sucesso adotando essas qualidades e melhorando a cada dia aquilo que ainda não está tão bom.

Resumindo as pistas que devemos entregar às mulheres:

- **Visual** – Saúde física e força que se demonstra sobretudo através de linguagem corporal.

- **Moda e Aparência** – Indica inteligência social e status.

- **Comportamental** – Adotando as técnicas descritas "Não Reatividade e "Vibe Positiva", obterá boa resposta, principalmente no que se refere ao seu carisma e qualidade de fazer com que as pessoas se sintam confortáveis.

- **Emocional Saudável** – Deverá ser demonstrado, ou entregue, através de sugestões nas conversas e que demonstrem sinceridade, bondade, ambição, compromisso, carinho para com seus parentes, etc.

- **Desinteresse Calculado** – Seguir sempre a postura discreta do Macho Alfa.

- **Grupo Social** – Se você se alinha ao grupo certo, e consegue ser o centro do grupo – aquele que fala de maneira resumida, mas muda completamente a direção do assunto e o clima da conversa –, conseguirá bons flertes. E a partir do momento em que consegue um flerte, outras mulheres também passarão a olhá-lo, e a abrir as portas para você. Até por isso faz-se importante manter certo desinteresse como foi descrito algumas linhas antes.



Antes de apresentar alguém que muito entende do assunto atração – o Rei da Atração – vale falar um pouco a respeito de alguns aspectos daquilo que entendemos como Sedução. Enquanto pratico o meu jogo, nunca mais deixei de observar o que se passa ao redor. Até porque vou aos ambientes para me divertir – e se tivesse outro objetivo em mente que não me divertir, seria mais difícil fechar com a maioria das garotas.



Fazendo observações pude testemunhar que, na maior parte do tempo, os sujeitos só cometem equívocos. Erros cometidos pelos mais diferentes tipos de homens. Descobri que estes homens seguem sempre o mesmo padrão apesar de suas diferentes personalidades.

Há aqueles que são extrovertidos, divertem todo o grupo, conquistam simpatia, mas não fecham o jogo simplesmente porque não apresentam outras pistas que agreguem valor, e, com o tempo, o sujeito que parecia ser tão legal nem é tão divertido, já que não aprofunda as relações.

Outro tipo de personalidade masculina que vi em ação, é a daquele sujeito com grande energia sexual, mas que não sabe lidar com ela, e acaba impondo pistas e abordagens diretas demais. Às vezes ele é bem-sucedido, e fecha algum jogo, mas é um acontecimento raro e inconstante.

O terceiro tipo de quem falarei é aquele tímido cuja "aura" ou "energia" parece lembrar às mulheres algo oculto que possa vir a ser interessante, mas que, no segundo olhar, ou segundo "tremor" durante os primeiros minutos de conversa, vê-se que não é divertido, não tem nenhum apelo sexual, não toma iniciativas.

No meu caso, antes de me aprimorar no Grande Jogo, acho que reunia os três erros das personalidades mencionadas. Pra começar, raramente me sentia confortável para me aproximar de uma garota. E quando conseguia adentrar o grupo em que a mulher estava, não era capaz de mostrar segurança, fazer as pessoas rirem com brincadeiras leves. Geralmente pagava micos com colocações que não tinham a menor graça, pelo contrário,

espelhavam exatamente o quanto as circunstâncias me deixavam sem-graça.

E, nas ocasiões em que conseguia me divertir durante a conversa, e assim me sentir confortável, eu deixava faltar alguma vibração ou tensão sexual e não fazia ideia de como provocar as passagens de estágio no jogo. Sequer imaginava algo sobre "A Escada Sem Degraus" (expressão que uso para brincar com a técnica que o player deve seguir para aos poucos ir avançando toques no corpo da garota até chegar ao beijo, e que eu pretendo explicar pormenorizadamente mais adiante), e nunca descobria o momento exato de partir para o beijo.

E mesmo que encontrasse o momento certo, seria improdutivo, pois não criara nenhuma "tensão sexual" durante a conversa, portanto, o beijo seria uma porcaria e fatalmente a garota me rejeitaria.

De qualquer maneira, eu sempre deixava a oportunidade passar, e me tornava o típico "sujeito bacana" que as mulheres querem como amigo. Muitas vezes as mulheres com quem eu convivia no trabalho ou escola até mesmo trocavam confidências sobre relacionamentos e brincavam com frase cheias de conotação sexual – e eu ali, bem ao lado delas, sem conseguir me colocar de maneira sexualmente atrativa, consciente de que jamais falariam aquele tipo de coisas na frente de um sujeito que elas não considerassem algo próximo ao melhor amigo gay – capaz de se sensibilizar por conhecer um pouco do que é ser mulher.

Sequer imaginava que havia um momento da interação com a garota em que ela define se há alguma possibilidade de interesse "romântico" ou "sexual", ou o sujeito com quem ela está

conversando só lhe serve como amigo. Cabe ao player incrementar o diálogo, e tomar iniciativas, para que a interação não repercuta em amizade – isto se ele estiver interessado em fechar o jogo.

Podem tomar como bom exemplo os filmes de James Bond. Inicialmente, o agente atrai as mulheres com sua personalidade sempre envolta em bastante ações. Depois, muda um bocado o seu jeito de atuar, faz com que a mulher se sinta confortável ao seu lado, confirmando suas excelentes primeiras impressões e provocando tensão sexual. O beijo, portanto, torna-se natural consequência, e James Bond passa ao terceiro estágio do jogo, a Sedução, assumindo o devido papel de grande sedutor.

Observamos os exemplos citados, o player deverá adotar um pouco das características de cada um daqueles três modos de comportamento, e não exclusivamente um. Pois em cada um dos estágios do jogo será um aspecto que melhor moverá as peças. Para cada um destes estágios há o seu personagem correspondente, um indivíduo que atua com perfeição, e cumpre tudo o que lhe cabe cumprir a fim de passar ao próximo estágio e fechar o jogo. O primeiro destes personagens é:

O Rei da Atração

Durante as interações com as mulheres, fatalmente você deverá adotar três comportamentos sutilmente distintos e que se sucedem de acordo com os diferentes estágios da interação. O primeiro estágio, como demonstramos, é o da Atração – usar

pistas corretas que indiquem alto valor e entregá-las às mulheres através de determinadas técnicas, para que elas se sintam atraídas pelo player.

Tal conjunto de passos ou técnicas é executado pelo Rei da Atração vestido na pele do player. Creio que após ler e treinar exaustivamente os passos do Rei da Atração, você já terá condições de voltar às tentativas em ambiente externo (ou campo), e então terá a certeza de que as coisas já estão funcionando melhor do que antes de ele ter lido este livro. Mas não se esqueça que os capítulos seguintes é que completarão a sua formação e o levarão a ser um grande sucesso no jogo.

Enfim, como seria o sujeito perfeito no estágio Atração – ou melhor: o que é, ou são, os Reis da Atração? O Rei da Atração, o sujeito que melhor exerce o papel dos primeiros momentos do jogo, é aquele cara que consegue entregar uma excelente primeira impressão. Ele possui aqueles altos valores que descrevemos como importantes: é sempre animado, sabe se colocar no ambiente, e, por se sentir confortável neste ambiente, consegue adentrar grupos dos mais diversos tipos, e deixar os elementos desse grupo igualmente confortáveis. Alegra a noite das pessoas, as faz rir, de maneira que se sentem contentes por terem a companhia do Rei da Atração. Durante a conversação com o Rei da Atração não acontecem aqueles silêncios constrangedores de quem não tem ou não sabe muito bem o que dizer.

Seja como for, o Rei da Atração não poderá se colocar o tempo todo como "um brincalhão". Obviamente ele sabe que deverá manter seu valor através das pistas corretas, mas ele há de passar ao

próximo passo, visto que as pessoas do grupo, bem como a garota por quem ele se interessa, fatalmente se cansariam, pensariam que todo aquele carisma e simpatia era superficial. Nesse caso, no máximo, tornariam-se seus amigos ou meros conhecidos.

As primeiras investidas do Rei da Atração (conquistar interesse, causar atração, ganhar a simpatia do grupo, etc), só durará alguns minutos – apenas até o momento em que as pessoas começam a responder às suas iniciativas dando suas contribuições verbais ao assunto (ou seja: a sua investida deixa de ser o que poderíamos chamar de um monólogo, e se torna diálogo). Nesse momento o Rei da Atração já saberá que os elementos do grupo o querem exatamente onde ele está: junto deles a fim de prosseguirem com as interações.

Muita gente tem dificuldade de desempenhar o próximo momento do Rei da Atração. Sobretudo aqueles que podemos definir como tímidos. Mas mesmo esses players, se pararem alguns instantes a pensar no assunto, saberão exatamente o que se deve fazer para dar prosseguimento ao diálogo de uma maneira que os elementos do grupo o vejam como alguém sociável, interessante, extrovertido, engraçado, e não apenas brincalhão como nos primeiros minutos da abordagem do Rei da Atração.

Todo mundo conhece alguém que é exatamente do jeito que descrevi: sociável, interessante, extrovertido... Basta observá-lo para saber como agir neste estágio do jogo. De qualquer maneira, vale ressaltar algumas particularidades que, se não servem para resumir – seria necessário outro livro para descrevê-las – ao menos dará ao leitor uma boa noção sobre o tipo de pessoa a que

me refiro. Portanto, boas maneiras de adotar outras posturas, logo após as primeiras interações conquistadas pelos passos iniciais do Rei da Atração, são:

- **Alta Energia (ou Alto Valor)** – Calibragem perfeita de tom de voz, linguagem corporal como a que já explicamos anteriormente, contato visual e gestual do Macho Alfa, expressividade facial. Trabalhe tais virtudes, ou pistas, assim como treinará a sua abordagem inicial: use gravador de vídeo ou espelho.

- **Positividade** – Conhecemos muito bem a fama de certos nativos deste ou daquele país e no tocante à sua incrível capacidade de criticar. Não reclame sobre o mal tempo, a comida, a bebida, enfim, você até poderá tecer alguma crítica se ela for inevitável (se algum maluco falar algo sobre política, por exemplo, seria impossível não dizer uma ou outra palavra de caráter crítico), no entanto, durante 99,9% do tempo, você permanecerá entregando uma visão sempre positiva sobre as coisas. É que as pessoas preferem estar em companhia daqueles que lhes fazem bem e não os deixa exaltados. Mas não exagere, para não parecer "bobo alegre" – ou alienado ao extremo – sabendo discernir o momento em que um breve comentário crítico se faça necessário.

- **Divertir-se (e mostrar que está se divertindo)** – Não será difícil, após se ambientar e se sentir confortável, além de

estudar meticulosamente e treinar as técnicas aqui aprendidas, relaxar e curtir todos os prazeres que o ambiente tem para lhe oferecer. Afinal, embora ao observador ansioso possa parecer o contrário, aquele lugar fora construído exatamente para a diversão. Portanto, relaxe e aproveite a música, o design do lugar, a sua decoração, a bebida, a comida, etc. Já dissemos que o entusiasmo é contagiante. Um homem pode ser extremamente rico, possuir carros, mansões, iates... se ele não mostrar entusiasmo, terá menos sucesso do que outro indivíduo modesto, que tenha ambição e procure concretizá-las, e principalmente saiba divertir e mostra o seu entusiasmo. Aqueles que dão pistas de que têm grande amor e ligação com as coisas boas da vida, enfim, exercem imensa capacidade de atração – as mulheres jamais passariam indiferentes por eles, pelo contrário, sem nem saberem o porquê, abrirão as portas ao sujeito que as fazem se sentir tão bem.

- **Sorriso** – Quem você acha que levará vantagens em seus objetivos como player: aquele que reage bem às situações, diverte-se, sorri, ou outro sempre com a imagem fechada e melancólica? Nem precisa dar a resposta, não é? ;) Obviamente o tipo de sorriso que cabe ao Macho Alfa, já explicado anteriormente, é que deverá ser mostrado, mas em geral sua imagem deverá lembrar alegria, e o sorriso é a pista que melhor a expressa.

- **Silenciosos Segundos** – Se perceber que os assuntos de

repente estão escassos, e agora, às vezes, há alguns segundos de silêncio, deverá agir com rapidez! É importante não deixar as conversas baixarem e manter o calor do grupo a fim de que a situação prossiga favorável ao Rei da Atração.

♂ **Desprendimento** – Acho interessante o player procurar desenvolver a sua capacidade de falar em público. Há alguns exercícios que ele poderá fazer e que o deixarão bastante confortável ao dialogar com grupos. Existem cursos específicos para desenvolver tal capacidade. Procure nas listas telefônicas de sua cidade, anúncios classificados, etc., e faça matrícula num destes cursos de oratória em público. Se isto não for possível, procure participar de atividades em que você essencialmente lidará com oratória. Por exemplo: se for estudante, sempre que o professor estiver procurando alguém para ler um texto em voz alta, levante o dedo e se candidate! Vá a saraus de poesia, debates de qualquer tipo, workshops, cursos de teatro (que também o ajudarão a ter melhor linguagem corporal e expressão facial), e por aí vai. Mas participe! De nada adiantará ir a tais eventos e ficar inerte num canto. Afinal, não há motivos para timidez, já que você não estará nestes lugares para parecer brilhante, mas apenas a fim de treinar a sua fala e atuar como o Rei da Atração, passando pelos inúmeros estágios do jogo, fechando a esmagadora maioria de vezes em que buscar interações com mulheres.

Considerações Importantes – Atração

Uma dica importante para que o player possa ser bem-sucedido na primeira abordagem à garota (abordagem esta que costumo chamar de "abrir o jogo"), é um bom e persistente treinamento. Escolha alguma pergunta, brincadeira, cumprimento (alguns exemplos poderão ser encontrados ao longo deste livro), e pratique enquanto grava em vídeo – se não for possível fazer a gravação, use o espelho (mas saiba que a gravação é mais efetiva).

Em primeiro lugar, não estabeleça contato visual direto com os seus próprios olhos refletidos no espelho ou com a lente da câmera. Então faça a entrega da abordagem inicial. Também procure não fazer movimentos enquanto "aborda". Em seguida repita tudo, mas agora olhe para si mesmo no espelho ou diretamente para a lente da câmera. Após, observando as dicas que já dei nos capítulos sobre postura, linguagem corporal, olhar, etc., faça novamente a abordagem olhando a si mesmo ou a lente e fazendo alguns movimentos de corpo e mãos. Por último repita adicionando alguns "lances" de expressão facial – tudo, repito, procurando completar o sentido do que você está dizendo, e não expressando emoção diferente ou oposta. Repita o exercício várias vezes, assista à gravação, preste atenção no que já está bom, pense no que pode ser melhorado, e melhore!

Conforto

Compreendidas as exigências dos primeiros momentos do jogo (pré-seleção, atração – que inclui a abordagem ou abertura do grupo, conquistar os elementos do grupo e se manter entre eles), passemos ao próximo estágio do Grande Jogo ao qual costumo chamar de Conforto.

Falamos do estágio do jogo que mais tempo tomará na duração final total da interação. Em outras palavras, Conforto é o estágio ao qual, na maioria das vezes, o player dedicará maior tempo. É nesta fase que você passa informações generalizadas a seu respeito à mulher e obtém dela informações sobre a sua vida de um modo geral. Enfim, o momento em que vocês se conhecem melhor.

Antes que vocês possam conversar a fim de obterem conhecimento mútuo, obviamente o player haverá de tomar medidas pretendendo criar maior proximidade entre a garota e ele. Ou seja: você deverá criar conexões com a mulher que lhe permitam se aproximar e conversar apenas com ela – e não com todo o grupo como vinha fazendo até agora. Trata-se de um trabalho mais específico, visto que o player criará conexões apenas com a garota, enquanto em atração ele procurava conquistar todos os indivíduos ou elementos do grupo.

Trata-se de um momento importante e bastante frágil – se é que podemos dizer assim. Explico: a melhor maneira de estabelecer conexões, ou pontes, será demonstrando certo desinteresse, pois se a garota notar, enquanto você se mostra atento e surpreso

com algo que ela acaba de dizer, que havia interesse desde que a abordagem inicial foi feita, o jogo pode fracassar.

Mas isto não é motivo para que o leitor fique preocupado demais. Através das explicações deste livro, você será capaz de fazer o que quiser fazer. Pois bem, dizíamos que para estabelecer conexões com a garota, a fim de criar uma situação de conforto, faz-se necessário demonstrar certo desinteresse. É importante esclarecer, através de uma imagem-exemplo, o que isto significa, antes de seguirmos adiante e abordarmos toda a trajetória com mais profundidade.

Você está lá conversando com o grupo. Haverá momentos em que a garota que lhe interessa é que fará suas colocações. Você aproveitará cada uma dessas colocações, ou o que for que a mulher disser, e os usará em prol do seu objetivo, mostrando surpresa e reconhecimento – falará de algum momento semelhante ao que ela contou, ou de uma opinião semelhante, algo que a faça acreditar que desde muito há um vínculo emocional incrivelmente estreito entre vocês dois.

