# MAGIA PARA LIGAR

# MAGIA PARA LIGAR

Txema Gicó

nowtilus

**Colección:** Manuales de seducción
www.manualesdeseduccion.com

**Título:** Magia para ligar
**Autores:** © Txema Gicó

© 2012 Ediciones Nowtilus S. L.
Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid
www.nowtilus.com

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece pena de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

**ISBN:** 978-84-9967-357-8
**Fecha de edición:** Junio 2012

**Impreso en Eslovenia**
**Imprime:** Korotan Ljubljana
**Depósito legal:** M-16.657-2012

*A la mejor mujer con la que he ligado nunca.*
*Ella sabe perfectamente quién es.*

# ÍNDICE


PRÓLOGO ..... 15

¿QUÉ VAS A OBTENER DE ESTE LIBRO? ..... 19

SOBRE CÓMO USAR EL LIBRO ..... 23

PASO 0. JUGAR EL JUEGO ..... 25
- Introducción ..... 27
- Tus primeras partidas ..... 29
- En resumen ..... 31
- Ligue. ¿Cómo se liga con éxito y qué tiene que ver la magia en todo esto? ..... 33
  - Practicar emociones ..... 33
  - Si me dieran a elegir, volvería a nacer hombre ..... 37
  - Reglas básicas del juego ..... 38
    - Regla número 1: apasiónate por algo ..... 39
    - Regla número 2: estás aquí para divertirte ..... 40
    - Regla número 3: tú eres el gran premio ..... 41
    - Regla número 4: genera curiosidad ..... 42
- Magia. ¡Empieza a jugar ya! ..... 45
  - ¿Por qué has de salir hoy a poner esto en práctica? ..... 45
  - Elegir a las más guapas ..... 46
  - Tu magia la diriges tú ..... 46
  - Notación en las cartas ..... 47
  - El vistazo o cómo hacer magia con todo el morro del mundo ..... 49
    - El culo mágico ..... 51
    - Di que no ..... 55
    - Ya más no se puede ..... 57
- Cuaderno de campo. Tus primeros ligues ..... 61
- Notas ..... 62

PASO 1. DEFINE Y VENCERÁS ..... 63
Ligue. Define tu objetivo ..... 65
Un secreto: las tres ventajas de escoger ..... 71
La ventaja de los objetivos elevados. Otra razón para elegir a las más guapas ..... 72
La ventaja del mago ..... 73
Tú eres el entrevistador ..... 77
Magia. Haz lo imposible ..... 81
Falsas mezclas y controles ..... 81
Control por *break* ..... 82
Control por arrastre ..... 83
Falsas mezclas ..... 84
Falsa mezcla parcial en las manos ..... 84
Falsa mezcla caótica ..... 87
Falsa mezcla a la americana ..... 87
¿Para qué mezclarnos? ..... 89
Tu primer triunfo ..... 90
Aplicar lo aprendido a lo anterior. Tus superpoderes ..... 94
El forzaje del mago ..... 95
Me debes... ..... 96
Cuaderno de campo. Hacia tus metas ..... 99
Notas ..... 100

PASO 2. SÉ COMO SIEMPRE QUISISTE SER ..... 101
Ligue. Construye tu yo seductor ..... 103
El comienzo de tu estrategia ..... 103
Tu personaje-mago ..... 104
La clave es la actitud ..... 105
La actitud del mago ..... 106
Cómo aprender que eres un seductor. Una pequeña sesión de hipnosis ..... 115
Magia. Nada es un truco ..... 123
Los trucos son mentira, la magia es de verdad ..... 123
Magia con monedas: empalmes y cambios ..... 124
El empalme clásico: «La moneda que traspasa» ..... 125
El empalme a la italiana: «Puedo entrar dentro de ti» ..... 129
El empalme en los dedos: «La verdad es lo que tú creas» ..... 133
El cambio clásico: «Viaje mágico con moneda firmada» ..... 137
Cuaderno de campo. Saber lo que ya sabes ..... 141
Notas ..... 142

PASO 3. CONOCER A LAS MUJERES QUE DESEAS ..... 143
Ligue. Al abordaje ..... 145
Métete en problemas ..... 145

Dónde y cómo conocer mujeres ..... 146
El factor sorpresa ..... 149
Las ventajas del abordaje ..... 151
¿Abordaje directo o indirecto? Ya sabes, diviértete ..... 152
¿A qué sales? Déjalo claro desde el principio ..... 152
Cómo ejecutar un abordaje ..... 153
Cómo evitar los noes ..... 158
El abordaje mágico ..... 161
La paciencia del pescador ..... 162
Magia. Haz magia cuando y donde sea ..... 165
La magia es un arte, no una serie de objetos ..... 165
Busca tu fracaso ..... 166
Más magia con monedas: viajes mágicos y desapariciones ..... 166
Los falsos depósitos ..... 166
Falso depósito múltiple ..... 167
Falso depósito por lanzamiento ..... 167
Moneda a través de mi cuerpo ..... 169
Unión imposible ..... 170
Desaparición y reaparición repentinas: «Hace un segundo ni me conocías» ..... 174
Matrix ..... 176
Cuaderno de campo ..... 179
Notas ..... 181

PASO 4. PERMÍTELE DESEARTE ..... 183
Ligue. Ofrecer en vez de pedir ..... 185
¿Qué ofrecer? Ligar para servir/servir para ligar. Reglas básicas ..... 186
Sentirse atraídas por ti ..... 186
Saber que tú te sientes genuinamente atraído por ellas ..... 188
Confianza ..... 189
Sentir la posibilidad de perderte ..... 190
Atraer a mujeres para atraer a mujeres ..... 196
Tras el abordaje: cómo hacer avanzar la interacción ..... 197
El arte de preguntar ..... 197
¿Qué preguntas hacer? ..... 199
Algunos ejemplos ..... 201
El poder de los juegos ..... 202
Magia. El poder de elección ..... 207
Forzajes. El arte de que elijan... lo que tú quieres ..... 207
La carta corrida ..... 208
Puedo ver tu mente ..... 208
¿Qué tal mientes? ..... 211
¿Eres perceptiva/qué tal mientes 2.0? ..... 212
El as, el dos y el tres de corazones ..... 213

Otros forzajes ..... 214
El forzaje por arrastre ..... 215
El forzaje por mezcla hindú ..... 217
El forzaje por corte ..... 217
Cuaderno de campo ..... 219
Notas ..... 220

PASO 5. SUPERANDO OBSTÁCULOS ..... 221
Ligue. Las dos variables principales: el entorno y sus pruebas ..... 223
Sus reacciones. Cómo y por qué se producen ..... 224
Presionarte para lograr algo a cambio ..... 224
Negarse a avanzar o retroceder ..... 225
Cómo manejar sus reacciones ..... 226
Ve siempre un paso por detrás de ella ..... 226
No te impresiona ..... 227
Podría perderte ..... 228
Cómo superar sus barreras: obviándolas ..... 228
Cómo superar sus barreras: haciéndolas ridículas ..... 229
Ser un misterio ..... 229
El grupo. Disfrutar del grupo. Cómo hacer que trabaje para ti ..... 230
Sus amigos son tus amigos ..... 231
Tienes que ser el alma de la fiesta ..... 232
Sobre otros hombres ..... 233
Ligar acompañado de otros hombres ..... 233
Sobre tus posibles competidores ..... 234
Cómo sacarla del grupo ..... 234
Magia. Creando escenarios ..... 235
Algunas cualidades extra para el control de
la situación que te regalará tu personaje-mago.
Cómo usar tu cuerpo para comunicar ..... 235
La voz ..... 236
La mirada ..... 238
El cuerpo y el movimiento ..... 239
Cómo ser capaz de hacer todo esto a la vez ..... 241
Magia con gomas elásticas ..... 242
¿Tienes una goma? ..... 242
¿Sois muy amigas? ..... 244
La goma viajera ..... 246
La mejor goma rota y recompuesta ..... 249
Cuaderno de campo. Las dos variables principales: el entorno y
sus pruebas ..... 253
Notas ..... 254
PASO 6. EL MANEJO DE LOS TIEMPOS ..... 255
Ligue. Los tiempos del juego ..... 257

Cuándo y cómo dejarlo para otro día. Beneficios ..... 257
Cuándo dejarlo para otro día ..... 258
Sobre cómo seguir otro día ..... 258
Sobre cuándo llamarla ..... 261
Invítale a tu vida, no le propongas citas ..... 261
Haz que piense en ti durante el tiempo que no esté contigo ..... 263
Antes de despedirse ..... 265
La llamada ..... 266
Al volver a veros ..... 267
Tiempo de calidad ..... 267
Quedar para ese instante ..... 269
Magia. Lo que ocurre después de la magia ..... 271
Cómo amplificar el efecto de un juego ..... 271
Magia rápida para mensajes especiales. Magia con papeles y cigarrillos ..... 276
La báscula *zirka* y el empalme clásico de cigarrillos ..... 276
Mensaje secreto ..... 276
El empalme a la italiana con cigarrillos ..... 279
Dejar de fumar ..... 279
Siempre quiero más ..... 282
Cuaderno de campo. Amplificando el impacto ..... 285
Notas ..... 287

PASO 7. ALGO ESPECIAL ..... 289
Ligue. Algo especial ..... 291
Lo más especial que le ha ocurrido nunca ..... 291
El poder de contar historias. El arte de sembrar ideas ..... 293
El contacto físico ..... 295
Lo más especial que te ha ocurrido nunca ..... 297
Magia. Magia de verdad ..... 299
*Misdirection*. El control de la atención ..... 299
Juegos automáticos de magia con cartas ..... 303
La doble predicción ..... 304
Predicción inevitable ..... 305
Fuera de este mundo ..... 307
Predicción 10 ..... 309
Cuaderno de campo ..... 311
Notas ..... 312

PASO 8. CULMINAR CON ÉXITO ..... 313
Ligue ..... 315
Hay que hacerlo ..... 315
Cómo se hace ..... 315
Que conozca tu casa (o tú la suya). Brevemente.

Luego marchaos ..... 317
La entiendes... porque ya has pasado por eso ..... 319
Pon tú las pegas ..... 320
El entorno final ..... 321
Mantener viva la llama. Disfrútala al máximo ..... 322
Magia ..... 323
Magia de escena e hipnosis de escenario ..... 323
Te voy a estrangular ..... 323
¿Vamos a la nieve? ..... 326
Conexión telepática ..... 329
¿Crees que puedo tirarte sólo con mi voz? ..... 330
Cuaderno de campo ..... 333
Notas ..... 334

ANEXO I. SOBRE CÓMO AVANZAR EN EL MUNDO DE LA MAGIA
¿Por dónde empezar? ..... 335
Qué libros leer ..... 335
Cómo seguir avanzando ..... 337
Otros recursos ..... 337
Comprar magia: ¿cómo, cuándo y dónde? ..... 338

ANEXO II. SOBRE CÓMO EMPRENDER TU CARRERA COMO MAGO ..... 339
El efecto arista ..... 339
Convertirse en autoridad ..... 339
Gestión del efecto ..... 340
Cómo actuar para mucha gente a la vez y que te paguen por ello. Algunas formas diferentes de encontrar trabajo y diversión como mago ..... 341

ANEXO III. TRES JUEGOS ROMPEDORES DE CREACIÓN PROPIA QUE NUNCA NADIE VIO A OTROS MAGOS Y CON LOS QUE PODRÍAS IR A LA TELE ..... 343
Efectos ..... 343
Cómo conseguir las instrucciones para estos juegos ..... 344

MÁS BIBLIOGRAFÍA COMENTADA ..... 345
Libros no-mágicos empleados para escribir este libro ..... 345

AGRADECIMIENTOS ..... 349

# PRÓLOGO

No puedo prologar un libro como éste. «*Magia para ligar*». Lo de magia, pase… Pero, ¿ para ligar? Es algo así como si me imaginara a un adolescente buscando besos en un bar. La idea se rebela en mi cabeza. Txema dice cosas en este libro que no apruebo y que escandalizarían a muchas personas que conozco. Y con razón. Pero tengo que reconocer la importancia de lo que plantea.

Y por otro lado, reconozco que al leer este libro me ha venido a la mente algo que me contó un alumno hace mucho tiempo.

Se llamaba José Manuel. En aquel momento tenía treinta y ocho años. Supongo que ahora tendrá casi cuarenta y cinco. Estábamos en un taller abierto para aprender a hacer presentaciones y, cuando le tocó el turno a José Manuel, el grupo entero aplaudió.

Para algunos era previsible. Era un alto directivo de una consultora internacional. Era el único del grupo que tenía un Porche Targa 4S. Estaba muy moreno a pesar de que era abril, porque antes de venir al taller siempre iba a jugar al golf. Antes de hablar, el resto de compañeros ya sabían que hablaría bien.

Para mí no era tan obvio. Vi detrás de su actuación una personalidad tímida, aunque parecía claro que la controlaba al hablar ante sus compañeros.

Yo preparo a mis clientes según su personalidad para «olvidar» esa timidez y que quede tras el telón.

Al acabar la sesión, José Manuel se acercó a mí y me dijo que él no siempre había sido así. Con quince años era de los que se sientan en mitad de la clase, ni delante con los empollones, ni detrás con los gamberros. Sólo quería desaparecer y que nadie se diera cuenta. No le gustaba que le sacasen a la pizarra y nunca salía voluntario. A pesar de que sus notas eran buenas sus padres estaban convencidos de que había que llevarle al psicólogo para que le ayudase en su relación con los demás.

Al año siguiente llega una chica nueva a clase. José Manuel cree que es la chica más guapa que ha visto en su vida y sólo quiere desintegrarse como las naves de Star Trek. Como no lo consigue, pasa el primer trimestre mirando a la mesa de la chica nueva. En el autobús intenta sentarse cerca de ella por si acaso hablan ese día. Pero no hablan ni ese día ni los siguientes. José Manuel comienza a sacar malas notas y sus padres le llevan al psicólogo. Este les dice que tiene problemas de atención. Así llaman a estar enamorado cuando eres adolescente.

José Manuel toma la determinación de hablar con la chica nueva. Prepara en un papel lo que le quiere decir. Y esa tarde baja en la misma parada de autobús que ella. Siente como el pecho se le estrecha y no le deja respirar. Así que no hace nada. Eso le sucede dos veces más…

Pero un día toma aire y la saluda, le dice que si quiere «salir con él». Y ella le dice que no.

Así que nunca quedaron, pero ese momento cambió la vida de José Manuel. Muchísimo antes de que tuviera su primera presentación en público tuvo que enfrentarse con algo mucho más complejo. Muchísimo antes de que hiciera su primera venta hizo su primera puerta fría. Muchísimo antes de que temiera el «no» de su jefe, temió el «no» de la chica nueva de clase.

Y después de superar aquello (en esa ocasión y todas las que vinieron después), fue adquiriendo una confianza que se hizo imprescindible cuando en vez de ir a clase tenía que planear una fusión en una reunión.

La seducción (dejadme que yo la llame así) es el momento social crítico por excelencia. En ese momento confluyen los factores que marcan nuestra relación con el entorno y los demás. El autoconcepto de muchas personas para su futuro se define en las primeras escenas de la seducción. El valor que damos a la opinión del otro, y su poder, es algo que tiene especial importancia cuando el chico conoce a la chica (aquí podéis poner todas las combinaciones que queráis). Los nervios y el autocontrol se salen de lo que uno puede gestionar esas primeras veces. La memorización de lo que uno ha escrito en un papel porque es lo que le gustaría decir se torna imposible.

Por no hablar de otras habilidades directivas: la venta a puerta fría de ese primer contacto, la negociación de las citas posteriores, el *marketing* personal para convertirse en la opción preferente, la oratoria y las presentaciones, etcétera.

Y la magia. Sin duda lo mejor de este libro. Es más, yo diría que lo que tienes en las manos es un muy buen libro de magia que, además, sirve para seducir.