Tudo aquilo que levará a garota à conclusão sobre este vínculo entre vocês, você é quem entregará – você dirá que vivera circunstância semelhante à descrita pela garota –, mas deverá fazer a entrega como se fosse uma coincidência, algo casual, e não como se desde a primeira abordagem ao grupo você já tivesse a intenção de ficar com a mulher.

Resumindo: o player criará o vínculo através de um reconhecimento por parte da garota, de que vocês são similares, e, portanto, muito mais que amigos. Tudo de um modo bastante

casual e desinteressado.

Dada a explicação, é hora de falar de maneira o mais breve possível, de cada uma das etapas a serem seguidas, desde o momento em que você foi bem-sucedido como o Rei da Atração, até o instante em que as conexões com a garota estiverem estabelecidas, e ela se sente perfeitamente confortável em sua companhia. Nesta hora você não estará longe de fechar o jogo, mas antes deverá passar pelas seguintes etapas deste estágio do jogo chamado conforto:

- Confiança e Conforto.
- Compreensão.
- Apreciação (Qualidade).
- Compatibilidade.
- Conspiração.
- Vulnerabilidade.

Confiança e Conforto

É a etapa que explicamos nos parágrafos anteriores, onde o player mostra desinteresse nas revelação de similaridade (as



tais histórias semelhantes vividas pela garota e que você fará casualmente parecer também ter vivido). Desinteresse, no entanto, não quer dizer desatenção.

Os sinais de desinteresse serão entregues à garota em momentos apropriados. Você revelará pistas sobre familiaridade à garota a fim de que se crie um vínculo emocional. Tudo isso como se não soubesse o que está acontecendo e por quê. Enquanto entrega as tais pistas, o player se aproxima da garota até que a conversa esteja resumida a vocês dois. Mais sobre esta etapa falaremos logo adiante no item o Mestre do Conforto. Falaremos inclusive do momento exato em que o leitor deverá passar a atuar como Mestre do Conforto.

Compreensão

Após ter sido criada a proximidade, de modo que a conversa agora se resuma praticamente à garota e o player (vide mais adiante em o Mestre do Conforto), será necessário mostrar a ela que você é realmente autêntico, genuíno, ou melhor dizendo, que você não é nenhum impostor que está ali enganando a todos.

É o momento de perguntar o que a garota faz e dizer o que você próprio faz. Não importa se é funcionário público, médico, escritor, milionário... ela quer encontrar verdade em suas palavras, e entusiasmo, veracidade. Ela quer sentir que aquilo que você está dizendo é transmitido com emoção (voz, gestos, postura, expressão facial), paixão. Obviamente, vale repetir, há de se ter

sempre em mente, seja qual for a circunstância, as maneiras de o Macho Alfa se colocar no ambiente.

Você não precisará dar muitos detalhes a seu respeito. Diga as coisas de uma maneira geral, e não transforme a conversa num interrogatório. Quando gostam do que ouvem, as mulheres fazem a recíproca – dizem algo sobre elas mesmas e logo dão um jeito de conduzir o assunto de modo que saibam mais sobre você.

Quando ela falar de si própria, você demonstrará aceitação; explico: mostrará à garota que a vê como ela é e a respeita exatamente do jeito que ela é. Não é complicado: gestos afirmativos, elogios disfarçados e pouco numerosos (exemplo: "Poxa! Você se saiu bem nesta, hein?", ou "Se fosse outra pessoa, e não você, não teria dado certo.", etc.), e nunca coisas diretas demais, do tipo: "Você é linda", "Você é especial", pois não é hora disso e não condiz com o Macho Alfa. O bom player sabe muito bem que a mulher gosta que se insinue e não se atire direito ao ponto de um modo completamente atrapalhado.

Fazendo com que a garota saiba que você a respeita como ela é, a mulher se sentirá especial, confiará em você e o valorizará. Não dê a entender que a acha perfeita, pois compreensão é entender também os defeitos da mulher, e ainda assim aceitá-la. Isto a fará se sentir segura quanto ao player. "Ele não está interessado em um tipo de mulher que ele mesmo inventou, mas em mim, uma pessoa com qualidades e defeitos!", pensará ela.

Apreciação

Aqui a mulher já se sente atraída pelo homem, e tem a certeza de que ele realmente se sente atraído por ela, e não por uma fantasia – a perfeição não existe! Isto não quer dizer, no entanto, que já vá se deitar com o leitor se por acaso o leitor assim o quiser. Falta alguns passos até que isto aconteça! E um dos passos que falta antes de o jogo fechar é a Apreciação.

Apreciação é algo como sinônimo de ressalva. Se você entregar muito rapidamente que está interessado pela garota, ela não o valorizará. Você deverá entregar pistas de interesse aos poucos, como se ele tivesse começado do zero, e no decorrer da conversa, crescera bastante. Assim sendo, ela se esforçará para que você se interesse mais e mais por ela, e o player vai recompensando vagarosamente, dando atenção e apreciação à garota. Este ritmo equilibrado, nem depressa demais, nem por demais devagar, deve ser aplicado igualmente a todos os passos descritos no item anterior (compreensão).

Compatibilidade

Nesta etapa são dadas pistas à mulher a fim de que ela saiba que vocês são semelhantes – similares –, e, portanto compatíveis. Os estudos nos mostraram ao longo dos anos que garotas sempre escolhem parceiros que mostram adaptação ou compatibilidade

com o seu jeito de ser. A tendência é que parceiros que possuíam similaridades, e, portanto, são compatíveis, consigam levar a relação por longo período, enquanto o relacionamento entre parceiros divergentes provavelmente será de curta duração. Várias técnicas são utilizadas para que a mulher receba as pistas corretas.

O player não mostra (entrega pistas de) similaridade concordando e espelhando tudo o que a mulher diz, pois não existem duas pessoas tão semelhantes no mundo, e ela acharia que o leitor é hipócrita. A técnica é equilibrar entregas de similaridades com discordância de opiniões. Esta é a principal técnica e substitui perfeitamente bem todas as demais.

O player procurará dar pistas de similaridade em no máximo 70% das coisas que a mulher disser (falará algo como: "Ah, eu também faço isto!", ou "Também penso assim!", e depois desenvolver breve exposição de si mesmo, visando esclarecer e tornar nítida a semelhança entre os dois). Os outros 30% ou até 50% das coisas que ela disser, o player irá apresentar outro ponto de vista.

Você criará desacordo nesses 30 ou 50% de coisas que ela falar, mas também deixará claro que respeita a opinião da garota. Do contrário o vínculo que fora criado entre vocês seria quebrado. Pode falar algo como: "Eu teria feito diferente, mas você se saiu bem...". Você deve ter percebido que frases deste teor, além de mostrarem a necessária discordância, mantém o seu comportamento de Macho Alfa.

Bolha do Amor

É chegado o momento de "demarcar espaço". Agora apenas vocês irão ocupar um espaço especial onde ninguém entrará mesmo que se aproximem dos dois. É como se houvesse uma conspiração e só vocês dois a conhecem. As pessoas notarão tal fronteira invisível a separar vocês dos demais, comentarão umas com as outras em sussurros, sorrirão com certa malícia ou divertimento – é bom que isto aconteça para que a conspiração se efetive. É através desse espaço íntimo aos dois, aliás, que as coisas começarão a tomar outro rumo precisamente de intimidade. Mas vocês devem estar se perguntando o que fazer para demarcar o espaço, ou seja, promover a conspiração.

É tudo muito simples. Basta que o player leve a garota com ele para outros lugares. Não é que vocês dois vão ficar caminhando sem parar pelo recinto ou a toda hora trocando de lugar. Simplicidade e economia são as palavras a ter em mente para gerar conspiração. Você pode levá-la ao bar, ou, se já estiverem no bar, leve-a para mais perto da comida e bebida. E, creio que não se esqueceram, não é para perguntar à garota se ela quer ir ao bar. Vocês leram bem: é para levá-la ao bar. Podem dizer, por exemplo: "Estou afim de uma bebida. Vamos ao bar!".

O tom de voz do player tem que ser de afirmação e não interrogativo. E se já estiverem no bar, poderá dizer simplesmente: "vamos comer alguma coisa!", aproveitar para segurar por instantes no braço dela, ou, se se sentir inseguro, dar leve toque em seu braço

a fim de guiá-la na direção da comida. Assim estará criado o espaço onde só vocês dois ocupam e a Conspiração estará estabelecida.

Vulnerabilidade

Esta é outra daquelas etapas que deves ser executadas com bastante atenção, e que podem confundir um bocado a atuação do player, se não forem bem entendidas. Pra começar, você não pode ter feito nenhum julgamento até aqui sobre as coisas que a garota lhe disse. Pode discordar, mas nunca julgar, aceitando-a como ela é também para que se consiga fazer com que a mulher compartilhe de suas inseguranças – ou "segredos" – com você.

É importante que ela se abra com você, e revele algo que nunca contou para ninguém – ou certo medo que poucos conhecem –, pois isto ocasionará uma conexão psicológica entre vocês. A garota vai se sentir mais próxima de você do que nunca. Além de se sentir atraída, acreditará também que existe um elo muito importante entre vocês.

Para fazer com que a garota se abra e lhe revele alguma coisa, você deverá tomar a iniciativa, e fazer o mesmo: contar a ela alguma passagem de sua vida que você nunca revelou a ninguém ou só contou para poucas pessoas. O que você não poderá jamais fazer é relatar algum momento de sua vida que possa levar a mulher a pensar em alguma possível fraqueza sua. Muito cuidado ao escolher o que você revelará a ela, pois pode comprometer o jogo. Dê preferência, por exemplo, a uma história de dificuldade

que algum parente seu mais ou menos distante viveu, e que você o ajudou a superar.

Use tom de voz, expressão facial, etc., que a levem a pensar que aquela história era praticamente segredo, e logo a garota também se abrirá com você. Então o player poderá passar para o próximo estágio. Mas, por agora, falemos do sujeito que desempenha perfeitamente bem a etapa do jogo que acabamos de ver. Você deverá adotar as posturas, iniciativas e passos do Mestre do Conforto.

Mestre do Conforto

Depois de o player ter se integrado ao grupo, será o momento de passar à etapa que acabamos de aprender passo a passo. É chegada a hora de o Mestre do Conforto assumir as iniciativas do jogo.

Antes de mais nada, é preciso perceber exatamente o momento em que você foi aceito pelos elementos do grupo, e está integrado a ele. Nos primeiros momentos da abordagem, você notará que as pessoas olharão durante poucos segundos para você, logo voltando as vistas para o que se passa ao redor, ou na direção das pessoas do próprio grupo.

As respostas dos indivíduos do grupo, nos primeiros momentos da abordagem, são curtas, mas o Rei da Atração age exercendo seu papel através de você, e o ambiente do grupo mudará sutilmente em poucos minutos. Trata-se de sinais não verbais: as pessoas do grupo começam a fixar os olhos no player, prestam

bastante atenção ao que você diz, dão respostas longas às suas observações – brincadeiras, piadas, entregas, histórias, etc. –, e, por fim, fazem perguntas a você. É neste momento que o Mestre do Conforto entra em cena no lugar do Rei da Atração.

O Mestre do Conforto cumpre cada um dos passos que descrevi no item Conforto. Ele mostra-se sempre interessado e interessante. Ouve cinquenta por cento do tempo e nos outros cinquenta por cento, o que ele diz, não revela muito ao seu respeito. Fala a seu próprio respeito apenas à garota com quem ele decidiu manter interação, mas nada que possa comprometer a sua condição de Macho Alfa.

Portanto, o Mestre do Conforto procura entender e dar maior atenção ao que dizem as mulheres do grupo. Procurará encontrar interesses comuns com elas a fim de falar com propriedade e construir conexões. Ficará por perto até que tais conexões estejam estabelecidas, seguindo cada sinal e passo explicado, e então começará a se aproximar, e a criar as condições perfeitas para que entre em cena o nosso próximo personagem a ser encenado pelo player: o Maioral da Sedução.

Para que este novo personagem possa agir, e levar o jogo até os seus "finalmentes", porém, precisamos explicar, como até aqui fizemos, primeiro a etapa correspondente ao personagem: Sedução.

Sedução

Vimos que o Rei da Atração abre o jogo, abordando e se

integrando ao grupo, enquanto o Mestre do Conforto estabelece o espaço no grupo e cria conexões com a garota; dito isto, é natural que no estágio da Sedução, o Maioral da Sedução feche o jogo. Os próximos capítulos detalharão técnicas específicas para todas as etapas do Grande Jogo. Cabe agora, no entanto, explicar como se dá a Sedução.

Sedução é o estágio em que o player, se já não estiver sozinho com a garota no ambiente onde começou o jogo, toma as devidas providências para que consiga estar sozinho com ela. Nesta hora ele leva a interação com a garota em direção ao sexo. Cria "tensão sexual", ou seja: cria o "clima". Enfim, excita a garota, a ponto de conseguir levá-la para outro local mais tranquilo, onde o jogo será fechado.

O maior obstáculo do player neste estágio, diferente do que se possa pensar, não é a prática do sexo em si, mas as interferências que podem surgir desde a hora em que ele fica sozinho com a mulher, passando pela tensão sexual que ele criará, até o momento em que os dois se dirigirão ao lugar onde o jogo será fechado.

Você deverá fazer o máximo possível para que a mulher não pense que está prestes a fazer sexo. Qualquer interrupção externa poderia tirá-la do clima de tensão sexual e levá-la a pensar, duvidar, vacilar. A tensão sexual deve ser forte, para que se torne praticamente impossível resistir a ela. O player deve falar bastante, de modo descontraído, para que a mulher preste atenção às suas palavras, tenha os pensamentos tomados pela conversa, e não pense muito sobre vocês estarem à caminho de fazer sexo. Falemos agora do personagem que cumprirá perfeitamente este estágio.

Maioral da Sedução

O Maioral da Sedução é extremamente preciso e eficaz. Cria tensão sexual ciente de que levará a mulher a entrar no clima de tesão. Ele usará a Escada Sem Degraus (explicarei a técnica em futuro capítulo, mas cujo objetivo é tocar a garota despretensiosamente, ir aumentando a intimidade dos toques até chegar ao topo da escada: o beijo), de modo que a garota vai sem dúvida alguma querer beijá-lo e se deixar guiar pelo clima.

Após a atuação do Mestre do Conforto, a garota estará preparada para a ação do Maioral da Sedução – sozinha com ele no ambiente do jogo –, e ele a olhará de modo que ela perceba exatamente o que ele quer dela. Agora não é mais hora de olhar nos olhos da mulher de maneira casual. O Macho Alfa se adapta às circunstâncias e não desvia o olhar. Lembre-se: mulheres gostam de sutilezas, portanto o olho no olho será o suficiente para que ela perceba o que ele quer dela.

Nesta hora o player fala de maneira mais pausada, devagar, e sua voz tem profundidade. E, por mais que o Maioral da Sedução esteja com tesão, ele sabe que a sedução tem um ritmo próprio um tanto quanto vagaroso. Ele atua vagarosamente, sua voz aprofundada, e vai tocando a garota cada vez com maior sensualidade. Segura a sua mão enquanto fala, e mantém o contato dos olhos – contato visual este que deve ser constante e tranquilo, nunca invasivo, mas demonstrando o que se quer.

Então você faz cada vez mais pausas na conversa, e as usa

de acordo com suas intenções. Provocar tensão sexual poderia ser resumido na seguinte definição: contato visual constante e pausa na conversa, como se você se perdesse no olhar da garota (crise de ausência), e não pudesse continuar falando. É importante nunca quebrar o contato visual, pois fatalmente botaria a perder a tensão sexual.

Mantenha os olhos fixos, faça pausas, sinta a receptividade da mulher, e, suavemente, a beije. Se ela disser alguma coisa, mesmo que seja apenas um murmúrio, ou mover ligeiramente a cabeça para trás, pode ser que aquele não era o momento certo para o beijo. O mais provável é que o jogo não tenha sido muito bem executado. De qualquer maneira, se você seguir a passos como o descrito, raramente o beijo não acontecerá.

Algo que o Maioral da Sedução nunca faz é pedir permissão à garota antes de tomar as iniciativas. Ele a agarra e não pergunta "posso beijá-la?", "posso pegar em sua mão?", "posso tocá-la?". Faça, não pergunte! Obviamente faça seguindo os passos que aqui estamos descrevendo. Siga também as dicas gerais dos próximos capítulos e das técnicas avançadas no final do livro. Assim raramente a garota rejeitará o beijo, mas se rejeitar, você não desistirá. Com algumas garotas, ou em circunstâncias incomuns, pode ser que você consiga fechar o jogo apenas no segundo encontro.