Es natural que sea así. El proceso mágico aún está recluido en el escenario a pesar de que satisface la necesidad más profunda del ser humano, la ilusión. Independientemente de que se la sitúe en el lugar que merece, cada libro, cada curso, cada espectáculo ayuda a que la «ilusión» crezca y que todos poseamos algo de ella.

¿Qué es vender, o hablar en público, si no es crear una ilusión? ¿Qué es seducir si no es crear una ilusión? Este libro, mientras nos hace creer que nos enseña a atraer a una chica, lo que nos está enseñando es a sentirnos más seguros,

a proyectar lo que queremos que se perciba de nosotros, a desviar la atención, a ser mejor valorados, a perder la vergüenza, a sorprender, a improvisar.

Lo he leído, me ha hecho mirar a otro lado, me ha hecho reír, me ha hecho aprender cosas nuevas, me ha hecho amar aún más la magia.

Si no tienes novia, lee este libro. Si la tienes y no piensas en ninguna otra mujer, lee este libro.

Miami, 7 de diciembre de 2011

Yago de Marta
*Oratoria y Media Trainer*
*www.yagodemarta.com* *@YagodeMarta*

# ¿QUÉ VAS A OBTENER DE ESTE LIBRO?

Sexo

Y conseguir la amistad de personas que aún no conoces de nada; y establecer nuevas relaciones y dirigirlas exactamente hacia donde tú quieres; y disfrutar muchísimo de hacer nuevos amigos de ambos sexos; y dominar con maestría cualquier interacción sexual o no sexual con cualquier otro ser humano para lograr objetivos que antes te parecían cosa de una *peli* sobre control mental... Y finalmente convertirte en un gran mago dominando todas aquellas técnicas que son importantes para que un juego se convierta en verdadera magia. Pero, vamos, en resumen: sexo, en relaciones tan largas o cortas, fructíferas y enriquecedoras como tú decidas. Pero sexo.

Este libro es sólo un curso práctico sobre lo que su título indica: Magia y ligar. Y funciona.

Aprenderás magia y ligarás. Y podrás ponerlo en práctica dentro de 10 minutos. Sólo eso.

Todos sabemos que nadie nos va a morder por saludarlo, aunque no lo conozcamos. Todos sabemos que no tiene la más mínima importancia en nuestra vida la respuesta que nos dé una tía a la que no conocemos de nada cuando le digamos lo que nos apetezca. Al menos lo sabemos racionalmente: nuestro subconsciente no parece tenerlo tan claro.

Normalmente, una extraña sensación de parálisis nos invade a «todos» cuando pensamos (cuando lo hacemos sin pensar nos sale solo) en acercarnos a alguien «a puerta fría» –como hacen los comerciales que van de puerta en puerta vendiendo productos a desconocidos–. Nos pasa incluso con alguien a quien queremos venderle algo, ante un entrevistador para un puesto de trabajo. ¿Cómo no nos va a pasar con esa persona que ha alterado nuestras

hormonas, que ha cambiado químicamente el funcionamiento temporal de nuestro organismo?

También todos sabemos que hay veces en las que se liga y otras en las que no. Gente que liga y gente que no. O, al menos, hombres que ligan más (mucho, mucho más) que otros. Eso es una buena, buenísima noticia. ¿Que dónde está la buena noticia? La buena noticia es que hay hombres que ligan (y mucho); luego puede hacerse.

Hasta que alguien racionalizó y puso en práctica el proceso por el cual se sembraba y crecía el trigo, esto parecía un hecho inexplicable regido por el azar y ante el cual lo único que podía hacer el hombre era esperar tener «buena suerte» encontrando y recogiendo algunos granos. Sin embargo, después de que se modelaran todos los pasos del proceso, cualquiera pudo hacerlo: se inventó la agricultura. Una vez formulado el método para obtener éxito en las interacciones sexuales entre un hombre y una mujer, es bastante fácil replicarlo. Deja de ser algo misterioso para transformarse en un conjunto de acciones, conocimientos y actitudes.

Este es un curso práctico basado en pasos concretos y sencillos para replicar «exitosamente» ese modelo, para obtener relaciones fructíferas en cualquier ámbito de la vida con gente desconocida hasta entonces. Y para ligar hasta el final.

Es un libro pensado para los hombres en general pero también para las mujeres curiosas y valientes que deseen profundizar en el funcionamiento del sexo opuesto y reflexionar sobre el propio. Y, quién sabe, quizás encuentren también algo que les dé una buena idea para mejorar su relación con los hombres.

En este libro aprenderás a disfrutar del juego. Y, desde luego, a ganarlo. Pero pronto te encontrarás con que el mero hecho de jugarlo te produce un enorme placer. Claro está que ganar a cualquier deporte es mejor que perder, pero si juegas mucho, no será difícil que cada vez ganes en más ocasiones

¿En cuántas? ¿Siempre que juegues? Lo dudo. Como estoy seguro de que eres un tipo listo, te habrás percatado de que si juegas, es seguro que más de una vez perderás. Sin embargo, habrás disfrutado casi lo mismo del placer de jugar. Y seguramente habrás aprendido para la próxima.

Ahora otra buena noticia. La misma pregunta: ¿cuántas?, ¿una de cada diez? Si juegas con frecuencia a un juego, imagino que ganarás más de un 10 % de las veces. En cualquier caso, ¿sabes cuánto puedes tardar en conocer a diez nuevas mujeres? Mucho menos de un día. Me pregunto cuánto mejor van pintando ya tus opciones...

En este libro encontrarás la forma, paso a paso, de aumentar tu porcentaje de éxito: toda la teoría, toda la técnica y cómo llevar ambas a la práctica, de una forma detallada en la que te resultará imposible no saber qué hacer. Pero, claro está: tienes que jugar. Mi objetivo es ponértelo muy fácil: explicarte qué hacer desde este momento, en el que estás confortablemente sentado o tumbado leyendo este libro, hasta el instante en el que interaccionarás con la mujer que quieras y la llevarás hacia donde tú quieras, disfrutando de ella.

Y, además, aprenderás magia: aprenderás a ejecutar juegos de ilusionismo espectaculares (tranquilo, no necesitas poseer ninguna habilidad especial, te lo garantizo) y a hacer que parezcan verdadera magia; aprenderás a manejar la atención y las emociones de los cerebros de tus «espectadores-víctimas»; disfrutarás de hacer magia y de regalar sensaciones diferentes, de que sea el momento más especial de la noche o del día para aquellas personas con quienes decidas pasar tu tiempo. Podrás usar la excusa de practicar tu magia para interaccionar con cualquier desconocida (hasta ese momento; luego ya no lo será) sintiéndote bien, tranquilo y confiado. La magia te servirá para atraer las miradas: te convertirás en el centro de atención (y en la mayoría de los casos en la persona de más valor) del lugar donde estés. Y las mujeres lo verán: no sólo aquellas a las que estés haciendo magia en ese momento, sino todas las demás, que desearán que esa persona, que es el centro de atención (¡y que eres tú!), se acerque a ellas.

Si quieres, podrás incluso actuar en muchos sitios, consiguiendo lo que yo llamo el «efecto artista»: serás el más «popular» del lugar sin haberte dirigido aún a nadie. Además, te doy algunas ideas para conseguirlo fácilmente. Y no sólo para que consigas actuaciones en lugares públicos, sino para que te paguen por ello. Las ideas que te doy, puestas en práctica, se transforman en dinero y por eso, aparte de que te apetezca lanzarte a la aventura o sacarte un dinerito extra mientras ligas y te diviertes, si eres un mago profesional o te planteas llegar a serlo, estas ideas por sí solas hacen que comprar este libro sea mucho más que una inversión rentable.

Pero, sobre todo, aprenderás de la magia cómo manejar una interacción con otra persona a tu antojo: cómo dirigir sus pensamientos y su atención, cómo hacer que ella genere en su cabeza las ideas que tú deseas introducirle y que parezca que son ideas suyas. Aprenderás en definitiva a «manipular».