Antes de falarmos sobre as diversas técnicas de aproximação,



que estarão presentes no próximo capítulo, vale ressaltar que os três personagens, Rei da Atração, Mestre do Conforto, Maioral da Sedução, deverão ser exaustivamente treinados diante do espelho. Só assim o player estará apto a desempenhar os seus papéis nos estágios do Grande Jogo. Tentem também encontrar filmes daqueles personagens que sempre se dão bem com as mulheres. Observe como eles também seguem os passos. Pratique no espelho tendo a imagem deles em mente e corrija aquilo que não achou tão bom até chegar próximo da perfeição.





REGRA 5

O Primeiro Passo Sempre é o Mais Importante – e Difícil

REGRA 5 - O Primeiro Passo Sempre é o Mais Importante – e Difícil

Os jogos terão maior probabilidade de êxito se o indivíduo mirar grupos que estejam imediatamente ao redor. Assim ele só precisará virar a cabeça e abordar por sobre os ombros de seus próprios companheiros de grupo.

Quando for se aproximar de um grupo, nunca o tome de assalto, de modo brusco, pois pode criar resistências que dificilmente seriam vencidas. Procure pesar muito bem a dose de energia que você empregará na abordagem. Treine bastante diante do espelho ou da câmera de vídeo. Algo importante a fazer é prestar bastante atenção no clima em que o grupo está antes de sua entrada. Assim você saberá exatamente o tom que a abordagem deverá ter: nunca muito diferente do clima do grupo.

Após a abordagem, sempre há aqueles primeiros instantes de certa apreensão e suspense. Os elementos do grupo apresentam reservas em acolhê-lo e olham com certa desconfiança. A fim de quebrar a tensão destes momentos iniciais, mostre descontração através do que você fala, movimentos leves com o corpo – como se fora um balançar –, bem como gestos econômicos com as mãos –; gestos estes, porém, sempre presentes e convictos, procurando expressar o sentimento impresso naquilo que você fala. Nem é preciso dizer que a abordagem deve ser constituída por leve assunto, não é? ;)

Lembre-se que você irá abordar o grupo sem estar completamente de frente para os seus elementos. Comentará qualquer coisa por sobre os ombros, olhando de esguelha (canto de olho), mas também não inteiramente de costas para eles. Só vire o corpo na direção do grupo quando os seus componentes já o tiverem feito na sua direção. Seu valor poderia diminuir na percepção das pessoas caso desse algum passo em falso.

Após demonstrar o interesse casual, ou o que chamo de desinteresse, explicado no parágrafo anterior, o objetivo do player será aumentar o calor do clima do grupo, estimular seus componentes através de bom humor, curiosidades, piadas, histórias, etc. Cuidado para não abordar com muita energia – e não impor alta energia aos elementos, sobretudo nos minutos primeiros da abordagem. Isso poderia assustar as pessoas e você perderia valor.

Procure abordar com generalidades, temas curtos, pois assuntos que levem muito tempo para ser debatidos podem levar ao tédio, ou esfriamento, e não aumento de calor do grupo. Tome a dianteira da conversa e diga coisas de maneira sintetizada, resumida, com economia de palavras, pois isto lhe dará o controle do diálogo e entregará sinal de grande inteligência.

Pense que é normal sentir certa ansiedade e nervosismo quando se vai abordar grupos, principalmente se forem grupos constituídos exclusivamente por mulheres. Todos sentem ansiedade e nervosismo nestas ocasiões. A diferença é que alguns superam tal "tremor" e conseguem se dar bem, enquanto outros deixam os sentimentos negativos crescerem de tal maneira,

que suas iniciativas só poderiam resultar em fracasso – ou não acontecer iniciativa alguma. Para evitar que o fracasso ocorra, e ter em mente apenas pensamentos positivos para que a abordagem seja perfeita, o player adotará os conselhos e técnicas explicadas no item intitulado Mindsets.

Você não deve pensar no fim do jogo, ou em qualquer outra etapa seguinte, no momento da abordagem. Neste momento a única preocupação do player será fazer com que o grupo abra as portas para você. Para que não se sinta tão ansioso, pode tentar abordagem em dois tempos. Inicialmente, sobre os seus próprios ombros, pergunte as horas a alguém do grupo, agradeça, e diga que precisa voltar para junto de seus amigos. Volte a se aproximar do grupo, e, enfim, faça a abordagem com maior tranquilidade.

Abertura requer treinamento. Antes de você dar passos além da abordagem a grupos, é necessário que aborde diversos grupos a cada dia, procurando aperfeiçoar a cada nova tentativa, e concentrar-se unicamente neste aprimoramento.

Aproximar-se de uma garota de quem se gosta aumenta a pressão, e deixa o player numa situação muito desconfortável. Ir ao Pub onde ela costuma frequentar, ou naquele em que você recebeu inúmeras rejeitas, também será desconfortável. No início do treinamento, estas situações devem ser evitadas. Mesmo com o passar do tempo, situações em que se implique desconforto, oferecerá maior pressão mental e emocional. Além de toda gama de técnicas que ensinamos no item Mindsets, um bom exercício, sobretudo para abordagem em ambientes que exercem maior pressão ao player, é caminhar até uma rua de grande movimento.

Geralmente, nestas circunstâncias, as pessoas costumam olhar para o chão, movimentar muito as mãos, mudar constantemente a trajetória de sua caminhada, etc. Você não deverá fazer nada disto. Mire a esquina mais próxima e imagine que a qualquer instante grande amigo surgirá. Você perceberá que a situação será muito mais tranquila de se lidar. Repita o exercício até que nenhum temor "de que todos estão olhando para você" persista perturbando.

Quando você estiver sozinho no ambiente do jogo, deverá imaginar exatamente a mesma coisa: que está aguardando a chegada de um grande amigo. Isto é muito útil, inclusive para os momentos em que estiver perto do grupo, instantes antes da abordagem.

Quando for se aproximar de alguma mulher, tenha sempre em mente que você é um cara divertido, sociável, natural; irá conversar com um monte de gente, e, se acontecer de fechar jogo com alguma garota, será igualmente natural. Repita mentalmente inclusive quando se encontrar em alguma situação desconfortável.

Indicadores de Interesses

Quando uma mulher não está interessada em certo cara, além de dizer que tem namorado, ela mostra alguns sinais: evita contato visual, a linguagem corporal tende a ser fechada, ela se inclina para trás e se afasta, mostra-se impaciente, sempre na defesa, mal-humorada.

Ao se deparar com as citadas reações durante a tentativa de se aproximar de uma mulher, o player deverá agir como Não-Reatividade, deixando aquilo passar por ele sem afetá-lo, e seguir

em sua tarefa de conquistar o interesse do grupo. Afinal, aquela provavelmente não era a única garota do grupo. De repente, ao lado dela, havia outra garota até mais gostosa. Além do mais, estabelecer boas relações com grupos será sempre de grande ajuda. Por último, a interação em que a garota reagiu tão mal, lhe servirá como experiência.

Com o decorrer do tempo, o player passa a perceber facilmente quando um grupo, ou uma mulher, tem atitudes hostis ou receptivas – e isso só se adquiri após alguma experiência. Anote em sua agenda quando se deparar com grupos ou garotas hostis e receptivos.

Por outro lado, assim como há sinais dados pelas garotas de que não há interesse, existem também aqueles que são claros em apontar ao player que a mulher está interessada. Acho importante citar alguns dos mais nítidos indicadores de interesse.

O Porto

Quando você passa as suas pistas a fim de que seja bem valorizado pelas estratégias de pré-seleção das mulheres, e se estas pistas forem passadas da maneira correta, será possível notar algumas coisas interessantes acontecerem.

Você poderá perceber que subitamente muitas mulheres aparecem num passe de mágica pelas proximidades. Elas vêm em sua direção, dão alguns passos pro outro lado, mas ficam por ali, numa distância entre os cinco e oito metros. Muitas vezes a mulher virá caminhando até o seu grupo, estacionará durante

alguns instantes, e só depois continuará andando pelo ambiente, sem no entanto se afastar demais do lugar onde vocês estão.

Isto acontece até mesmo de maneira inconsciente. A mulher percebe o valor de um sujeito e o instinto à sobrevivência e reprodução, atuando através da pré-seleção, acaba guiando a mulher até onde o sujeito se encontra.

O player poderá abordar estas mulheres que "ancoram" nas proximidades, muitas vezes passando por seu grupo e aumentando o tom da voz para chamar sua atenção, pois dificilmente a resposta da garota diante de uma abordagem seria negativa. É tiro no alvo! Use a intuição e vá ao jogo!

Arrumação

Outra reação inconsciente das mulheres quando se deparam com o alto-valor de um player, e se sentem atraídas por ele, é começar a se "preparar" para recebê-lo. Elas passam a ajeitar seus cabelos constantemente, brincam com eles, tocam em seu próprio rosto e pescoço, acariciam as costas das mãos. Observei situações em que a mulher tenta discretamente retirar pequeno espelho da bolsa a fim de checar o visual ou até mesmo retocar o batom!

Geralmente as mulheres dão esses sinais logo após rirem em maior altura – algo que também fazem de maneira inconsciente, pretendendo chamar a atenção sobre si. Trata-se de um padrão de comportamento: querem ser surpreendidas pelo player. É um bom

sinal! Significa que a sua abordagem receberá resposta positiva! Você já conseguiu fazê-la se sentir interessada!

Atenção

A atenção que as mulheres dispensam para o indivíduo pode ser claro sinal de que ele as interessa. Você precisa estar igualmente atento, e concentrado, para que a intuição o guie corretamente e possa definir quando a pessoa que o olha está sexualmente atraída, e não entregar à mulher a impressão de que está excessivamente interessado. O contato visual tem que ser feito, mas não através de um olhar que se fixa e nunca mais sai dali.

A mulher quando está atraída, além de dar atenção ao homem com olhares sutis, mas constantes, junta outros sinais a este olhar. Ela sorri, inclina suavemente o corpo na direção do player, faz questão de estar por perto e ouvir suas palavras, etc. Com o treino e a prática no campo, você passará a definir muito bem tanto quando a atenção de uma garota significa atração, assim como saberá dosar a atenção que dará a ela como resposta.

Interação

Quando estamos interessados em alguém, é natural que nos esforcemos para conversar e interagir mais com esta pessoa do que com os outros elementos do grupo. De igual maneira,

quando não há atração, procuramos evitar a pessoa. Ou seja: preferimos sempre estabelecer conexões com aqueles que nos são interessantes ainda que o interesse seja uma amizade.

Portanto, quando o player perceber que há uma mulher tentando conversar mais, fazer maiores interações com ele do que com outras pessoas, pode ter a certeza de que a garota está se sentindo atraída. Ela ri de suas piadas com maior entusiasmo, presta muita atenção ao que você fala, faz perguntas.

O player também pode usar esta percepção em favor de seus objetivos. Por exemplo, se você comenta que pratica qualquer esporte, e ela se parece muito interessada, você pode prosseguir a conversa igualmente com maior interesse e mostrar entusiasmo (obviamente o entusiasmo que cabe sentir por um esporte e não como se tivesse ganhado o prêmio maior da loteria). :-)

Outra coisa: você deve sempre esperar a mulher demonstrar interesse antes de fazê-lo, ou então perderia valor aos seus olhos. "Nem tente entender as mulheres!", não diz o ditado? Pois desde que botou as mãos neste livro, você passou a entender um pouco melhoras garotas, não é? ;)

Portanto, esperando a mulher mostrar interesse, e só então entregar sinais de que também está interessado, é sinal de que você soube esperar a hora certa (logo após a garota mostrar mais entusiasmo pelos seus assuntos do que os outros elementos do grupo, etc.) Então a mulher se sentirá valorizada. Vocês estabeleceram conexão. Dar atenção a algo que ela considera importante causa excelente impressão, aciona sentimentos, tudo de maneira muito natural, e certamente ela se sentirá cada vez

mais atraída.

Você nunca precisará dizer: "Você é exuberante! Você é maravilhosa!", para a garota – até porque elogios são raramente feitos pelo Macho Alfa. Basta que se entusiasme pelo assunto que ela disser, e se ela corresponder à sua intervenção, pode estar certo de que a conexão foi feita e haverá atração.

Troca de Valores

Certa vez eu estava caminhando pelo corredor de um desses prédios cheios de escritórios. Entrei numa sala onde pretendia tirar alguns xerox. Havia meia dúzia de pessoas aguardando sentadas em pequeno sofá. Entre eles um casal que nunca se vira. O homem notou que a garota estava preocupada com a sua bolsa. O objeto era de um tecido espesso parecido com algodão cru, com alguns bordados, e se rasgara três centímetros na lateral. A mulher deve ter rasgado o acessório nalgum prego e só agora se dava conta, mas isto não importa para o que eu quero dizer. Vendo a garota preocupada, o sujeito disse:

"Eu conheço alguém que pode costurar e a bolsa ficará novinha em folha!", disse ele de maneira despretensiosa, como se jogasse a informação ao ar e não a dirigisse a ninguém.

Ele ofereceu uma pista de valor à garota. Em seguida fez a pausa necessária para que a mulher não tomasse a sua frase como um interesse invasivo mal-dissimulado. A pausa, no entanto, durou o suficiente para que ela pensasse diferente: o homem realmente

só queria lhe passar a informação sobre a costureira! Então o valor que ele tentou demonstrar já estava estabelecido, e a garota responde, dando a sua contribuição à interação.

Não sei o que aconteceu com aquele casal. Quando fui embora, após ter tirado minhas cópias, os dois estavam conversando animadamente. Isto nos diz muito, não é? O bom player sabe enxergar a oportunidade, e se fazer ingenuamente interessado, pois a experiência lhe diz que só assim conseguirá inteirar com as garotas.

Outra coisa: quando observar uma mulher dançando insinuadamente no ambiente do jogo e em sua direção, pode saber que ela está lhe oferecendo valor, portanto saiba responder, e dê algo em troca de modo ingenuamente interessado.

Sinais Passivos

Muitas vezes a maneira de as mulheres darem pistas de que estão interessadas e atraídas não se expressa através de qualquer reação às iniciativas do player. Elas simplesmente permitem que determinadas coisas aconteçam, e você pode tomar tais coisas como base para fazer uma ideia sobre o nível de interesse da garota.

Exemplo claro destes sinais da "não-reação", ou sinais inconscientes e passivos, é quando as suas amigas do grupo decidem ir ao banheiro, mas ela permanece ali com o player a fim de não interromper a conversa com ele. Outra destas pistas passivas: o player diz que vai ao bar buscar algumas bebidas, mas ao invés de aguardar o seu copo, a garota o acompanha até o

bar. Ela quer ir até algum lugar, e pede a sua companhia, quer a conduza, e se você tocá-la, certamente a garota responderá bem ao toque (pegue em sua mão e a guie pelo ambiente!).

Todos estes exemplos são sinais passivos claros, dentre outros que você facilmente reconhecerá, de que a garota está interessada e quanto ela se sente atraída.

Escalação Física

Quando o player inicia os seus passos entre o Rei da Atração, Mestre do Conforto, e, sobretudo, em sua transição até os passos do Maioral da Sedução, perceberá muito constantemente que a mulher começará a tocá-lo como indicativo de que está se sentindo atraída.

Este será o sinal para que o player dê início à Escada Sem Degraus (que será descrita num capítulo a parte logo adiante). Apenas deverá ter cuidado, pois os toques da garota, além de indicarem que ela está se sentindo atraída pelo player, é também o último teste para checar se ele não será muito ansioso, tocando a garota com pressa e grande ímpeto, ao invés de procurar ganhar cada vez mais o afeto da mulher e aos poucos ir "aprofundando" os toques.

Portanto, ao receber os toques da mulher, o player não deverá considerar encerrado o jogo. Ele não poderá fazer o que quiser já naquele momento. Você deverá manter a calma, pois os toques da garota significam apenas que o caminho está correto, e não um sinal verde. Em todos os casos, estar no caminho certo, é a certeza

de que a garota está se sentindo cada vez mais envolvida e atraída.

Agora você se aproximará cada vez mais da garota e os seus toques serão ainda mais envolventes a cada instante – sem pressa – até que chegue ao beijo e demais deslaces. Os toques da garota são um bom sinal! Mas sinal apenas de que até ali o jogo foi bem feito, mas ainda não está ganho.

Isca

O player deve sempre recompensar a garota, e não o contrário, mas isto precisa ser bem explicado. O indivíduo que pretende ser bem-sucedido não pode sair por aí dando mostras de que está interessado pela garota com quem está interagindo e em consideravelmente avançado estágio de atração – sedução.

Se a garota lhe dá um sinal de que está interessada, você poderá recompensá-la dando sinal da mesma natureza e nível de energia. Depois deverá voltar aos seus níveis de conforto – ingênua indiferença – a fim de gerar certo desconforto e dúvida na garota, e ela prossiga tentando conquistar o seu interesse. Tal ciclo – recompensa após receber sinal de interesse, retorno ao estágio anterior de indiferença ou desinteresse – deve ser repetido até o momento em que se começa a praticar a Escada Sem Degraus. A experiência dará ao player o discernimento de quando avançar estágios com maior rapidez.

Por outro lado, caso a garota com quem você está inteirando, dá sinal de que não está interessada – às vezes as mulheres, mesmo

após algumas pistas de interesse, também tentam preservar seus níveis de conforto entregando alguma mensagem de desinteresse – nesta hora, o você a "recompensará" igualmente com sinal de desinteresse. Passará a uma postura corporal que indique este suposto desinteresse. Não dará tanta atenção a algum assunto dito pela garota. E por aí vai.

Escada Sem Degraus serve também para testar o nível de aceitação da garota. Se ela responde ao seu toque com outra carícia, ou sinal positivo, o player dará um tempo – isto cria expectativa e prepara a garota para a próxima iniciativa. Só depois deste tempo você voltará a "escalar" o corpo ou voltar a tocar a garota de onde ele parara. O tempo, no entanto, não significa que ele se afastará da garota – não necessariamente, embora às vezes isto possa ser preciso –, mas voltar ao nível de onde ele estava antes daquele toque, para então poder avançar, prosseguir.

E, se por acaso, a garota não responder bem ao toque, o player igualmente mostrará certa indiferença, como se aquilo não o afetasse e não fizesse diferença ser rejeitado ou bem recebido – afinal ali há dezenas de mulheres que o receberiam de braços abertos. Fazendo isto, você levará a garota a lhe dar maior abertura, e seguirá adiante com o seu jogo.

Outros Toques

O toque que você dá na garota, a resposta positiva da mulher, seu próprio toque, não podem ser considerados um grande

momento. O beijo no topo da Escada Sem Degraus também não deve ser visto como algo além da normalidade.

Senão o player mostraria excessivo interesse ou nervosismo, entregaria mais sinais do que deveria à garota, e colocaria o fechamento do jogo em risco sério e provável. Você acabaria indo depressa demais e ultrapassaria o tempo da garota. Ela o rejeitaria.

O player subirá lentamente a Escada Sem Degraus, fará com que haja crescente tensão sexual, mas ciente de que o fechamento do jogo depende do ritmo certo e iniciativas precisas. Portanto, você tomará a iniciativa de toques cada vez mais "ousados", mas estes não parecerão ousados demais, pois você se afastará um pouco, esperará um curto tempo, e só depois retomará a "subida".

Por exemplo: você toca no ombro dela, diz algo que certamente ela gostaria de ouvir e insinua tensão sexual. Depois, porém, desviará os olhos para outro ponto do ambiente, como se algo tivesse chamado a sua atenção ao redor; como se aquela proximidade entre você e a garota fosse o mais normal dentre os acontecimentos. Enquanto olha ao redor manterá a mão no ombro da garota, mas não algo inerte, e sim com algum movimento.

Algo importante: nunca a puxe em sua direção. Tal iniciativa encontraria resistência da garota na maioria esmagadora das vezes. Preferível seria, no momento em que ela o toca, movimentar o corpo ligeiramente para que ela tenha a impressão de um ligeiro "empurrão". E quando for tocá-la, não deixe a mão parada no mesmo lugar, como se não tivesse vida; o toque deve seguir movimentos suaves e lentos, mas sem se concentrar no mesmo ponto. Mesmo ao segurar a mão de uma garota, não a deixe lá parada. Não a

prenda, movimente-se, faça de conta que está a medir se a sua ou a dela é que a maior mão, etc. Um passo de cada vez!

Declaração

O player não deve jamais fazer uma declaração verbal de interesse antes que a mulher a faça. Trata-se de um passo em direção ao fechamento do jogo. Uma declaração fora de hora é capaz de botar a perder toda a tensão sexual que o player conseguira entregar e estabelecer.

Portanto deixe a mulher falar primeiro, mesmo que de maneira indireta, sobre o que ela está sentindo por você. Mesmo depois disso, as manifestações de interesse do player haverão de ser entregues à garota 93% de maneira não verbal (sem palavras). Ou seja: o corpo, o toque, o tom de voz, o olhar, é quem devem manifestar suas intenções, e, apenas 7% das pistas – ou iscas – serão através de palavras.

Mesmo os 7% de "declarações de interesse " do player por meio de palavras, serão apenas uma maneira de recompensar à garota quando ela própria fizer alguma declaração, indicando o seu interesse (um toque, palavras, etc.). Você, no entanto, logo após dizer algo que abone a garota, tomará atitude contrária e causará desconforto (por exemplo: inclinará ligeiramente para trás). Assim dará a impressão de que a garota o vem conquistando aos poucos, e não o contrário, e que ela ainda precisa se esforçar mais para ganhar você.

O interesse do player deve crescer pouco a pouco – ou parecer crescer pouco a pouco –, como se a garota, com suas iniciativas, é que estivesse conquistando o seu interesse e afeto. Quando sua "declaração" de valor às iniciativas da garota vier à tona, ela pensará que o conquistou pouco a pouco, e em seus pensamentos uma conexão poderosa será estabelecida.

Será o momento de os sinais do player ficarem mais claros a cada instante e mostrarem exatamente o que ele quer. Nesta hora a garota estará pronta para ir a um lugar onde vocês possam se conhecer melhor e aprofundar a conversa. Talvez até mesmo irem para um lugar mais reservado longe do ambiente do jogo.




AS 11 REGRAS DA
SEDUÇÃO



REGRA 6

Aprenda a se Comunicar em Nível Sexual

REGRA 6 - Aprenda a se Comunicar em Nível Sexual

Em primeiro lugar, é sempre mais difícil estabelecer interação com qualquer pessoa, usando na abordagem aquele assunto que você já tem na cabeça. Obviamente, se o player decidir fazer deste jeito, poderá ser bem-sucedido. A pressão será um bocado maior, entretanto, pois o assunto deverá parecer interessante e o indivíduo será obrigado a falar de uma maneira que interesse a todos.

Por outro lado, a chance de sucesso é muito maior quando você guarda o assunto que tem na cabeça para quando já estiver em meio ao grupo, espera alguma "deixa" dada por alguém, e então entra com a abordagem sobre o assunto que as pessoas do grupo já estavam conversando. A pressão será menor, visto que o assunto já estava sendo falado. O player acrescentará alguma perspectiva interessante falando por sobre os seus próprios ombros (lembre-se de que ele estará por perto, sozinho ou acompanhado de seu próprio grupo de amigos), e os elementos daquele outro grupo certamente voltarão a sua atenção com grande interesse em você.

Os elementos do grupo abordado pensarão: "Vai ser bom falar com ele... Como será que ele é?". A partir daí farão perguntas, entrarão outros assuntos, e o player estará integrado. A observação será útil para que ele dê início a outros temas de conversação: roupas, acessórios, jeito de os elementos usarem linguagens corporal e facial, etc., sempre servem como "deixa" para que você descubra novos tópicos que certamente interessarão o grupo.

Posturas na Conversação

Se um sujeito tem um bom contato visual, não será difícil conversar de maneira bastante confortável. Por exemplo: você não se sentiria confortável em conversar com alguém que só faz olhar para o próprio pé, não é mesmo? E se alguém lhe faz uma pergunta: "Você gosta de Rugby?", e, no exato instante em que você responderia, o indivíduo desvia os olhos? Desagradável, não? :(

Além destes, há erros "clássicos" que as pessoas cometem em seu contato visual, e que o player bem-sucedido não deve repetir, preferindo condutas que o ajudem. Abaixo seguem algumas dicas importantes sobre o contato visual durante conversação:

- É natural piscar, desde que isso não venha acompanhado por tiques nervosos cuja "cura" já descrevi nos primeiros capítulos desse livro. Há pessoas que pensam que deixando de piscar, o seu contato visual será bem recebido, mas, pelo contrário, as pessoas não o acharão natural.

- Outra coisa a ser evitada, e que levaria as pessoas a considerarem você um tanto quanto artificial, é arregalar os olhos enquanto estabelece o contato. O player deve evitar tudo aquilo que possa soar ou parecer superficial – sua maneira de olhar deve refletir os seus sentimentos e não forçado exagero.

- Nunca ceder ao impulso de inclinar a cabeça para frente em

direção à pessoa com quem se estabelece contato visual. Não é uma imagem que ajude ao player ter a cabeça à frente do corpo e em desarmonia com ele.

- Seus pensamentos deverão ser sempre positivos enquanto sustenta contato visual. Você já deve ter ouvido falar que os olhos são o espelho da alma. Pois este ditado é real, e se você pensar negativamente durante o contato visual, é certo que a garota perceberá e não terá boa impressão a respeito do player.

- Se você fala com alguém que está olhando para bem longe de sua direção, qual o pensamento que passa por sua cabeça? Provavelmente de que aquela pessoa não está lhe dando a devida atenção. Se isto se repetir você acabará ficando bastante chateado e irá se afastar daquela pessoa. Desviar os olhos e mantê-los distantes pode ser importante em alguns momentos, mas não durante conversações.

- Nossos olhos são importantes – senão a maior – "arma" que possuímos para estabelecer conexão e conquistar atração. Muitas vezes, durante interações com garotas, o player nem precisará falar: os olhos dirão por você. Quando você se depara com um casal que se olha fixamente e com proximidade, pode ter certeza de que, ainda que em silêncio, eles estão fazendo nascer conexões e atração. Segure o contato visual! Muitas vezes você pode ficar sem ter o que dizer, mas ao invés de perguntar "você gosta de futebol?", ou algo do tipo, quebrando

o clima da interação, substitua a pergunta por contato visual. Você seguirá detendo a atenção da garota e logo surgirá outro assunto que os aproxime cada vez mais.

- Em um jogo onde você tenta firmar conexão com uma garota, e os dois estão cercados ou junto do grupo, você deverá repartir os olhares com todos e principalmente com o elementoque estiver falando. Mas os olhares precisam sempre cair nos olhos da garota, como se eles fossem a base de onde parte o avião e para onde ele logo voltará.

- Ainda sobre tiques nervosos (piscar com força e em grande sequência, brincar demais com as coisas, copos e guardanapos, tocar o próprio rosto, etc.), vale complementar que o auto-conhecimento ajudará você a não mais repeti-los. Será preciso observar a si mesmo a cada segundo para poder descobrir exatamente o tique que costuma praticar. E depois de conhecer os tiques que pratica em variadas circunstâncias, no momento em que perceber que está repetindo, diga a si mesmo: "Pare com isso! Não repita isso! Por que está fazendo isso?". Sempre faça estas perguntas e afirmações para si mesmo e rapidamente se verá livre dos tiques.

Conversas e Conforto

Feita a abordagem, ou a sós com a garota em seus primeiros

momentos, há a necessidade de manter conversação interessante. Provável que aconteça o silêncio e ele não será ou deverá ser interrompido por colocações desnecessárias. Por exemplo, não diga: "Os seus sapatos são pretos", pois todos podem muito bem ver que o sapato é preto. Dizer coisas deste tipo sempre faz as pessoas acreditarem que o sujeito está nervoso. Além do mais, o assunto não seria desenvolvido, pois não há o que se falar a partir de frases como a do exemplo. O que deve acontecer em momentos de silêncio são perguntas.

Porém, o erro mais comum que ocorre durante conversações, é justamente aquele em que as pessoas simplesmente não desenvolvem o assunto quando uma pergunta é feita. "O que você faz?", perguntam, e o indivíduo responde apenas "Eu estudo". Como o tema não é desenvolvido, ou seja, rapidamente se responde à pergunta, outras questões surgem e outra vez são rapidamente respondidas, e logo há novo silêncio e outro tema se sucederá sem que nada tenha acontecido. Jamais aconteceria nada! Os maiores problemas com este tipo de conversação podem ser resumidos abaixo:

- Se por acaso a garota dá alguma informação, não se sentirá recompensada, pois o player não faz nada com tal informação e logo a garota será obrigada a perguntar novamente outra coisa.

- A conversa mostrará que você não está conectando e não tem nenhuma ligação com a garota. Ele poderia ter perguntado sobre ela e só depois dar o seu ponto de vista, mas simplesmente respondeu à pergunta da garota e ficou esperando para ver o que acontecia.

- Portanto, o que se deve fazer, é basear o diálogo com a garota em 90% de declarações e fazer com que as perguntas ocupem no máximo 10% do tempo da interação. É claro que você só dará informações – histórias, revelações, pontos de vista – se a garota o fizer antes, como forma de recompensá-la; poderá discordar, demonstrando respeito pela posição da garota, mas essencialmente não deve deixar o assunto morrer.

- A fim de treinar contato visual com garotas ao ponto de você se sentir confortável no momento do jogo, será bom contatar visualmente as mulheres bonitas com quem cruzar durante uma caminhada em rua movimentada. Você terá a certeza de que o contato se quebrará rapidamente, que muito provavelmente nunca mais verá as garotas, e isto vai deixar você confortável e o habituará a fazer contato visual. Repita o treino quantas vezes forem necessárias até que se sinta preparado para atuar em campo.

- Pratique com familiares e amigos o tipo de conversa em que 90% do tempo se faz declarações, mas logo pergunta, a fim de que não apenas o outro introduza temas e se canse. A pessoa com quem você praticar também deverá seguir a percentagem de "90% declarações, 10% perguntas".

- Mantenha a conversa com a garota sempre interessante. Há um ditado entre advogados que diz sobre a regra de uma pessoa jamais poder fazer uma pergunta quando sequer

imagina qual será a resposta. É mais ou menos por aí: você só deverá tocar em assuntos que conhece e sobre os quais sabe falar muitas coisas. Se você não sabe nada sobre os Estados Unidos, por exemplo, não toque no assunto, pois o diálogo morreria muito depressa e seria cheio de "brancos" ou silêncio. Obviamente alguém introduzirá algum assunto que o player não conhece muito bem. Nesta hora você usará de inteligência, falará poucas palavras sobre o tema, e dará outra direção à conversa. Não importa o assunto que o player fale com a garota. Repito que o entusiasmo é capaz de tornar interessantes quase todos os assuntos. Um assunto sobre o qual você nada tem a dizer, porém, dificilmente seria dito com entusiasmo. Portanto, durante a interação com a mulher, você deve procurar falar sempre sobre assuntos que conhecer. E se você perceber que o assunto não está rendendo, não passe a falar sobre si mesmo. Ao invés disto, mude logo de tema, antes que a conversa fique cansativa.

♂ Não convém exagerar na quantidade de histórias. Você deverá fazer uma ou outra revelação a seu respeito – nenhuma que diminua o seu valor Macho Alfa e sempre em recompensa a alguma oferta da garota (devendo aplicar ingênua indiferença logo depois), mas a conversa não deverá se basear em histórias. Até porque boas histórias a garota já encontra em filmes, livros, séries da TV, e exagerar não o ajudará a estabelecer conexões e afinidades. É preciso buscar interesses em comum, estabelecer outras conexões, etc. Quando sentir que

as conexões estão adiantadas retribua as revelações da garota falando de si mesmo, mas procure não depender de histórias.

♂ O objetivo principal da conversação com a garota é estreitar as conexões e os dois se aproximarem cada vez mais. Isto se dá encontrando coisas em comum e motivos para que vocês se vejam outras vezes. Vocês dois haviam jogado milho para os pombos no mesmo parque quando eram jovens? Agora poderão repetir a brincadeira juntos! :)

♂ O segundo objetivo da conversação é destacar você dos outros indivíduos do grupo. O player precisa se destacar pelos seus traços de caráter, motivações, emoções. A maneira de ele passar tais características positivas à garota é exatamente descobrindo como ela é, pois só poderia dizer suas próprias características após ouvir revelações da mulher – ou seja: suas próprias revelações só poderão vir à tona em forma de recompensa. A garota é ou não é extrovertida? É líder de seu grupo? Gosta de trabalhar? Estuda qual curso? Vive o presente sem pensar no futuro? Pensa em ter uma família ou a carreira é prioridade? Quando conversa com a garota, o player é quem deve conduzir a direção do assunto, e guiar o diálogo para onde melhor lhe convier. As mulheres gostam de falar de si mesmas quando sentem segurança para fazê-lo. Portanto será fácil você obter as informações de que precisa e achar coisas em comum– além de recompensar a garota com dados sobre as suas próprias características no momento mais oportuno.

Há temas que o player deve sempre evitar:

- Não falar sobre si mesmo o tempo todo.
- Não abordar assuntos gerais – tempo, temperatura, TV, clima; sobre o trabalho o leitor deve falar apenas por alto.
- Assuntos superficiais não estabelecem conexões. No máximo farão a garota achar o leitor engraçado.

Desenhe num caderno um gráfico com temas interessantes que você poderá introduzir na conversa e que contenham desdobramentos claros que também serão anotados no caderno. Exemplo: onde ela mora sempre carrega consigo outro assunto – viagens; como é a família da garota? Ela gosta de dançar? Como são suas amizades e como foram seus relacionamentos? E por aí vai... Em cada tema que você anotar serão analisadas as seguintes questões: o que eu posso falar sobre este assunto e que agregará valor e estabelecerá conexões com a garota? Eu sei falar sobre este assunto? O que posso fazer para conhecer melhor este assunto? Imagine você falando sobre os temas que anotar e se coloque no lugar da mulher: acharia interessante se alguém lhe falasse daquela maneira? Tenta várias formas de dizer a mesma coisa e encontre aquela maneira que tornou o assunto mais interessante.