Sí, a manipular; así, sin tapujos. Sin embargo, he de decirte que, en mi humilde opinión, estas técnicas funcionan y funcionan muy bien. Pero sólo si se trata de hacer algo bueno por la otra persona. Si no, suelen dar un resultado bastante mediocre (aparte de que creo que pensar cómo aplicarlas te resultaría un trabajo muy desagradable).

Pero tu caso es otro: vas a manipular para ofrecer algo bueno, muy bueno, la experiencia maravillosa y divertida de que estén contigo, algo diferente y fuera de lo común, absolutamente distinto de la experiencia cotidiana de los demás tíos vulgares que se acercan a esa mujer cada día y, peor aún, cada noche. Así que estará encantada de que la manipules cuanto quieras.

De hecho, mi particular visión del asunto es que ligar es una forma de permitirte servir más y mejor a los demás. No sólo a las mujeres con las que interactúes, con quienes aprenderás a compatibilizar el hecho de hacer felices a los demás con lograr lo que tú quieres, sino a ti mismo, pues el hecho de obtener éxito en esta faceta de tu vida te dotará de una mayor seguridad, alegría y ganas de compartir tu triunfo con los demás y de hacer algo bueno por ellos siempre que se te presente la ocasión. Pronto entenderás cómo y por qué. Disfrutarás al máximo de aprender a «ligar para servir».

Le pasa a los ricos y a la gente feliz: sienten (sentimos; yo soy muy feliz) una suerte de necesidad imperiosa de hacer algo bueno por los otros, de devolverle a la vida parte de todo lo que esta nos ha dado. Si después de que este libro caiga en tus manos tu vida no es más feliz, habré fracasado. Pero no acostumbro a fracasar.

El caso es que este es un libro práctico para ligar. El más práctico de los que han existido nunca. Y funciona.

Si pones en práctica lo que hay en este libro más de veinte veces seguidas en menos de dos semanas y no ligas (sea lo que sea lo que entiendes por «ligar», asumo tu definición), o crees que no has aprendido nada de magia, te invito a que tires este libro a la basura y se lo digas a toda la gente que conozcas.

Empezamos.

# SOBRE CÓMO USAR EL LIBRO

Este libro es, ante todo, un curso práctico que termina cuando tú logras el éxito que desees alcanzar en tu relación con las mujeres. Puede que notes que hay conceptos que se repiten, de distintas formas, en varias ocasiones. Se trata de ponerse en tu lugar y recordarte aquello que es importante tener en cuenta cuando estemos estudiando cada concepto, aunque ya hayamos hablado de ello con anterioridad.

Cada capítulo o paso ha sido dividido en dos secciones: «ligue» y «magia». En la primera de ellas trataremos los conceptos importantes de cada paso que te llevará desde este punto hasta tu más arrebatador éxito con las mujeres. En el segundo, hilvanaremos estos conceptos con la teoría profunda de la magia y te enseñaremos a usarlos, además de para lograr tu triunfo en tu relación con las mujeres, para dominar el hermoso arte del ilusionismo.

Al final de la parte «mágica» de cada paso encontrarás la explicación de algunos juegos de magia muy impactantes que, sin embargo, no conllevan una gran dificultad técnica, junto con sugerencias sobre cómo utilizarlos para crear, mejorar o hacer avanzar tus interacciones con las mujeres.

La magia consiste en ser capaz de lograr proezas extraordinarias usando la realidad en la que vive todo el mundo como herramienta de trabajo; es decir, lograr aquello que esa misma realidad demuestra a todo el mundo que es imposible. Sus potentísimos principios, entendidos y aplicados correctamente, sirven para crear también sensaciones, emociones y realidades extraordinarias en la experiencia de aquellas personas con quienes interactuamos normalmente. Estos conceptos harán que generemos en las mujeres con las que decidamos establecer contacto momentos absolutamente únicos que nos convertirán, a sus ojos, en el hombre de sus sueños.

Que lo disfrutes.

# Paso 0

## JUGAR EL JUEGO

**Con este capítulo lograrás:**

- Acercarte a una mujer absolutamente desconocida. A muchas más de una.
- Aprender a saborear las ventajas para las relaciones sentimentales y sexuales que te da haber nacido hombre.
- Disfrutar la alegría de acercarte a gente nueva sabiendo que no tienes nada que perder y sí mucho que ofrecer.
- Aprender la esencia del ligue y las relaciones humanas y comenzar, sólo con este capítulo, una vida mucho más feliz.
- Aprender a hacer tres impactantes juegos con cartas que podrás practicar nada más terminar de leerlos. Dominar una técnica cartomágica que te permitirá inventar tus propios juegos.
- Realizar, en la práctica, tus primeros juegos de magia para ligar.

# INTRODUCCIÓN

Bienvenido al juego más divertido y excitante al que has jugado jamás, porque eso es el ligue. Esta es, con diferencia, la lección más importante que debes aprender sobre el mismo: es un maravilloso y divertidísimo juego.

En este libro aprenderás a ganar partidas. Pero lo más importante es que aprenderás a jugarlas. Quizás ya puedas intuir cuánto disfrutarás de salir a jugar, de ir experimentando con cada paso, probando cada herramienta; en definitiva, de divertirte sabiendo que es sólo un juego. Y caramba, ¡qué juego!

Por eso, la frase más importante que encontrarás en estas páginas es que NUNCA PASA NADA. Grábate estas palabras a fuego en tu mente. Puede que te apetezca escribirlas en un papel y colocarlo en un lugar bien visible de tu cuarto o ponerte un recordatorio diario en el móvil.

¿Qué ocurre cuando juegas un partido de fútbol, baloncesto, tenis, *rugby,* etc., y lo pierdes? Nada. Las cervezas de después te las tomas igual y, ¿acaso no has disfrutado de jugarlo? ¿Qué pasa cuando no consigues superar una pantalla de un videojuego o es tu contrincante quien gana? Absolutamente nada.

Entonces, ¿qué pasa si sufres la más estrepitosa derrota al acercarte a una chica, si una mujer te rechaza o te deja en el mayor de los ridículos? Creo que ya puedes saberlo: nunca pasa nada. Simplemente vuelve a empezar otra partida.

Si una mujer te rechaza fulminantemente nada más acercarte a ella, si creías que todo estaba yendo bien y se te escapa, si se va con otro..., sólo dale al botón de reinicio y ve a por la siguiente. Y ya está.

En el peor de los casos, disfruta del placer de sentir emociones fuertes: quedar en el más absoluto ridículo delante de todo un bar te proporcionará un subidón de sustancias químicas que dudo que puedas conseguir con muchos

Por otro lado, si los Ferraris se vendieran a 10.000 €, no serían Ferraris. El mero hecho de que seas consciente de que tú eres el gran premio, de que las mujeres tienen que ganarte y de que no cualquiera puede hacerlo hará que las mujeres te quieran simplemente porque no pueden alcanzarte fácilmente como al resto de babosos que conocen cada noche. Pero no vale con que lo creas un poquito una vez. Tienes que tenerlo siempre en mente. Debes fijar tu precio a cada paso que des con una mujer. ¿Qué tendrá que hacer para que sigas riéndote y hablando con ella? ¿Ser divertida y abrirse a ti o además no mostrar recelo a participar en los juegos que le propongas? ¿Y qué tendrá que haber ocurrido para que la beses? Ponte precio. Y mantente firme en él, pase lo que pase porque intentarán ver si pueden conseguirte con un contoneo de caderas y, entonces, ya estás fuera. Ella ya sabe lo poco que cuestas y ya te tiene, por lo que probablemente no querrá más.

### Regla número 4: genera curiosidad

Si te fijas un poco, podrás comprobar que ningún mago explica en qué va a consistir un truco antes de hacerlo. Hay una buena razón para ello. El ingrediente fundamental de la magia es la sorpresa. Un truco consiste fundamentalmente en captar la atención del público mientras esperan ver algo que despierta su curiosidad para terminar haciendo que se encuentren con otra cosa que no esperaban y que les resulta fascinante además de inexplicable.