Política geralmente não é tema cujo debate ajude no jogo, mas

pode ser abordado quando estiver relacionado ao meio ambiente – questões ecológicas. Daí o player poderá aproveitar a chance e rapidamente mudar o assunto para lugares e viagens: "Se você pudesse ir agora mesmo para um lugar no mundo, para onde iria?". Moda, estilo, roupas... são temas que agradam à maioria das mulheres, mas não exagere, pois são assuntos que geralmente agradam só às mulheres... entendeu? :)

Construindo Atração

Agora que a interação chegou ao ponto de estabelecer conexões, e que os passos e dicas do item anterior ajudaram a conversa a ser interessante, é chegada a hora de tomar as devidas providências para que a conversação se transforme em ferramenta a gerar atração. O objetivo aqui é criar tensão sexual de maneira que a garota deseje quase incontrolavelmente o indivíduo – ou melhor: deseje você.

- A conversa deve ser sempre original. É certo que algumas perguntas que as garotas fazem parecerão chatas devido ao número de vezes que o player já foi obrigado a responder. A mulher nunca achará que está sendo chata. O jeito será você encontrar uma nova maneira de responder com entusiasmo. O exercício será até mesmo instigante pelo desafio: quantas maneiras existem de responder à mesma questão mantendo o interesse da mulher? Procure sempre ter respostas

interessantes para as perguntas que se repetem! E se de repente perceber que a sua resposta sobre determinada questão, só poderia soar desinteressante, como por exemplo: "O que você faz?", e o seu trabalho não for lá muito curioso, responda rapidamente: "Sou contador. Ah!, mas isto é trabalho!", e passe logo para outro tema – como um hobby que você pratica. Nunca discuta temas como: violência, times de futebol, religião, política, relacionamentos passados, coisas negativas em geral.

- Desafios tornam as conversas mais interessantes, no entanto, só os faça quando tiver a certeza de que a garota está confortável e não o deixará sozinho. Exemplo: "O que você faz para se destacar das outras mulheres?". Tal tipo de pergunta faz o player parecer exigente durante alguns instantes. O sinal inconsciente entregue à garota é que você pode exigir, visto que possui alto valor.

- Anote na agenda o que você acredita ser a sua mulher ideal. Qual o seu caráter? Ela tem vícios como o cigarro? Gosta de dançar? Que estilos de música ela ouve? Qual tipo de filme ela assiste? Faça tais perguntas e apresente respostas, pois este exercício fará com que o player seja mais exigente, e, portanto, tenha maior valor aos olhos das mulheres. Além do mais, no momento do jogo e de propor desafios, a garota perceberá tal característica em você e procurará se qualificar para conquistá-lo.

♂ Quando você usa desafios, percebe que as mulheres se esforçam mais para conquistá-lo. Por exemplo: se você pergunta, com olhar um bocado crítico, se a garota fuma, e a resposta for positiva, possivelmente ela responderá: "Sim, mas estou tentando parar", e logo depois, como se quisesse compensar o vício-falha, ela dirá algo do tipo: "Sabia que eu passei no vestibular?".

♂ Além de desafios, outra técnica que pode vir a ser poderosa ferramenta de construir atração, é apresentar uma ou outra opinião contrária à da garota. Obviamente aqui já existe o interesse da mulher pelo player e ele será moderado, portanto, não haverá riscos de que ela perca o seu interesse. É mais do que claro que achar pontos em comum é de suma importância para que se alcance conforto, conexões, interesse, etc. Contrariar a opinião da garota em coisas com as quais ela não tem grandes laços afetivos (não vá criticar o curso universitário ou a universidade onde ela estuda!), mas dizer que não gosta de desenhos animados, ou que não os verá tão cedo, justamente após a mulher dizer que adora assistir a animações, levará a garota a perceber que você não é falso e não diz as coisas só para agradá-la. Logo após contrariar a opinião da garota em pontos de pouca relevância, não se esqueça de fazer algum elogio sutil: "Gosto do seu sorriso", por exemplo. E mude de assunto para que não haja choque de opiniões.

- Faça comentários elogiosos, porém casuais, sobre as roupas e acessórios que a mulher está usando. As garotas perdem bastante tempo escolhendo a melhor combinação de roupas. A garota ficará feliz pelo elogio, mesmo que discreto, e até contará algo a respeito do brinco ou anel. Trata-se de boa isca para uma conversa que culminará em atração conquistada.

- Fale sobre as coisas pelas quais a garota demonstrar sentir grande afeto. Mesmo que não saiba muito sobre ballet, por exemplo, o leitor terá sempre algo criativo a dizer que demonstre o seu interesse por melhor conhecer.

- Faça perguntas que a levem a se lembrar de bons momentos do passado. Isto sempre provoca sentimento de familiaridade, conforto, conexão, atração. Conte que viu alguém que o fez se lembrar do melhor amigo que você teve na infância. Então pergunte qual é a primeira lembrança que ela tem dos primeiros dias de escola.

- Pergunte se os amigos da garota são em sua maioria homens ou mulheres. Quais talentos ela tem? Já se apaixonou? Lembre-se de estar preparado para dar respostas às mesmas perguntas e de maneira que não quebre o contexto apropriado ao Macho Alfa.

Fechando o Jogo

Em primeiro lugar, para fechar o jogo em conversação, será necessário "isolar" a garota do grupo em que ela se encontrava. É que junto ao grupo a conversa é sempre por alto e os temas se multiplicam sem que ninguém se aprofunde em nenhum deles. À sós, frente a frente, a conversa só tende a tornar íntimos garota e player.

Isto não quer dizer, no entanto, que o indivíduo deverá levar a garota embora do ambiente do jogo – pelo menos não ainda! Há a possibilidade de conversar a sós com a mulher mesmo que vocês estejam a poucos passos do grupo. Os elementos do grupo não se darão conta do que os dois estão conversando a sós.

Quando a garota está apenas com uma amiga, é praticamente impossível conseguir seu isolamento, e o jogo deverá acontecer tendo o auxílio de um amigo, que se entreterá com a outra mulher. Quando o grupo é constituído por três ou mais elementos, no momento de isolar a garota, você quebrará o contato visual com os outros indivíduos do grupo, usará tom de voz mais baixo e intimista, e poderá dizer a ela, por exemplo, alguma observação positiva sobre o colar, pulseira, brinco que ela estiver usando.

O player olhará para a mulher de modo atencioso, move-se de maneira que ela vire o rosto em sua direção e desvie a atenção do grupo, e, por fim, dão prosseguimento à conversa. Agora a "sós".

Outra boa maneira de conseguir isolar a garota é exercer a sua natural posição de líder. "Vamos nos sentar", "Vamos ao bar", "Vamos para a luz, onde eu possa ver a cor dos seus olhos", "Vamos

até onde está menos cheio de fumaça", e por aí vai.

A partir do momento em que a garota está isolada, use os passos de conversação descritos ao longo deste capítulo, e comece a aplicar a Escada Sem Degraus a ser descrita dois capítulos adiante. Antes de chegarmos lá, vale nos aprofundarmos um pouco mais no momento em que o player ainda não isolou a garota.



REGRA 7

Comporte-se Como Um Líder Tribal e Seduza Naturalmente

REGRA 7 - Comporte-se Como Um Líder Tribal e Seduza Naturalmente

Cada um dos passos apresentados neste capítulo deverão ser cumpridos com perfeição. Você só poderá passar para o passo seguinte quando após repetir o anterior até chegar à perfeição.

O único objetivo do player em sua visita ao campo, será cumprir aquele passo, repeti-lo na noite seguinte, assim sucessivamente até que sinta tê-lo cumprido perfeitamente bem. Então acrescentará o passo seguinte e por aí vai.

Abrindo o Grupo

O primeiro obstáculo a ser trabalhado pelo player que está prestes a investir seus esforços para conquistar determinado grupo, e, consequentemente, uma garota deste grupo, será a chamada "ansiedade de aproximação".

Vale dizer que o você não deve se concentrar apenas no resultado. Não importa o que aconteça, afinal está apenas praticando para chegar à perfeição, e se neste grupo você não for bem-sucedido, certamente nos próximos terá sucesso. Além deste pensamento, você não poderá se esquecer de adotar as práticas ensinadas sob a expressão Mindsets .

Há uma regra muito interessante que serve tanto para orientar o

player no momento da abordagem do grupo quanto quando ele sentir interesse em se aproximar de alguma garota. Esta regra se chama:

Regra dos Três Segundos

Sempre que você avistar um grupo, garota, ou os dois ao mesmo tempo (garota inserida em determinado grupo), precisa estar preparado, e não esperar. Conte até três e vá à abordagem! Assim você não corre o risco de que um "concorrente" faça a abordagem primeiro, não tem tempo de sentir ansiedade e vacilar, não perde a oportunidade, não fica na mão.

Outra coisa importante: praticar os passos e posturas indicadas no item Não-Reatividade lá no começo do livro. Se por acaso alguém for rude, não se importe, afinal o seu objetivo é entrar no grupo e conquistá-lo no decorrer de alguns minutos, mas principalmente ganhar a garota.

As emoções dos outros não lhe interessam, não é mesmo? As pessoas não são perfeitas e a primeira resposta delas pode não agradar. Dê crédito a esta pessoa e a conquiste. O Rei da Atração é mestre neste papel!

Conectando ao Grupo

No momento de sua primeira abordagem a um grupo, as pessoas podem vir a não ter interesse por tudo o que você entrega para eles. É que os elementos do grupo ainda não conhecem o seu

valor e colocam algumas ressalvas ou obstáculos no caminho até que você comprove possuir valor.

Para construir conexão com o grupo, você falará mais e com entusiasmo. Logo eles se sentirão estimulados e esquecerão suas defesas, vibrando na mesma energia que você – como se você já fosse parte do grupo. Neste momento eles não mais quererão que você vá embora e o esforço do player terá valido a pena (outras técnicas para despertar interesse em elementos do grupo poderão ser encontradas nos capítulos anteriores). Os três erros mais comuns que podem levar o player a não conseguir criar conexão com o grupo são:

- Você está se inclinando exageradamente para trás, quando deveria inclinar sem excesso para a frente. Preste atenção nisto, pois muitos players sequer percebem que têm este hábito. O corpo deve estar em harmonia, indicando interesse pelo grupo, e a abordagem inicial será falada sobre os ombros, assim como a cabeça deverá ficar ereta e mover o pescoço ao invés de inclinar o tronco.

- Você fala exageradamente rápido, mostrando insegurança, e tornando o assunto desinteressante. Fale mais devagar e use estratégicas pausas. Não se sinta envergonhado e treine bastante em frente ao espelho. Estes treinos deverão ter como objetivo principal tornar o player num "bom de papo" e entusiasmado elemento com quem sempre se quer falar. Praticar visando ser bem-sucedido contador de histórias curiosas, divertidas,

intrigantes, que levem as pessoas à expectativa e diversão.

- Falta expressividade facial e corporal. A história que o player conta, o assunto que você aborda, as entregas que você faz, não podem ser relatadas apenas através do que se diz com palavras. Você usará também gestos, expressões faciais, movimentos de corpo. Se o player fica inerte, ou se movimenta de maneira contrária àquilo que você está dizendo, os elementos do grupo não se interessarão pelo papo e prosseguirão impondo reservas. Trata-se de outra prática que você precisará treinar exaustivamente e ir aprimorando conforme as experiências pelas quais passar no campo do jogo.

Você deve se aproximar de grupos sempre com uma estratégia previamente elaborada. Não se sairá muito bem se depender apenas do improviso. Precisa conservar em mente um cronograma de ações. Primeiro você se apresenta como um brincalhão, nunca é rude, e ajuda o grupo para que o clima se torne perfeito. Pode seguir o cronograma abaixo:

- Estabeleça contato com todos os elementos do grupo.

- Mostre seu valor ao grupo através de técnicas explicadas na Regra 6, bem como as técnicas até aqui expostas nos mais diversos momentos do livro.

- Pergunte ao grupo: "Como vocês se conheceram?".

- Mostre interesse e gosto pelo o que os elementos do grupo falarem.

- Sempre demonstre respeito pelas pessoas do grupo. Nunca perca seu ar divertido. Nem mesmo se alguém dar alguma má-resposta. A sua tranquilidade, sua força interior, vem de dentro de si mesmo, e o que as pessoas dizem não atingem o seu interior e devem passar por você sem preocupá-lo.

- Nenhum obstáculo é superado pela força de uma reação agressiva, mas pelo auto-controle e bom humor do Macho Alfa.

Elementos do Grupo

Já disse o quanto é importante ir ao ambiente do jogo em companhia de um grupo de amigos de alto valor. Quando você quiser abordar uma garota que está acompanhada unicamente por uma amiga, por exemplo, o player atuará em dupla, e o jogo será facilitado. A conversação, só para citar alguma coisa, será tranquila, pois dois players aumentam a possibilidade de que o diálogo se mantenha divertido e interessante. No momento de isolar a garota, o amigo que o acompanha isolará a outra mulher, e o passo terá sido dado.

Se a garota que você pretende abordar estiver sozinha, pode significar boa coisa, ou algo complicado. Ou ela está à espera do

namorado que foi ao banheiro, ou ao bar, ou está à procura de um grupo para se alinhar.

A fim de descobrir "qual é" a da garota, estabeleça contato visual, sempre discretamente conforme as posturas já explicadas, e tente chamar a atenção da mulher para que ela perceba o valor do seu grupo. A seguir se dirija até outro lugar ali por perto – pode até mesmo passar perto da garota – e veja se depois de alguns minutos a mulher o acompanhou. Passados alguns momentos, se o player a avistar por perto, é sinal de que a "isca" fora mordida e a regra dos três segundos deverá ser seguida. Aproxime-se antes que outro o faça!

Se o grupo de quem você se aproximar for misto, ou seja, grupo constituído por homens e mulheres, pode ser que a garota que lhe interessa já tenha namorado. Vale apontar algum dos caras e perguntar à mulher: "Há quanto tempo vocês estão juntos?". Mesmo se o namorado for outro indivíduo do grupo, ela dirá, e se responder apenas que os dois não são namorados, é certo que o campo estará livre para a atuação do player.

Pode ser que haja tensão com algum elemento do grupo. Talvez ele estivesse afim da garota e ainda não havia se aproximado. Neste caso o player vai em frente com o seu jogo e simplesmente não se deixa perturbar pelas negatividades que o indivíduo colocar no seu caminho. A tensão pode acontecer até mesmo entre a garota desejada e você. Nem por isto você deixará de continuar relaxado!

Fale devagar e use pausas. Mostre o seu valor, e, se ainda assim a garota se mostra irritada, não se preocupe. Para cada

"pista" ou "sinal" de desconforto que a mulher lhe der, você deverá igualmente mostrar indiferença, estabelecer maior contato visual com os outros elementos do grupo, dirigir suas palavras a todos, fazer leve movimento para trás (sem dar passos, apenas movendo o tronco ligeiramente após olhá-la nos olhos), etc. Se a garota passar a lhe dar bons sinais, faça o mesmo, lembrando de outra vez mostrar indiferença logo a seguir, e repetir o ciclo até que as conexões se formem e comece a Escada Sem Degraus.

Chutando Obstáculos

Em primeiro lugar, vale dizer que se aproximar de grupos não tem como objetivo único fechar o jogo com a garota que você elegeu como alvo. Pode ser que aquela amizade com todos os elementos do grupo seja o trampolim para muitos outros jogos bem-sucedidos. Lembre-se que alinhar com pessoas de valor, e construir interações, aumenta e muito o valor do player e os olhares femininos o buscarão.

Aproxime-se do grupo pensando em se divertir com os indivíduos lá presentes. Você é um cara legal, despretensioso e as pessoas gostam de interagir com sujeitos assim. E agindo como cara legal e despretensioso, dificilmente haveriam tensões, pois você estará agindo com toda a naturalidade possível. Pode até não conseguir a garota daquela vez, mas a possibilidade de que a conquiste é imensa.

Nunca aja como se você fosse uma ameaça: sua linguagem

corporal deverá mostrar desinteresse e as suas palavras divertimento. E para que o seu valor e habilidade social aumentem, é que o player seguirá os passos apresentados nesse livro. Melhorará a sua imagem pessoal e seu Mindset. A Teoria de Grupo, ou para se lidar com grupos, ou melhor, aquele que domina a técnica de lidar com grupos, basicamente sabe praticar as seguintes habilidades:

- Demonstrar desinteresse a fim de desarmar o grupo e "desafiar" a garota que você deseja.

- Manter perfeito controle do Mindsets e aproveitar todas e quaisquer pistas dos elementos do grupo a seu favor. Por exemplo: dar atenção e prosseguimento entusiasmado a algum assunto que alguém introduziu.

- Estimular conexões e entregar valor através de interações conversacionais.