Si buscas bien en actuaciones en vivo, libros y vídeos, encontrarás algún ejemplo en el que sí se anuncia en qué consistirá el efecto de magia que está a punto de ocurrir. Pero comprobarás después que lo anunciado suele ser mentira y en realidad el efecto consiste en otra cosa. Lo anunciado sirve, precisamente, para crear más sorpresa o provocar la risa del público cuando ocurre el efecto real.

Si le dices a alguien que vas a hacer que una moneda pase de una de tus manos a otra y lo haces, eres un hombre de palabra, pero no muy buen mago. De hecho, si anuncias lo que va a ocurrir, la gente estará pendiente de pillar tu «trampa» mientras lo haces y, aunque no la pillen (lo cual es bastante más fácil que ocurra si están pendientes de ella que si la haces mientras su cerebro está procesando otra información), sabrán que tienes una gran habilidad manual. Pero para eso están los malabaristas.

Les habrás privado de asistir a algo mágico, que su mente se cortocircuite porque ha pasado algo que era imposible e inesperado.

Lo mismo ocurre con las mujeres. Si les anuncias lo que va a continuación, lo valorarán racionalmente y encontrarán todas las pegas que su cerebro les dicte aun antes de que hayas podido hacer nada. Piensa en lo diferente que es ponerte a bailar con una chica y hacer que se lo pase bien a decirle «¿quieres bailar conmigo?». En el primer caso, podrá disfrutar de las sensaciones que le ofreces y darse cuenta de que lo ha pasado bien. En el segundo, tendrá que analizar racionalmente lo que le propones y juzgar las posibles pegas de decirte que sí

(«si accedo va a ser otro plasta que me dé la lata toda la noche»). Sabrá que no quiere incluso antes de probar.

En cambio, si les fascinas, si haces que quieran saber qué viene después, pero sin que lleguen a tenerlo nunca claro, les estarás regalando una experiencia mucho más excitante. Y te seguirán, aunque sólo sea por curiosidad. Imagínate que, una vez que te has puesto a bailar con ella sin mediar palabra, en el momento más frenético del baile paras y le dices algo así como: «ahora tengo algo que hacer, pero volveré más tarde».

La magia será una buena escuela para que interiorices esto, aunque quizás frases como «quiero contarte algo, pero tiene que ser allí», «hay algo que debo decirte sobre ti, pero no creo que deban oírlo tus amigos» o «me temo que eso sólo puedo decírtelo en un sitio muy concreto de esta ciudad» deberían estar en tu conversación habitual con las mujeres.

Y, cuando digas algo así, jamás retrocedas. Nunca se lo digas en otro sitio que no sea el que tú has decidido, llueva o truene. Aunque ella «tenga muy buenas razones» para que lo hagas y se empeñe en explicártelas, si quiere saber qué pasa al final del truco, que lo vea. Y si no, ya sabes: «nunca pasa nada».

# MAGIA

## ¡Empieza a jugar ya!

### ¿POR QUÉ HAS DE SALIR «HOY» A PONER ESTO EN PRÁCTICA?

Porque si lo haces, pero sólo si lo haces, ten por seguro que te convertirás en un gran seductor.

Y si no, nunca lo harás. Hoy es un día tan bueno como otro cualquiera para empezar y mañana tendrás excusas tan buenas como hoy para no hacerlo. Me da igual que esté lloviendo, que sea tarde o que te hayan echado del trabajo (por cierto, si es así, enhorabuena por la oportunidad forzada que se te brinda).

Hazlo. Hoy. Sólo tienes que salir, acercarte a la primera mujer completamente desconocida que te atraiga y decirle algo. Si quieres, puede ser simplemente «hola, ¿quieres acostarte conmigo?» y llevarte un bofetón. No te preocupes, en realidad es bastante improbable que suceda algo así, lo normal es que la chica simplemente se quede estupefacta. Si no encuentras a ninguna, si vives en un pueblo pequeño y es de noche... tendrás que apañártelas para buscar oportunidades, pero no lo demores por los obstáculos que se te presenten.

Puedes inventarte las excusas que quieras. Pero sólo si sales hoy a la calle y te acercas al menos a una mujer a la que aún no conoces de nada, llegarás a convertirte en un gran seductor. Si no, despídete: nunca encontrarás el momento.

Si crees que es mejor ponerte una fecha concreta, si prefieres antes leer este capítulo entero, adelante. Pero no te engañes a ti mismo. Ponlo por escrito. Si te dices algo a ti mismo y no lo cumples, tu subconsciente sabrá que no eres de fiar y no volverá a caer en tu engaño.

Ilustración1A

Ilustración1B

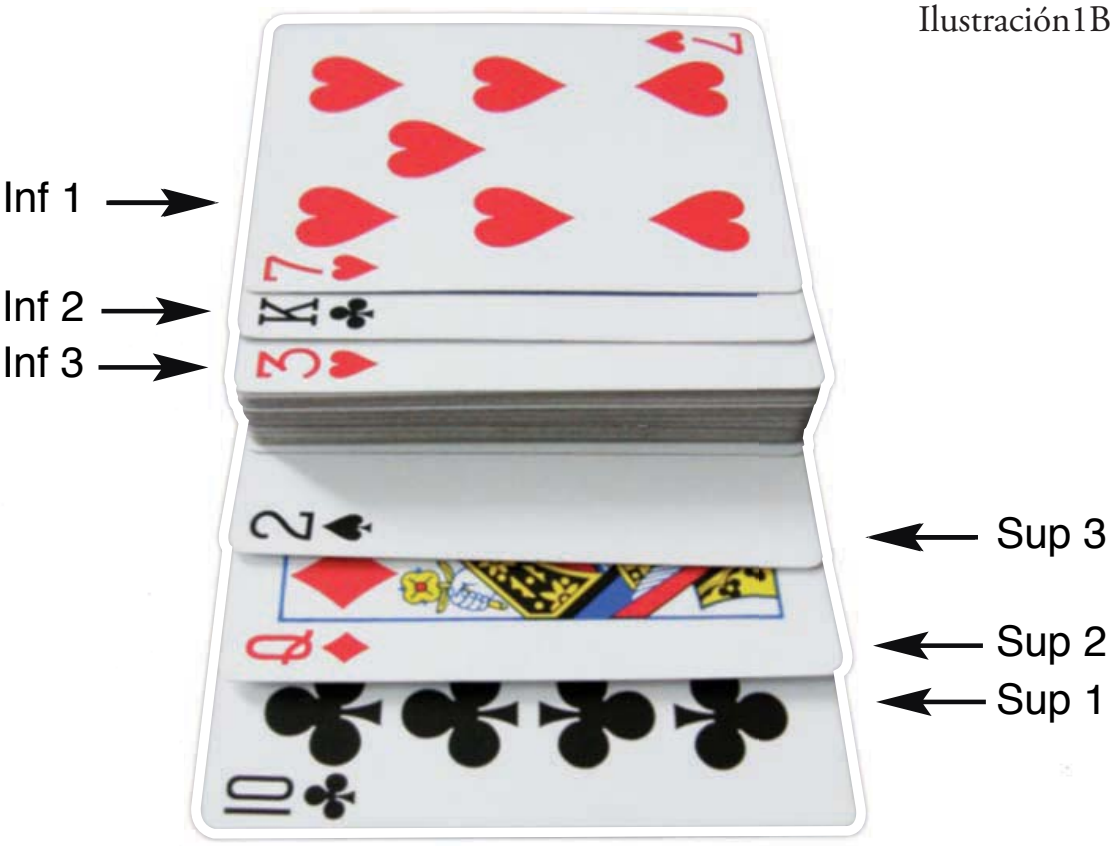


Ilustración 2

Paradójicamente, cuantas más técnicas vayas dominando, más te irás dando cuenta de que lo que de verdad funciona en la magia es «echarle morro», es decir, hacer las «trampas» bien a la vista de tus espectadores: si tú no le das importancia, ellos tampoco lo harán. En la magia pasa igual que con la actitud que adoptes ante cualquier situación: la gente verá lo que tú estés transmitiendo, aquello sobre lo que hagas que se centre su atención, obviando el resto de datos disponibles. Trataremos en profundidad en el Paso 7 este apasionante concepto, denominado comúnmente «*misdirection*» ('desviar la atención'), y que tantas maravillas te permitirá obrar, pero puedes tenerlo en cuenta desde ahora mismo.