- Descobrir o valor do grupo enquanto mostra desinteresse, explorar a dinâmica do grupo através de conversa e atributos do Rei da Atração – ou seja: clima e característica do grupo de acordo com a soma das personalidades dos elementos do grupo. Portanto não se deve tentar mudar o grupo, mas se adaptar a ele e acrescentar calor.

- Desarmar o grupo mostrando desinteresse. Melhor explicando, quando as pessoas do grupo chegam à conclusão de que o

- player nada pretende além de divertir com a interação social, elas se desarmam; enquanto isto o player cria também tensão entre ele e a garota.

- Tornar-se o centro das atenções do grupo. Isto também acontece por meio de entregas de bom-humor, histórias e entusiasmo, não deixar os assuntos morrerem, dar sequência a novas ramificações de temas.

Após um bom tempo de tensão entre o player e a garota, gerada pelas entregas de indiferença, você poderá mostrar a ela o seu afeto. O grupo aprovará a aproximação, visto que você já o conquistou com o seu carisma. Inclusive as pessoas do grupo poderão até mesmo vir a serem grande ajuda na interação com a mulher.

É chegado o momento de você entregar ao grupo, mas tendo como foco a garota, histórias que agreguem valor de atração. Histórias que comprovem como o player é líder, gosta e ajuda os seus parentes, etc. A garota se sente atraída e igualmente tenta provar o seu próprio valor. Isto possivelmente acontecerá também por meio de relatos que a garota fará.

Neste momento você poderá falar à garota como ela agira bem e está incrível naquela noite. O player apenas estará equilibrando toda a indiferença que entregara até aquele instante. Os sinais não serão mal-interpretados.

Dicas Importantes

Chega um momento em que você precisa atuar sobretudo como Vibe Positiva – item explicado nos momentos iniciais deste livro. Trata-se muito mais de outra daquelas técnicas de Mindsets do que de um roteiro memorizado. Volte lá no capítulo onde está explicado Vibe Positiva e pratique!

Continue a envolver todo o grupo através do seu contato visual. Não permaneça mais do que alguns segundos olhando para cada indivíduo. Passe logo à próxima pessoa, porém sempre a partir da garota.

Faça com que o grupo se posicione de maneira que todos possam vê-lo e estrategicamente próximo da mulher. Não é difícil mudar a posição dos elementos. Enquanto diz algo interessante, caminhe em direção a determinado elemento do grupo. Faça de conta que terminará a história apenas nos ouvidos desta pessoa, mas será apenas para que todos o vejam voltar para o seu lugar – agora mais perto da garota. O assunto deve ser divertido. Assim poderá sorrir discretamente como se nada estivesse acontecendo. Agora a atenção de todos do grupo estará voltada para player. Você é o centro da diversão do grupo.

Seja você mesmo e monopolize a conversa impondo assuntos que conheça e que são engraçados. Entusiasmo é fundamental. Pense numa pessoa engraçada que você conheça. Pergunte-se por que as histórias dele são divertidas. Aprimore sua estratégia

a partir desta observação. Quando responder às perguntas da garota, ou que tenham a ver com ela, e ela tenha opinado, dê entregas de aprovação após desinteresse. A tensão aumentará a cada minuto.

Quando relatar algo, sempre com tom de voz seguro e entusiasmado, descreva com calma detalhes, imagens, sensações que enriqueçam o relato. Assim a história fica interessante e não apenas baseada em fatos reais.

Tome os seguintes sinais da garota como pistas de interesse e aprovação: ela faz perguntas, comenta as suas falas, joga os cabelos ou brinca com eles, ri, toca em seu braço a fim de chamar a sua atenção e talvez até dance ali por perto. Premie a garota com sinais discretos de interesse. Contato visual preciso é excelente opção. Faça conexões como o descrito nos itens Mestre do Conforto e Maioral da Sedução.

Lidando com Interrupções

É natural que, no momento em que você conta alguma história ou curiosidade, tanto para o grupo quanto para a garota, surja algum amigo ou mesmo elemento do grupo, e simplesmente o interrompa. O player não deve se mostrar surpreendido. Não deve se deixar perturbar. Isso acontece bastante e deve ser respondido com naturalidade.

Após ser interrompido, seria extremamente cansativo para o player, e chato para a garota ou o grupo, ele retomar a história

que estava contando e repetir desde o começo. Também seria desperdício de energia voltar a contar a história do ponto em que você estava quando fora interrompido. Você deve cortar a história por completo e só conclui-la se alguém pedir que ele o faça. E, mesmo assim, dirigirá o resumo do restante do relato apenas para aquele que perguntou pelo fim da história.

Em seguida, tendo cortado a história, o player pedirá à garota que o apresente a seu amigo (a). Após a apresentação, você continuará agindo com tranquilidade e segurança, e tratará de estabelecer interação ou amizade também com a pessoa que o interrompera. Inicie uma nova conversa, a princípio dando atenção maior ao novo elemento, e depois voltando em pouco tempo a trocar sinais de reconhecimento com a garota-alvo.

Agora o player retomou o controle da conversa e a conquistar a garota e/ou grupo. A interrupção apenas o atrasara um ou dois minutos – e você se livrou tão bem da situação que a mulher verá ainda maior valor!

E, lembre-se, atuar com o auxílio de um grupo de amigos de valor é essencial. Se houver a possibilidade de introduzir um de seus amigos no grupo que você abordou, é certo que as coisas serão facilitadas. Tal amigo pode chegar como quem nada quer quando o player já estiver nesse novo grupo. Pode usar como desculpa precisar falar alguma coisa com o player e ser apresentado – você contará histórias divertidas sobre o amigo, que, por sua vez, falará a respeito de coisas que aumentem o seu valor.

Este amigo atuará como uma espécie de "ponte" entre a garota – e elementos do grupo – e o player. Você só não pode se

esquecer de retribuir a ajuda dos amigos. Sempre que possível, deverá servir a estes amigos como eles o serviram atuando como pontes. E esta tática tornará vocês em grandes profissionais do jogo.



REGRA 8

A Escada sem Degraus o Levará ao Topo

REGRA 8 - A Escada sem Degraus o Levará ao Topo

Falamos diversas vezes sobre a Escada Sem Degraus, cujo cume é o beijo, e nada mais é do que os toques, carícias, afagos que se dá na garota até alcançar o momento do beijo. Depois disto dependerá de você seguir do fim da escada até o quarto. Portanto falemos mais profundamente sobre este tema de vital importância.

A Escada Sem Degraus precede o fechamento do jogo! Pode levar o player ao sucesso de um telefone para fechamento num segundo encontro, pode levá-lo do ambiente do jogo a um local reservado, ou pode conduzi-lo ao fracasso de um tropeção e queda caso seja mal executada.

A Escada Sem Degraus começa antes mesmo que você tenha isolado a garota. Aliás, para que se isole a garota, será necessário praticar os primeiros passos da escada! Já dissemos que no momento em que as conexões estão estabelecidas, sempre que possível, durante a interação verbal – conversação – você deverá tocar o braço da garota, seu ombro, suas costas... Estes toques já fazem parte da escada, porém, creio ser importante começarmos precisamente do princípio: apresentações.

Há players, como eu um dia fiz, que se atrapalham no momento de cumprimentarem uma mulher. Não sabem onde colocar as mãos, se devem beijar as duas faces, completar três beijos, dar um só ou apenas dar cumprimento de mãos. Descobri algo durante esses anos de prática e posso aconselhar com absoluta certeza:

as pessoas adoram ser abraçadas. Há até terapias que usam o abraço como método!

Abraços transmitem boas sensações e devem sempre ser usados em cumprimentos e apresentações. É claro que as garotas não sentem boas sensações quando algum indivíduo bêbado as agarra sem parar, mas elas estão falando ou sendo apresentadas a pessoas como elas, e não a bêbados, portanto querem um abraço! Você não deve nem pensar duas vezes antes de abraçar e beijar as duas faces da garota. Então você dará prosseguimento ao jogo. Seguirá com a Escada Sem Degraus.

Definição

Escada Sem Degraus consiste no processo que envolve toques acidentais, abraço, beijo, podendo chegar até o sexo. Não há como o player de repente tentar beijar a garota. Raramente daria certo. Ele tem que seguir uma sequência de toques que vão se aprofundando e construindo intimidade até que o beijo seja naturalmente o próximo toque. Os principais passos que o levarão ao beijo, e, possivelmente, à tensão sexual o bastante para que se feche o jogo naquela noite, podem ser resumidos:

- Não vá logo de cara descansando o braço nos ombros da garota. Ela logo sacará a sua intenção e se esquivará. Acontece que as mulheres recebem muitos toques masculinos, a maioria casuais, outros não, e se aprimoraram em descobrir

a intenção por detrás desses toques. Lembram-se das táticas que as mulheres desenvolveram ao longo dos séculos para a sua sobrevivência? Pois bem, gostar de sutilezas, toques que insinuam, e não que declaram intenção de maneira direta, é outra dessas táticas que as mulheres aplicam.

- A intenção do toque deve ser "pura". Você deverá considerar o toque como parte dos seus movimentos naturais. Sua intenção será positiva e natural – como se aquele toque fosse um complemento para expressar o que você está falando. Não pense em nada que não seja positivo! A intenção sexual por detrás do toque deve existir para que insinue atração e conquiste atração, mas deve se tratar de intenção ingenuamente dissimulada e nunca direta.

- Quanto mais rápido for a duração dos toques – principalmente dos primeiros toques –, maior será a chance de êxito. O cérebro não tem tempo de fazer avaliação precisa da intenção quando o toque dura dois ou três segundos. Os gestos do player devem acompanhar o que ele está falando e em maior velocidade. Assim o toque será natural, de curta duração, proporcionando a "subida da escada" com maior rapidez e suavidade.

- Nunca olhe para a parte do corpo da garota onde você vai tocar ou está tocando. Este equívoco repercutiria na perda da tensão sexual. Se é um toque dos primeiros instantes de conversação com a garota, ou primeiros degraus da escada,

o ideal é que o player toque e olhe para o vazio, como se ele houvesse visualizado algo muito interessante ao redor. A garota também olhará naquela direção e só depois se dará conta do toque. O tempo será suficiente para que você retire a mão e retorne em seguida a poucos centímetros do local do primeiro toque. Olhar nos olhos da garota é essencial quando se está em estágio avançado da escada. Olhar nos olhos torna o momento mais intenso.

♂ O toque serve também para que você se aproxime cada vez mais da mulher. Ora, se você toca no braço da mulher e o segura durante alguns segundos com suavidade – como se quisesse dizer algo, mas o barulho cortasse a intimidade – você já estará mais perto dela, não é mesmo? :)

Justificativas Lógicas

Há sempre "desculpas" que o player pode entregar e que abrirá as portas ao toque. Ele pode dizer, por exemplo, que o hidratante que a garota usa "deve mesmo ser muito bom", e acariciar talvez o rosto dela a fim de "comprovar" a eficácia do creme. O toque deve ser suave, de preferência com um só dedo – a ponta ou as costas. Este toque pode até mesmo demorar um pouco mais e o contato visual tem que ser mantido sempre diretamente nos olhos da garota. É provável que este momento os leve ao beijo.

Adiar o momento em que o beijo poderia acontecer, ou seja,

ir subindo a escada vagarosamente – mesmo que com toques rápidos no início – e só dar o toque que conduzirá ao beijo depois de razoável tempo, fará com que a tensão sexual duplique ou triplique, tornando o momento ainda mais intenso e aumentando as chances de que o jogo seja fechado naquela mesma noite.

Você só não poderá adiar demais o momento do beijo, pois a mulher poderia se cansar e desistir. Com a prática, o player saberá distinguir o momento de maior tensão sexual, e então dar o toque que levará ao beijo.

Modelo de Escada

Uma boa maneira de conduzir a Escada Sem Degraus é:

1. Não mova demais a mão quando tocar. Deixe a mão no corpo durante três segundos – o bastante para que o toque seja notado mas não receba oposição.

2. Use "deixas" da garota que sirvam para que o toque aconteça. Se ele lhe diz, por exemplo, que pratica tênis de mesa, é a desculpa perfeita para dizer que ouvira de um amigo que os pulsos de quem joga aquele esporte costumam ser firmes, e segurar o pulso da garota durante alguns segundos. Se ela praticar ginástica, serão os músculos do braço que você irá sentir, e assim por diante, mantendo sempre o contato visual nos olhos da mulher e não no local onde se dá o toque.

Sobre a ginástica: flexione os braços, indique a ela que faça o mesmo, e então dê o toque.

3. Segure as mãos da garota para "melhor ver" anéis e pulseiras, mover os cabelos dela a fim de ter melhor visão dos seus brincos ou para perguntar há quanto tempo ela usa aquele corte de cabelos, etc. Será que ela sempre se penteia daquele modo?

4. Pergunte se ela gosta de dançar e simplesmente a leve para dançar com você. Não pergunte se ela quer dançar. Leve-a para dançar e pronto.

5. Se por acaso ela mostra alguma ressalva ou recusa, tome a mão da garota, leve-a ao seu peito e diga: "Ah!, você está partindo o meu coração!".

6. Pegue a mão da garota e faça de conta que está lendo o futuro naquelas linhas. Diga algumas coisas divertidas, aproveite para dar toques clássicos como cócegas na palma da mão, cutucões, etc.

O Degrau Sexual

É chegada a hora em que os toques perdem um pouco de sua ingenuidade e a tensão sexual predomina – torna-se nítida.

Os toques neste momento podem ou não ser acompanhados de entregas verbais que tornem ainda mais intenso o clima. Podem seguir a seguinte escala:

1. Enquanto segura a mão da garota, brinque movimentando os dedos, veja se ela corresponde, e parta para acariciar a mão e receber a retribuição. Faça tudo de maneira bastante suave. Trata-se de momento que pode não parecer muito intenso para o homem, mas que é extremamente sensual para as mulheres.

2. Aperte a mão da garota. Se ela apertar de volta é sinal de que não recusará o beijo que está a caminho.

3. Mova os olhos de maneira que eles se fixem dois segundos no olho direito da garota, a seguir mire o olho esquerdo durante outros dois segundos, e faça o mesmo se atendo aos lábios da garota. Repita tal "triangulação" algumas vezes, pisque lentamente, o contato visual deve ser quente e ao mesmo tempo terno.

4. Treine os passos da Escada Sem Degraus de frente a um espelho – use a imaginação! Eu poderia recomendar o treinamento em tom de brincadeira com algum amigo de confiança, mas acho que não é preciso exagerar, não é mesmo? :)

5. Por outro lado, junto à garota, e ao invés de a Escada Sem Degraus seguir uma linha sexual, dependendo da mulher, a

escalação do corpo pode ser cumprida na base de "inocentes brincadeiras". Há garotas que preferem assim, no entanto, isto acontece mais raramente, e você só usará menor tensão sexual quando tiver certeza de que a garota pretendida tem humor mais propício à brincadeiras.

Processo Básico da Escada Sem Degraus

Obviamente você poderá pular alguns degraus e tentar ir ao finalmente: o beijo. Muitas vezes a tensão sexual é intensa e seguir obedecendo a sequência de itens do processo seria um erro. Na grande maioria das vezes, porém, levar o processo passo a passo é garantia de que o "finalmente" realmente aconteça.

1. Toque nos ombros e braços.
2. Segurar e tocar as mãos.
3. Dançar.
4. Apertar a mão.
5. Tocar os cabelos.
6. Tocar o rosto.
7. Beijo.



REGRA 9

Sempre Há Oportunidades

REGRA 9 - Sempre Há Oportunidades

Praticar o jogo durante o dia é totalmente diferente de sua prática à noite. Bares, boates, pubs, etc., são aliados do player. Exercem maior pressão sobre as suas costas, mas facilitam o envolvimento com a garota, tensão sexual, e por aí vai. Isto não quer dizer, no entanto, que o jogo praticado num shopping, transporte público, loja, sorveteria, não será bem-sucedido. Eu disse que são diferentes formas de jogar e não sobre níveis de dificuldade. Passarei algumas dicas neste capítulo sobre a prática do Jogo Diurno, e você estenderá o seu aprendizado e experiência às vinte e quatro horas do dia!

Durante o dia, o player encontrará as garotas como elas realmente são, enquanto que em clubes noturnos de uma maneira geral as pessoas tendem a adotar algumas características que não são suas – ou melhor: adotam características de personalidades que não as suas. Durante o dia as garotas se mostram mais relaxadas, pois não se concentram tanto na pré-seleção ou se preocupam em se livrarem dos bêbados que possam vir a abordá-las.

As abordagens do jogo durante o dia são mais "românticas". Além do mais, é possível encontrar mulheres que raramente saem à noite por motivos como não gostarem de música alta, não botarem confiança em indivíduos que se conhece em clubes, etc. Para aquele player que está interessado em encontrar uma

namorada para um relacionamento mais duradouro, o ideal é investir seus esforços em jogos durante o dia.