A continuación se proponen tres juegos basados en la técnica que acabamos de exponer y que, dada la forma en la que conseguimos dar el vistazo y gracias a cómo diluimos este hecho en el desarrollo de cada juego, pueden hacerse uno a continuación del otro, soportando el análisis incluso de la espectadora más sagaz.

Estos juegos nos explican diferentes maneras de manejar un vistazo y sus presentaciones son sólo sugerencias que a mí me resultan efectivas, pero te invito desde ahora mismo a que pienses en distintas formas de ponerlos «en escena». No obstante, tal cual están son rutinas completas de acercamiento. Primero léelos, asimila el efecto y su explicación y luego te cuento lo que tienes que hacer con ellos. Bienvenido a tus primeros ligues.

Ilustración 3

trasero. Si no, puedes meterla en su bolso (pierde mucho, pero aun así es efectivo), o en un bolsillo de su pecho recordando hacia dónde has puesto las caras. Tan sólo te queda coger la segunda empezando por debajo, esperar, darle la vuelta y recibir los aplausos.

**Liguepresentación:** visualiza a la chica que más te atraiga (al principio no debe importarte si lleva bolsillos en el pantalón, ni siquiera por si lleva pantalones o por si es un policía municipal) y acércate a ella mirándole a los ojos. Esta será tu prueba de fuego. Mírale a los ojos con cara alegre y confiada (mientras avanzas hacia ella, mentalízate de que es una amiga a la que conoces de toda la vida y a la que has visto de repente: eso te dará la expresión correcta) y, pase lo que pase, no apartes la mirada. Aunque sientas que la fuerza más poderosa de la tierra tira de tus ojos hacia abajo, aunque ella te mire fijamente, aunque no te mire, aunque te ponga cara de asco o cara de susto, no debes apartar la mirada bajo ningún concepto. En todo caso, sonríe un poco, pero no huyas de la tensión. Debes saber que una vez que hayas hecho esto en un par de ocasiones, te habrás situado a años luz del hombre medio. Es un trabajo bastante simple a cambio de lo que obtienes. Ya habrás dado tu primer paso de gigante para convertirte en un absoluto seductor.

Recuerda que no te importa su reacción, te importa avanzar. Puede que tu objetivo sea la mujer más antipática del mundo, pero no debe preocuparte.

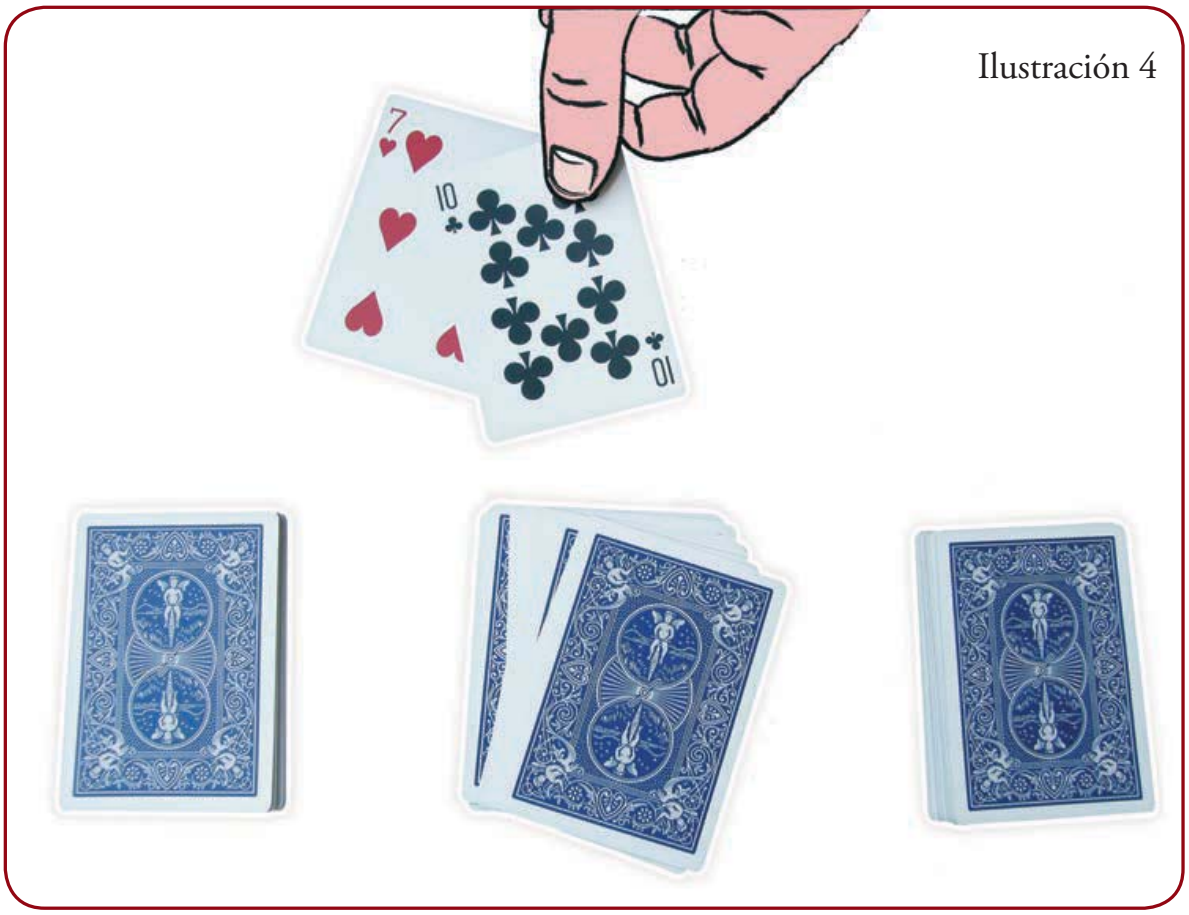


Ilustración 4

mentalmente hasta llegar a la suya el otro, es ilustrarlo haciéndolo tú mismo primero con un par de cartas.

Coges la primera carta del montón y la pones boca arriba, luego la segunda y explicas: «si por ejemplo tu carta fuera el diez de tréboles (suponiendo que esa es la que haya quedado segunda) tú memorizarías el número dos porque está la segunda ¿entendido?». Al hacer esto tú en realidad aprovechas para ver cuál es la primera carta del montón. En el caso de la ilustración 4, el siete de corazones. Mira la imagen y te quedará todo mucho más claro.

Después de cortar y completar la baraja varias veces, te limitarás a abrir un poco la baraja para buscar la carta que viste (el siete de corazones en nuestro ejemplo) y cortar poniéndola la primera por arriba. Independientemente de los cortes que se hayan hecho, la carta escogida por el espectador estará tantas cartas después de la vista por ti como cuando él las contó mentalmente. Es decir, que si él se quedó con la posición número ocho, su carta será ahora la octava desde arriba. Hazlo un par de veces y lo comprobarás. Simplemente genial.

**Liguepresentación:** si ya has hecho los dos juegos anteriores, uno a continuación del otro, puede que no quieras hacer más. Está bien, puedes ver en qué para la interacción, seguir hablando un poco con el grupo, o quizás, probar a decirle a la chica que te gustaría hablar con ella en privado más tarde

# Paso 1

## DEFINE Y VENCERÁS

**Tras terminar este capítulo tendrás:**

- Definidos tus objetivos en tus relaciones con el sexo opuesto, lo cual será la pieza clave de tu éxito en las mismas.
- Clara tu actitud ganadora y deseosa de entregar cosas buenas a los demás, y especialmente a las mujeres, frente a la opción mendicante de quienes suelen esperar que sean los otros quienes les entreguen algo bueno a ellos. Sabrás todo lo necesario para empezar a convertirte en «una persona grande».
- Definida tu situación selectiva frente a las mujeres. Ya no sólo podrás acercarte a cualquiera: ahora ya no te valdrá cualquiera.
- Potentes técnicas para controlar y mezclar en falso cartas, propias de magos profesionales, aprendidas de forma casi inmediata.
- Tres juegos de cartomagia, entre los que se cuenta una potente versión de un clásico inmortal de uno de los más grandes maestros de este arte, aprendidos.