O grande problema deste tipo de jogo é achar a oportunidade de "colar" na garota. Elas geralmente estão ocupadas se dirigindo a algum estabelecimento, fazendo compras, aguardando compromisso, etc. Se ela estiver caminhando, por exemplo, não vai parar por qualquer abordagem.

Jogos durante o dia requerem maior habilidade do player. Ele usará técnicas avançadas que requerem bom tempo de prática. É dificílimo colocar em prática a Escada Sem Degraus e chegar ao beijo, mas como disse anteriormente, não é impossível – apenas um jogo que se pratica em tempo mais longo.

Mulheres que estão caminhando oferecem grande desafio ao player. Elas dizem não aos meninos que distribuem panfletos, aos vendedores que oferecem balas, aos mendigos que pedem esmolas, às ciganas que querem ler a sua mão, etc. Se alguém oferecesse a ela um envelope recheado com notas de cem, é provável que elas o recusassem.

Não é de se estranhar que a grande maioria das garotas a caminhar rejeita muitas abordagens. Portanto você encontrará maior facilidade em abordar garotas que estão quietas em shoppings, lojas, praças. Seja como for, falarei inicialmente da possibilidade, e avançada técnica, de conseguir "fisgar" uma garota em movimento.

1. Faça contato visual já a certa distância.

2. Mostre uma expressão facial bastante curiosa, surpreendida, e como se estivesse próximo de pedir algo à mulher.

3. Mostre sua palma da mão à garota. O sinal deverá ser feito pouco acima da cintura e significar "pare". Isto deve ser feito estando a garota a mais de um metro de distância de você. O ideal seriam uns três metros distante, do contrário, a mulher passará por você e sequer olhará para trás.

4. Não peça "desculpe, mas...", pois a mulher pode acreditar que você está querendo vender ou pedir alguma coisa. Simplesmente diga "oi", e prossiga falando que deseja fazer uma pergunta e que não tomará muito tempo da garota. Assim ela precisará parar de andar. Se não parasse, responderia por sobre os ombros, e passaria pelo player. Portanto, podemos concluir que ganhar tempo, é o objetivo destes primeiros instantes.

5. Então você terá abertura, e será necessário usar de seu carisma para impor energia através da pergunta-desculpa que entregar à mulher, pois será o entusiasmo que conectará o player à garota.

Estrutura do Jogo Diurno

Abertura – Deixa – Conexão – Fechamento. A estrutura de

jogos durante o dia, como podemos observar, é bastante simples.

Abertura é o que você faz e diz a fim de obter a atenção da garota. A pergunta deverá ser criativa, pois a resposta da garota será a deixa para que você prossiga. Conectar (conexão) começa quando a garota deixa de fazer o que estava fazendo a fim de ouvir o player, e vai até o momento em que o indivíduo diz ou demostra que deseja ver a mulher novamente.

Você precisará tornar aquela interação agradável, interessante, divertida, para que a garota se sinta confortável e goste de tê-lo encontrado. Aqui seria complicado criar tensão sexual, atração, etc. Basta que aqueles momentos sejam agradáveis. Então você passará ao fechamento: construir razões para que vocês se vejam outra vez .

O número de telefone ou endereço de e-mail deverá ser requisitado com naturalidade: "Ah!, seria bom nos encontrarmos para darmos outras risadas. Qual é o número do seu telefone?". Erros comuns que podem acontecer durante o Jogo Diurno são fáceis de serem identificados e corrigidos pelo player.

Não se deve, por exemplo, permanecer muito tempo falando sobre o tema que você usou para abordar a garota. O assunto logo deverá partir para outra direção. Não se deve fazer muitas perguntas, nem levar as coisas para o lado pessoal, antes de conseguir fazer a garota se sentir bastante confortável. E, mesmo assim, não se pode ser muito invasivo na vida pessoal da garota.

Abordagem

Se o player estiver num shopping, loja, centro comercial, etc., poderá usar como "isca" necessitar da ajuda de uma desconhecida para escolher uma roupa ou acessório que "pretende" dar para a sua irmã ou sobrinha.

O primeiro minuto de interação será constituído exclusivamente das explicações do player a respeito do presente, sobrinha, irmã. Então, tendo conquistado a atenção e simpatia da mulher para o suposto motivo de escolher o presente para a sobrinha, no segundo minuto, você sairá do tema de abertura e passará gradativamente a inserir assuntos mais pessoais. Mantenha o interesse da garota pela conversa e faça a transição antes que o tema de abertura se torne o único assunto e chateie a garota.

Neste momento a garota já se sentirá envolvida pela conversa. A fim de direcionar os assuntos para temas mais pessoais, o player deverá dizer algumas poucas coisas sobre si mesmo, ganhando então o direito ou abertura para perguntar à garota o que ela estava fazendo quando o encontrou.

Faça outras perguntas sobre ela, mas estruture a conversa de modo que logo a garota dê a deixa para que o você desenvolva algum tema e não exagere nas perguntas. A deixa da garota, algo que ela disser a seu próprio respeito e que tornará possível falar durante maior tempo, estabelecerá conexões. Lembre-se de que a postura do player, seu Mindset, as dicas sobre conversação, voz, linguagem corporal, entusiasmo, etc., deverão ser seguidos. Apenas a estrutura do jogo varia quando passamos de jogos noturnos para diurnos.

Após desenvolver a deixa da garota, provavelmente a conexão

entre vocês já estará estabelecida. Ela já se sente confortável. É a hora certa para fechar o jogo usando como base alguma atividade: "Quando você não está trabalhando, o que gosta de fazer?".

Seja o que for que a garota responder, você terá a deixa para fechar o jogo. Suponhamos que ela responda "ir a shows de música, galeria de arte, teatro, cinema...". O player responderá que há excelente peça ou filme em cartaz em determinada sala da cidade, uma excelente exposição de arte em qualquer galeria, aguardado show de uma banda em tal dia. A garota dirá que não sabia, ou sabia, mas gostaria de ir. Entra você, e diz: "Que tal irmos na quinta ou sexta-feira? Me passe o seu telefone para a gente decidir o dia!"

Assim o player já afirma que os dois vão juntos ao evento e a dúvida será apenas o detalhe de acertar o dia durante uma conversa telefônica. Pode ser que a atividade que você usará como isca seja revelada pela garota já nos primeiros minutos da conversa. Ela pode muito bem dizer que gosta de sorvete e esta ser a deixa que o player aproveitará no fechamento do jogo - "Vamos a uma sorveteria que conheço. É excelente! Qual o seu número de telefone para que a gente possa combinar?". Só não tente fechar o jogo antes que a garota esteja suficientemente interessada pela interação e se sinta confortável.

O número de telefone realmente virá no final daquela primeira interação e você não pode forçar para que ela o revele antes. Caso a garota relute em dar o número de telefone, talvez não estivesse confortável o bastante, mas não é jogo perdido. Pergunte a ela se não há endereço de e-mail por meio do qual vocês possam se

comunicar.

Tenho o Número: e Agora?

Existem diferentes níveis de proximidade com uma garota e estes níveis são bons indicadores sobre o maior ou menor sucesso do player em Jogos Diurnos. Tal nível de proximidade pode ser medido principalmente pelo tempo que o indivíduo ficou conversando com a garota no dia da primeira abordagem.

Por exemplo: se você conversou cerca de dez minutos com a mulher, e já tomou nota do número de telefone ou e-mail, é provável que ela recuse convite para sair à sós. O certo será chamá-la para ir numa festa na casa de algum amigo – ou seja: chamá-la para ir até algum lugar onde vocês terão a companhia de amigos. É que a garota ainda não sente conforto para ir à sós a qualquer lugar que seja com você. Insistir num convite para um jantar ou cinema seria botar o jogo a perder.

Por outro lado, caso a conversa do dia da abordagem tenha durado cinquenta minutos ou mais, é sinal de que o jogo já está mais avançado, e o player poderá propor encontros exclusivamente entre os dois. As chances de que a garota aceite o convite são quase garantidas.

O que podemos concluir a respeito do tempo que se leva para conseguir o número do telefone ou endereço eletrônico da garota, é que de nada adianta você se apressar pelo fim do jogo no dia da abordagem. O importante é que a conversa tenha qualidade. Afinal, sem qualidade, que se constrói com tempo de conversação

e técnicas do jogo, o número de telefone será inútil.

O convite a ser feito à garota via telefone ou mensagem eletrônica precisa ser estruturado e acontecer conforme o tempo de conversa e da qualidade da interação pós-abordagem. Mais sobre este tipo de jogo você poderá ver no item denominado "Jogo por Telefone".


AS 11 REGRAS DA
SEDUÇÃO♂





REGRA 10

Ninguém Vence o Jogo Sozinho

REGRA 10 - Ninguém Vence o Jogo Sozinho

Tudo aquilo que de repente muda o clima, o ambiente, a atmosfera do jogo, podemos chamar de contingência. Já falei um pouco sobre interrupções de uma maneira superficial; agora você aprenderá profundamente a lidar com todo tipo de contingências e não deixar que elas prejudiquem o seu jogo.

Repito que no momento em que algum indivíduo entra no ambiente do jogo e interrompe a conversa do player com a garota, a melhor atitude a ser tomada é se portar como o descrito em Não-Reatividade. Não se deixar perturbar e rapidamente pedir à garota que o apresente ao sujeito. O próprio player poderá se apresentar. Dirá o seu nome e cumprimentará. Em seguida começará um novo diálogo com a participação desta pessoa que surgira do nada.

Se a garota já estava isolada, o procedimento será o mesmo, e logo você outra vez voltará a dar os passos de isolamentos já explicados neste livro. Tais procedimentos serão colocados em prática tanto quando um homem ou uma mulher interrompem o jogo.

Os seus amigos poderão auxiliar igualmente quando surge um homem ou mulher e interrompe o jogo. Podem distrair tanto o sujeito quanto a mulher que subitamente aparecera. Pode ser que apenas um amigo do seu grupo dê conta do recado no momento de outra vez isolar a garota. Não se deixe perturbar: desafios são o tempero do jogo!

Grupos Mistos

Quando você aborda grupos constituídos por homens e mulheres, pode estar certo de que os caras ou são namorados das garotas, ou são perdedores, pois ainda não ficaram com elas. Se são namorados, logo o player descobrirá e já expliquei como; e se não são namorados... também já falei o que são, e eles não poderão prejudicar os seus objetivos.

Seja como for, em grupos mistos, o indivíduo pode ter certeza de que quase sempre encontrará alguma oposição. Um ou outro elemento masculino do grupo, senão todos, procurarão colocar obstáculos no caminho do player. E você haveria de se preocupar com isto? Nunca! Explico: se você atua com Não-Reatividade, não se perturbará, e ao atuar com Vibe Positiva, passando valor ao grupo, mostrando-se sempre alegre e divertido, as garotas o defenderão mesmo que seu opositor seja namorado ou até marido de alguma delas.

As mulheres sempre defendem o cara que está trazendo valor para o grupo porque elas são mais socialmente hábeis e valorizam esta qualidade. Portanto, por que haveria o player de se preocupar? Siga o jogo e os obstáculos de algum elemento do grupo não serão grande problema.

Quando o sujeito que impõe obstáculos, após você perguntar às garotas de onde o conhecem, revela-se marido ou namorado de alguma delas, o player poderá conversar por limitado tempo com a tal garota. Ele não deve prolongar demais o assunto. Se, por outro

lado, o elemento não é nada além de amigo das mulheres, pode ter certeza que ele está tentando fechar com alguma delas, e ainda não teve habilidade para conquistá-la. Impõe obstáculos porque vê na sua presença uma grande ameaça.

Uma boa maneira de conquistar aliado é ajudando o sujeito. Lembra-se do que eu disse sobre "atuar como ponte entre player e garota"? Você atuará como ponte e ganhará um aliado a lhe auxiliar com a garota desejada.

Obviamente se a garota que o sujeito quer for a mesma que você pretende conquistar, então não dá para ser uma ponte, não é? ;) Nesse caso é melhor atuar com Não-Reatividade e ignorar o indivíduo.

Caso a mulher que o fulano deseja não é a mesma que você deseja, então poderá ajudá-lo, e com isso ele se torna seu aliado. Chegue perto do indivíduo e diga: "As meninas são legais e você está saindo com elas. Então você só pode ser um cara legal! Quero apresentar alguns amigos para você...". Realmente o apresente e ajude como ponte... seu valor aumentará, pois você demonstrou às garotas que possui grande habilidade social ao lidar com os obstáculos de maneira tão civilizada.

O Braço Direito

Já repeti que alinhar-se a um grupo de valor é fundamental. Também é importantíssimo contar com um amigo de grande habilidade que se tornará em seu maior aliado para lidar com

contingências – e que você retribuirá o ajudando da mesma maneira que ele a você.

O braço direito atua quando o grupo de repente decide afastar a garota de você. Muitas vezes o grupo não faz de propósito, mas, de qualquer maneira, isso pode acontecer. O braço direito atua também quando o namorado da garota aparece. Além do mais, muitas vezes acontece de o braço direito também ter se interessado em ficar com alguma garota daquele grupo, e os dois atuarão em duas frentes.

O amigo, ou braço direito, entra no jogo quando você já conquistou pelo menos a maioria dos elementos do grupo. Já expliquei como ele dá a "entrada": fazendo de conta que quer dizer algo a você e logo depois sendo apresentado ou se apresentando. O braço direito tem que ser tão hábil quanto o player, ganhar a atenção e simpatia, e distrair os indivíduos do grupo enquanto você se concentra na garota pela qual está interessado. Você há de indicar a garota para que o braço direito distraia as pessoas corretas, combinado? ;)

Aprenda a Improvisar

Poderíamos incluir os mais diversos tipos de "contingência", "obstáculos", "interrupções". No entanto, seria necessário outro livro para abranger as mais comuns, e ainda faltariam muitas contingências por serem faladas. O que acontece uma vez, até poderá acontecer em outra oportunidade, mas jamais será



exatamente igual à primeira – apenas semelhante.

Todo ser humano já é maioria de um – diz a máxima do século XIX –; ou seja: é você, através de sua prática em campo, que saberá apontar precisamente a solução adequada a cada tipo de contingência, pois cada uma delas é muito particular e exige sua própria resposta.

Apontei aqui as técnicas base para que o player se saia bem dos obstáculos que surgirem. De qualquer maneira, manter a calma, Não-Reatividade e Vibe Positiva, serão sempre a melhor ajuda para lidar com contingência. Afinal, são elas que tornam o jogo mais saboroso, e a recompensa no final da "partida" vale qualquer esforço. ;)



REGRA 11

A Maestria Só Se Conquista Com Trabalho

REGRA 11 - A Maestria Só Se Conquista Com Trabalho

Trabalho em Dupla

Já se sabe que atuar com o auxílio de um amigo de confiança, ou braço direito, pode aumentar e muito as oportunidades e o número de jogos bem-sucedidos de ambos players. Quando você atua em dupla, a possibilidade de isolar rapidamente a garota que está unicamente em companhia de uma amiga é garantida.

É claro que às vezes você será obrigado a manter interação com garotas pelas quais não sente interesse, apenas para ajudar o amigo com seu jogo, mas feitas as contas, os benefícios são infinitamente maiores do que os momentos aborrecidos.

Em dupla os players podem ficar por perto das garotas que lhes interessam, divertirem-se com o que um e outro diz, e, em seguida, abordar com algo do tipo: "Ei!, eu pareço gay? Acredita que o meu amigo aqui disse que pareço gay apenas por causa desta camisa?". A partir daí é só fazer com que as garotas se divirtam e dar prosseguimento aos "trâmites" do jogo.

"Este é meu amigo: ele tem o melhor emprego do mundo!", "... ele vive numa casa à beira-mar!", "... ele faz muito sucesso entre as mulheres!", e por aí vai, são boas frases de se dizer a respeito do amigo. Se fossem faladas pelo próprio player sobre si mesmo, seria um erro, pois as garotas pensariam que ele é um sujeito arrogante e narcisista. No entanto, quando o braço direito é quem

usa as frases para descrever você, ou você fala em benefício de seu amigo, tudo dito em tom de brincadeira, as frases se tornam poderosos demonstrativos de valor.

A fim de introduzir o amigo em um grupo misto ou mesmo de maior número de elementos femininos, o braço direito poderá chegar perto do player já familiarizado no grupo, e perguntar pelo nome de determinada pessoa. "Você viu a Vanessa?". Dali por diante cabe a você fazer com que o seu braço direito fique ali mesmo em meio ao grupo.

Antes mesmo de adentrarem o ambiente do jogo, faz-se importante player e seu braço direito combinarem algumas palavra-chave, que, no momento do jogo, sirvam para que vocês se entendam quanto às ações a serem executadas. Melhor explicando, por exemplo, você poderá dizer já em pleno grupo e no meio do jogo: "Eu gosto desta música!". Só o seu braço direito, igualmente introduzido no grupo, entenderá que naquele momento ele precisa distrair os indivíduos para que você consiga isolar a garota.