# LIGUE

## Define tu objetivo

Lo primero y fundamental para conseguir algo es tener claro qué es ese algo que queremos conseguir. Esta importantísima afirmación parece una perogrullada pero la gran mayoría de las veces la obviamos. Gracias a eso nos condenamos automáticamente nosotros solos al fracaso, por definición: parece bastante difícil alcanzar algo que no sabemos lo que es, ¿no crees?

Lo que solemos hacer, en cambio, es experimentar ciertas sensaciones difusas acerca de cosas que nos gustaría tener, hacer o vivir y empezar a dar tumbos por ahí pensando en acciones inconexas y maldiciendo nuestra suerte por no alcanzar una indefinida experiencia de plenitud.

Por poner un ejemplo fácil: no es lo mismo un carpintero que quiera vender el doble de muebles que otro que quiera obtener el doble de beneficios vendiendo muebles. Para conseguir lo segundo podría vender incluso menos muebles pero más caros, o que le dejaran un mayor margen de beneficio, a un sector de mercado diferente. Lo que la mayoría de los carpinteros y de las personas suelen hacer es trabajar mucho pero sin un objetivo claro ni una estrategia para lograrlo y quejarse de «lo mal que está todo».

Así que te diré una cosa: estás a punto de no sacarle ningún partido a este libro. La única forma de evitarlo es que definas ahora mismo exactamente cuál es tu objetivo con el sexo opuesto, qué quieres conseguir de las mujeres y con las mujeres. Hazlo con tanto detalle como seas capaz.

Tu objetivo puede ser acostarte en los próximos tres meses con diez mujeres que sean atractivas físicamente a tus ojos. Bueno, algo es algo.

Tal vez quieras conocer a tres mujeres que, además de ser guapas, sean inteligentes, pero ya te estarías empezando a engañar. No caigas en adjetivos abiertos y abstractos en los que cabe todo. Conocer a una mujer en los próximos

# MAGIA

## Haz lo imposible (con tal de que sepas qué es lo que vas a hacer)

¿Crees que es posible estar hablando con una mujer de sus sentimientos más íntimos y hacerle sentir emoción, misterio o ganas de volver a verte menos de seiscientos segundos después de haberla conocido? Bueno, ya has visto que puedes tocarle el culo en menos de un par de minutos.

¿Crees que es posible adivinar qué carta va a escoger y que esta aparezca escrita en un SMS en su móvil cuando tú no has tocado ningún teléfono desde que empezaste a hacer el juego? La magia es el arte de conseguir lo que la realidad «demuestra» que es imposible. Para eso sólo hay que cumplir una condición: tener claro qué es lo que se quiere lograr.

### FALSAS MEZCLAS Y CONTROLES

Coge la carta elegida por una espectadora, piérdela en mitad de la baraja, mezcla bien las cartas (no importa cuánto barajes) chasquea los dedos y haz que esa carta suba para colocarse arriba del todo. Es magia.

Para llevar a cabo una gran parte de los milagros mágicos que se obran con cartas, se emplean dos técnicas cuya misión es tener localizada una carta en una determinada posición de la baraja cuando el público cree que está absolutamente perdida entre las demás.

La primera técnica se denomina «control»: consiste en darle la sensación al público de que una carta se ha perdido en mitad de la baraja cuando en realidad la hemos puesto en una determinada posición de la misma que sólo nosotros conocemos.

La segunda es la «falsa mezcla»: como su nombre indica, esta técnica consigue que parezca que estamos mezclando la baraja cuando en realidad no estamos alterando el orden de las cartas o, al menos, de algunas de ellas (falsa mezcla parcial).

Así, con un control se consigue simular que una carta se pierde en la baraja cuando en realidad nos la llevamos a la posición deseada para luego, mediante una falsa mezcla parcial, aparentar que estamos mezclando pero logramos que la carta que ya está en la posición que queremos que permanezca en ella.

Veamos primero un par de formas sencillas de controlar una carta.

### Control por *break*

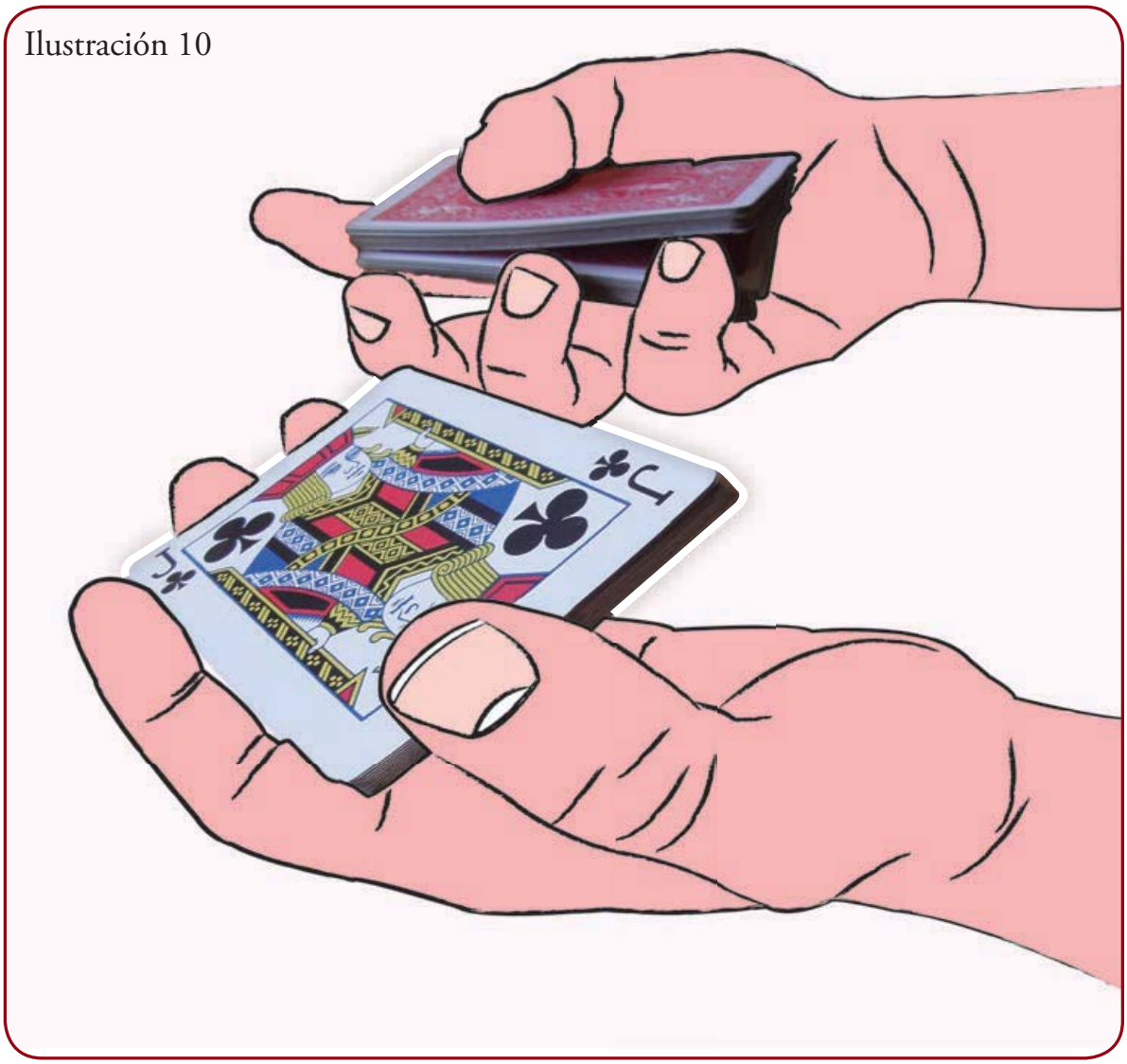
Una espectadora ha escogido la carta que ha querido. Quieres que ella piense que vas a perderla en la baraja, pero en realidad deseas llevártela a sup-1 para tenerla localizada allí. Una de las formas más sencillas de hacerlo es la siguiente: corta la baraja por cualquier sitio o, mejor aún, pídele a alguien que corte un montoncito de cartas. A continuación pídele a la espectadora que ponga la carta que escogió encima de las que quedan en tu mano derecha (o en tu izquierda, si eres zurdo). Acto seguido, pon el resto de las cartas (las que tú u otra persona cortasteis) encima de la elegida para completar así la baraja. El truco está en que, al hacer esto, mantendrás un pequeño *break* o separación con tu dedo meñique justo encima de la carta de la espectadora, entre esta y las cartas que quedarán encima de ella. Mira el dibujo para que veas que es bastante fácil.