Outras frases poderão ser combinadas e se mostrarão úteis em diversos momentos do jogo. Só não vale ser criativo a ponto de criar uma frase que jamais se encaixaria em nenhuma conversa, como "O livro está sobre a mesa", pois dizê-la fatalmente geraria desconfianças. Combinado? :)

Dançar

Existe uma estrutura básica que você poderá acrescentar ao

seu estilo pessoal, e que não o deixará fazer má-cena quando for dançar com a garota. Não é nada complexa e não levará você a parecer um robô. Apenas proporcionará ao player não perder o jogo por dançar sem swing ou molejo, mas impedirá igualmente que ele comece a dar passos coreografados como nos filmes antigos de John Travolta.

Há erros comuns que os sujeitos cometem no momento de dançarem. Um deles é a tal mania de querer fazer malabarismos. Outro é começar a dançar na frente da garota e ficar lá como se quisesse mostrar o quão ridículos são os seus maneirismos de dança. A garota simplesmente vai embora, mas não é questão de entrar para um escola de dança. É só tomar como base o estilo pessoal, e seguir as regras abaixo:

- Mantenha contato visual e evite ao máximo falar enquanto dança.

- Dance logo em frente à garota por no máximo vinte segundos. Noventa por cento do tempo você estará fazendo movimentos quase circulares.

- Entre no espaço da garota, apresente-se, e tenha uma pequena interação conversacional, que deverá durar, igualmente, apenas vinte segundos.

- Dance outra vez em frente à garota (movimentos nem um pouco exagerados, como já disse, mas também sem perder o

balanço), e, após curto período de tempo, ofereça suas mãos à garota e continue a dançar segurando as mãos – pode girar se assim quiser. Mantenha contato visual.

- Depois desses progressos, para jogar e chegar ao beijo, será necessário atingir uma circunstância mais tranquila. É que geralmente as músicas tocadas em clubes noturnos, de uma forma geral, são quentes, mas não sedutoras. Diminua segundo a segundo a velocidade dos movimentos, estacione um pouco, diminua outra vez – sempre mantendo contato visual.

- Agora o beijo está perto. Você pode tentar tocar os cabelos da garota, beijá-la no rosto e a seguir nos lábios, ou, se achar que a mulher já está confortável e atraída, pode beijar diretamente a sua boca.

Confrontar

Quando há concorrentes na área, ou opositores que se revelam incapazes de se tornarem aliados, confrontar e desarmar pode ser a melhor opção. Trata-se de tornar clara a sua superioridade Macho Alfa, ou em outras palavras, mostrar ao grupo e sobretudo à garota pretendida, que o oponente ocupa "posição" bem abaixo do que a do player. Alguma técnicas são básicas para impor machismo-alfa:

- O aperto de mão do player deve ser diferenciado. Sua mão parte sempre do alto e aponta para baixo. Ele segura a mão do indivíduo, sacode e a vira, obrigando o sujeito a ficar com a palma da mão voltada para cima – numa posição evidentemente mais baixa do que a sua. Para tornar o cumprimento ainda mais rebaixador, você tomará o cotovelo do oponente com a sua mão livre, como se o sujeito estivesse tremendo e precisasse de auxílio para se controlar. Em seguida, o player poderá dar alguns tapas nas costas do oponente com a mesma mão que segurara o cotovelo do indivíduo.

- Não responda algumas das perguntas que o oponente lhe fizer. Finja que não ouviu, como se o tom de voz do indivíduo partisse de um lugar tão abaixo do seu nível, que simplesmente se tornava impossível ouvi-lo a todo o momento. Apenas continue a conversar com as garotas.

Provavelmente o concorrente dirá coisas que insinuem que ele é mais rico, mais forte, enfim, melhor e maior homem do que você. A atitude ideal a ser tomada nesta circunstância é dar respostas objetivas e irônicas ao opositor. Achar baratas coisas que custariam bom preço, dizer "Oh!, vejam como ele é forte!", em claro tom de ironia, etc. Essas frases curtas são desconcertantes e sempre deixam o opositor sem saber o que falar.

Desarmar

Geralmente desarmar um sujeito que implica com o player e tenta colocar obstáculos em seu caminho de interação com o grupo, é técnica que exige menor esforço. É claro que, quando o sujeito é franco concorrente na tentativa de conquistar a garota, desarmar não é o método recomendado. Se o cara simplesmente se opõe ou tenta impedir a sua entrada no grupo, porém, usar o desarmamento será o modo mais fácil e útil de lidar com o problema – e o sujeito ainda pode vir a se tornar aliado do player.

A fim de desarmar, inicialmente você estabelece contato com o indivíduo. A seguir passa a elogiá-lo. Isto fará com que ele se sinta bem. "Poxa! As garotas são bonitas! Você deve ser legal para que elas saíam em sua companhia! Como você as conheceu?", deverá perguntar o player logo a seguir. Certamente os elogios terão surtido efeito – homens sempre se deixam levar quando alguém aumenta o seu ego –, e, portanto, o sujeito até mesmo ajudará inconscientemente como ponte entre você e a garota pretendida.

O Namorado

Em primeiro lugar, vale dizer que acabar com o relacionamento alheio, ou ferir o coração de qualquer que seja a garota, não é e nem nunca foi o meu objetivo ao aprender técnicas de sedução, aprimorá-las, tornar-me player bem-sucedido, ou mesmo quando decidi

escrever este livro a fim de ajudar você a superar suas dificuldades.

Por outro lado, posso aconselhar, mas cada player é que arcará com as consequências da aplicação que ele der das técnicas aprendidas através desse livro. Aviso que prejudicar relacionamentos, ou melhor, conquistar garotas que já tenham namorado, pode ser uma escolha perigosa.

Eu não poderia deixar de ensinar os players, no entanto, a maneira correta de reagir quando a garota diz: "Eu tenho namorado!". Se ainda assim você quiser insistir, poderá dizer à garota algo espirituoso e divertido.

"Ótimo! Ele pode sair com a minha namorada enquanto estamos juntos!", ou "Bom que você terá o que fazer quando eu estiver ocupado!", e por aí vai, são frases excelentes para usar instantes após a garota ter dito que está namorando. Tais frases sempre levam as mulheres ao riso e dão abertura para a sequência da sedução.

Também é importante informar os players sobre os diferentes tipos de garotas que respondem: "Eu tenho namorado!". Sei que existem vários outros arquétipos, mas os principais podem ser estudados abaixo:

1. Aquela garota que diz ter namorado, mas não deixa de demonstrar todo o seu interesse por você. A relação dela não a preocupa e ela não sente remorsos por estar paquerando o player Não há dificuldades em fechar o jogo com este tipo de garota.

2. O segundo "modelo" de garota que diz ter namorado,

até que demonstra interesse, mas não se decide, dá sinais favoráveis e depois nega, pois não quer trair o namorado. Esta mulher pode ser levada lentamente ao conforto tratando o player de mantê-la longe da lembrança de seu namorado. Provavelmente o relacionamento dela não anda às mil maravilhas, mas o namorado gosta dela, e ela o respeita como homem. Tal garota só trairá se acreditar que você é ainda mais especial e confiável, portanto você tem que estar bem certo de que quer a garota, não sentirá culpa, ou realmente pretende manter relacionamento além do casual com ela.

3. O terceiro tipo de garota que tem namorado raramente é encontrado perambulando pelos clubes noturnos. Ela dança, diverte-se, dá risadas, mas vê o player como se ele fosse o seu irmão. É que a garota está em sólido relacionamento e não abandonaria anos de certeza, ou que sejam meses, por uma ou duas horas de incerteza ao seu lado. Seguir o jogo com este "modelo" de mulher seria desperdiçar tempo e energia. É o tipo de garota que você deve procurar, e agradecer pela sorte de ainda a encontrar descomprometida, quando ele estiver interessado num relacionamento duradouro.

A Grosseirona

Chegará o dia, depois de diversas abordagens e fechamentos de jogo, em que você encontrará A Grosseirona. Esta é aquela

garota que só sabe dizer palavras rudes – como se o pai dela, ao invés de ter passado talco contra assaduras, tivesse usado vinagre.

Pode ser que a garota não goste de homens ou os odeie, tenha algum trauma contra eles desde a infância ou adolescência, ou simplesmente está exercendo o seu direito justo e pleno de não querer falar com o player nem que ele fosse o Dom Juan.

No caso de um encontro com A Grosseirona, há duas alternativas – a terceira seria insultar a garota, mas isto não seria nem um pouco recomendado para a boa imagem do player. Quanto às opções realmente válidas, a primeira, é fazer qualquer brincadeira, como virar para alguém bem próximo da Grosseirona e dizer: "Uau! Ela é o seu guarda-costas?". A outra possibilidade pode não o agradar – e eu nunca a pratico: fazer silêncio e ir embora.

Provocando Emoções

Um dos grandes segredos para garantir a sedução, e fazer com que o jogo se feche mais rapidamente, é provocar vários tipos de emoções na garota. Seria muito difícil conquistar uma mulher que nada sente quando está do seu lado. E como tirar emoções da cartola é feito dos mágicos e não dos bem-sucedidos praticantes do Grande Jogo, será melhor você optar por fazer a garota se lembrar de coisas do passado que a remetam a fortes emoções.

Você deverá fazer perguntas específicas. Nada de lembrar falecimento de parentes ou qualquer outro tipo de perda ou frustração. As emoções devem ser minimamente positivas ou

saudosistas. Exemplos de perguntas ideais:

"Você já teve algum homem como amigo em quem confiava?"

"Qual foi a última vez em que esteve apaixonada?"

"Qual foi a última vez em que fez amor com grande paixão?"

O Espelho

Trata-se de uma técnica em que as pessoas sentem empatia pelo player simplesmente porque ele possui – ou entrega – sinais de que é semelhante ou tem afinidades com grupos e/ou garotas.

O player leva as pessoas a se sentirem mais próximas e identificadas com ele. Para que isto aconteça, bastará você adotar as seguintes medidas:

1. Falar na mesma velocidade que os elementos do grupo.

2. Usar o mesmo tom, altura, pausas, das pessoas do grupo.

3. Permanecer sentado ou de pé como os indivíduos do grupo estiverem.

4. Usar gestos parecidos com aqueles que os elementos do grupo usam para expressar exatamente o mesmo sentimento, emoção, impressão, sensação, etc.

5. Observar quais palavras todos os presentes no grupo costumam usar com maior frequência e usá-las. Exemplo: legal, demais, bacana, massa, é dez, etc.

Estado de Espírito

Já reparou quando você está alegre, e alguém deprimido chega e por ali fica, o quanto aquilo é chocante? Neste ínterim se você está "para baixo", triste pra valer, e aparece um amigo todo empolgado, agitando o ambiente com sua alegria, o susto também é grande.

O mesmo fenômeno acontece com grupos no ambiente do jogo ou mesmo com indivíduos independentes de grupos. Se perceber que as pessoas estão sérias, tristes, desanimadas, ou extremamente alegres, deverá se aproximar parecendo sentir a mesma coisa. Com o tempo você vai lentamente impondo o seu humor e levando as pessoas ao estado de espírito que melhor convier aos seus objetivos.

Técnicas de Leitura Fria

Mulheres gostam extremamente quando alguém fala sobre elas, e, principalmente quando este alguém acerta no que diz. O grande sucesso dos chamados videntes se deve 90% às mulheres

que frequentam as suas tendas.

Após conversar um bocado com a garota, você pode tomar a mão dela, e começar a falar um pouco de como ela é. Ou seja: prestará atenção em tudo o que ela disser sobre si mesma, somando às informações e montando em sua cabeça a personalidade da garota. Falará sobre esta personalidade que imaginou, mas fazendo uso de outras palavras, e maior imaginação.

Há uma técnica de conhecer as pessoas pelo modo com que elas se expressam, gesticulam, se vestem, etc. Além do mais, há coisas que se pode dizer e impressiona o ouvinte, mas serviria para descrever qualquer indivíduo. A palavra que designa a união destas duas técnicas se chama Leitura Fria.

O estudo da Leitura Fria será muito importante para o sucesso do player, pois permitirá que ele fale sobre as mulheres com enorme margem de acertos, e elas ficarão verdadeiramente impressionadas e encantadas. Pensarão que ninguém as conhece melhor do que você. Sentirão que entre vocês há um grau de intimidade e compreensão como nenhum outro.

Falava que há informações generalizadas que se pode dizer e que servem para descrever a grande maioria da mulheres, mas existem também suposições ou sugestões que ninguém nunca ousaria negar. Do tipo: "Você é muito querida pelas pessoas e elas gostam de estar ao seu lado. Muitas vezes, porém, você sente que precisa ficar sozinha para organizar seus pensamentos e tomar decisões.

"Você é uma pessoa extremamente confiável! Mais honesta do que a maioria das pessoas!"

"Você tem muitos talentos e sente que nem todos são aproveitados pelo mundo. Você não costuma acreditar em tudo o que as pessoas falam e prefere chegar sozinha às suas próprias conclusões!"

Aconselho, antes de usar as frases acima, entre outras, a adaptá-las ao seu próprio estilo – inclusive substituindo palavras por outras que você já está acostumado a usar em qualquer que seja a conversa.

Outro método de dizer coisas à garota como um "vidente", a fim de dar a impressão de que você a conhece como ninguém, é deixar que a própria garota indique o caminho que as revelações deverão seguir.

"Você prefere conversas mais profundas com uma ou duas pessoas do que sair em grande número de indivíduos e só falar sobre coisas triviais", o player poderá dizer. Certamente a garota fará alguns comentários, do tipo "É verdade! Como você sabe? Eu não me saio muito bem com um grande número de pessoas ao redor!".

O que a mulher disser, será tomado por você como uma pista. Ele poderá responder, tomando o exemplo citado no parágrafo anterior, mais ou menos: "Você gostaria de ser mais extrovertida", pois a garota já havia dito que não lidava bem com grupos numerosos, e, obviamente, gostaria de melhorar este aspecto.

E, se por acaso, a garota negar qualquer coisa que você disser, há sempre o "mas" para salvá-lo. Seguindo o mesmo exemplo, a garota poderia responder: "Eu gosto de sair com muitas pessoas, mas...". Nesta hora você a interromperá: "Ora! Espere! Eu não

terminei! Você até gosta de sair em companhia de muita gente, mas é que há momentos em que precisa desabafar com alguém ou ficar sozinha com seus próprios pensamentos". Reparou como o player sempre sairá bem? É curioso... e divertido!

Você poderá abordar diversos aspectos ou temas quando estiver fazendo a Leitura Fria da garota. Alguns temas mais interessantes, e que não o colocam em "apuros", ou seja, temas que não têm quase nenhuma possibilidade de erro, são:

- Leituras sobre o emocional da garota.
- Ela é desconfiada ou confiante?
- Leitura sobre a grande criatividade da mulher.
- A garota gosta de liderar, chefiar, estar à frente dos projetos?
- Introvertida ou extrovertida?

Há muitos outros temas de fácil abordagem e pequena margem de erro. Tudo depende, no entanto, de você ter bons olhos e ouvidos. Melhor dizendo, tudo depende de o player observar com atenção redobrada cada característica da garota, revelada através do que ela diz, e usar estas "descobertas" a seu favor.



Atenção: as técnicas avançadas devem ser usadas apenas quando você já estiver com boa prática e bom número de jogos fechados. Elas sempre exigem maior conhecimento de campo,



intuição apurada, etc., e estas virtudes só se adquiri após algumas experiências.

E, se por acaso, nas primeiras vezes em que estas técnicas avançadas forem aplicadas, não surtirem efeito, é só insistir e aprimorar, adaptando-as às suas necessidades e estilo pessoal. Afinal, eu testei, e posso garantir sua eficácia.



Epílogo

Agora é com você! Foi bom estar em sua companhia e ajudá-lo a desenvolver as virtudes que já estavam latentes aí dentro da sua alma! Tenho certeza de que você se sairá muito bem!

As 11 Regras que expus são a compilação de anos de estudo e aperfeiçoamento no campo da sedução, que eu diria ser um pouco de arte e um pouco de ciência. Não se assuste com a quantidade de informações nem tente absorver tudo de uma única vez. A quantidade de informações é grande e demandará tempo e investimento para que você se torne uma pessoa melhor. Melhorar sua linguagem corporal, desenvolver habilidades de conversação, praticar atividades físicas, desenvolver algum hobbie, cultivar um círculo social saudável, aprender a lidar com sucessos e rejeições, aperfeiçoar técnicas de sedução. Tudo isso virá apenas com trabalho. A boa notícia é que agora você possui o mapa mental de todo o caminho que precisa ser trilhado.

Para mantermos contato, e saber das últimas novidades e estudos sobre sedução não deixe de visitar o Atitude de Homem (www.atitudedehomem.com.br) e de me acompanhar no Twitter (@edusantorini). Será um prazer receber seu feedback do livro.

Agora preciso parar de escrever. Também quero praticar! Há uma porção de mulheres, as mais lindas e gostosas, esperando por mim mundo a fora. Não quero deixá-las esperando!