Corta ahora unas poquitas cartas por encima del *break*, pero sin llegar a la separación y, enseñándole la última de las cortadas a la espectadora (una cualquiera, la que salga, en la ilustración 10), pregúntale: «Tu carta no era esta, ¿verdad?».

Cuando te diga que no, vuelve a dejar estas cartas sobre la baraja y, corta, ahora sí, por el *break*; enseñándole esta vez la última carta del paquete de abajo (inf-1), hazle la misma pregunta. Cuando vuelva a contestar que no, pon este paquete encima del otro, completando el corte. Así las cosas, y si sigues con un poco de cariño la explicación con una baraja en la mano, verás que ahora tienes la carta escogida por la espectadora en sup-1. Sin embargo, para tu público habrás perdido la carta por completo en la baraja.

En la ilustración, nosotros hemos dibujado la mano de forma que tú puedas apreciar el *break*. En la práctica, para que este no se note, aprieta las cartas unas contra otras con tus dedos medio y anular. De frente, nadie lo podrá apreciar y, además, mantendrás el meñique en esta posición sólo un momento. Ensaya y obsérvate delante de un espejo. Centra tu mirada y tu atención en la carta que estás enseñando, olvídate de que estás haciendo un *break* y nadie lo verá.

Ilustración 10



## Control por arrastre

Ya has aprendido a controlar una carta llevándola a sup-1. Pero a veces, para acabar de despistar a cualquiera o porque el desarrollo del juego lo requiera, puede interesarte llevar esta carta a otra posición. Este tipo de control que describo a continuación es uno de los que más me apasionan.

Se trata de pasar una carta de sup-1 a inf-2. Lo único que tienes que hacer es coger la baraja con el pulgar de tu mano derecha sobre el dorso de la misma y los otros cuatro dedos de esta misma mano contra la cara y levantar la baraja con la otra mano. Verás que, por la presión de tus dedos, las cartas que estaban en primera y última posición (sup-1 e inf-1) se quedan en tu mano derecha mientras las demás se las lleva tu mano izquierda como puedes ver en la ilustración 11.

Si ahora pones el resto de la baraja encima de ambas, verás que la carta que estaba en sup-1 ahora está en inf-2. Si lo haces a un ritmo natural y mientras continúas hablando y mirando a la gente a la cara, para tu público simplemente estarás mezclando o cortando.

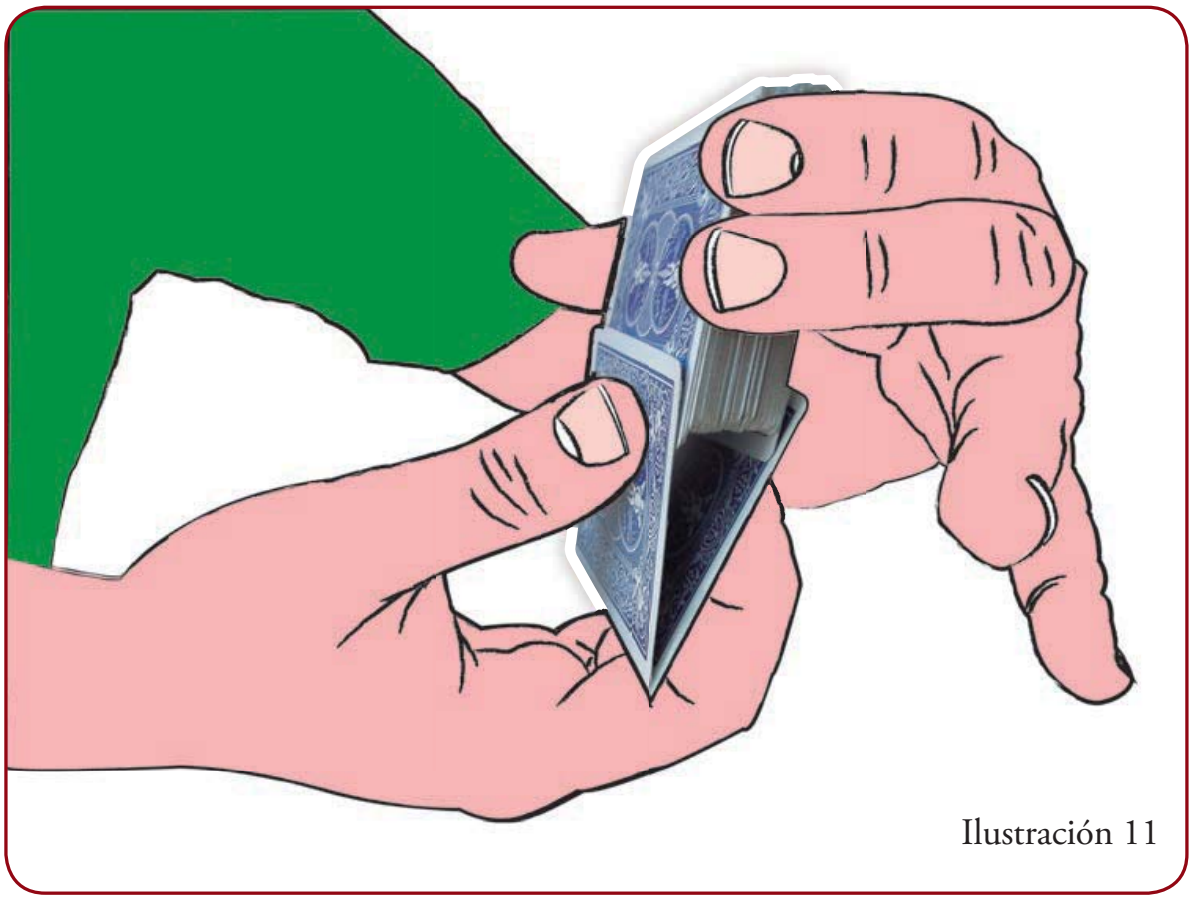


Ilustración 11

Si lo que quieres es pasar una carta de inf-1 a sup-2 sólo tienes que hacer lo mismo pero dejando el resto de las cartas debajo en vez de encima de las dos que han quedado en tu mano derecha o bien (para mí es más cómodo hacerlo de esta segunda forma) coger al principio la baraja con el pulgar contra las caras y los otros cuatro dedos contra los dorsos y, entonces sí, volver a poner luego el resto de las cartas encima de las dos controladas.

## Falsas mezclas

Veamos ahora las falsas mezclas. Hay muchas formas de hacer que el público piense que has mezclado completamente una baraja desordenando todas sus cartas sin que sea realmente así. Esto es de gran ayuda para añadirle magia a los juegos, para que parezcan aún más imposibles. A continuación te explico los tres métodos de falsa mezcla parcial más sencillos y que yo más utilizo.

### Falsa mezcla parcial en las manos

Se usa para mantener en su sitio una o varias cartas de la parte de arriba o de abajo de la baraja. Vamos a explicarlo primero para el caso en el que desees mantener unas cuantas cartas de abajo en su sitio (recuerda, por ejemplo, el

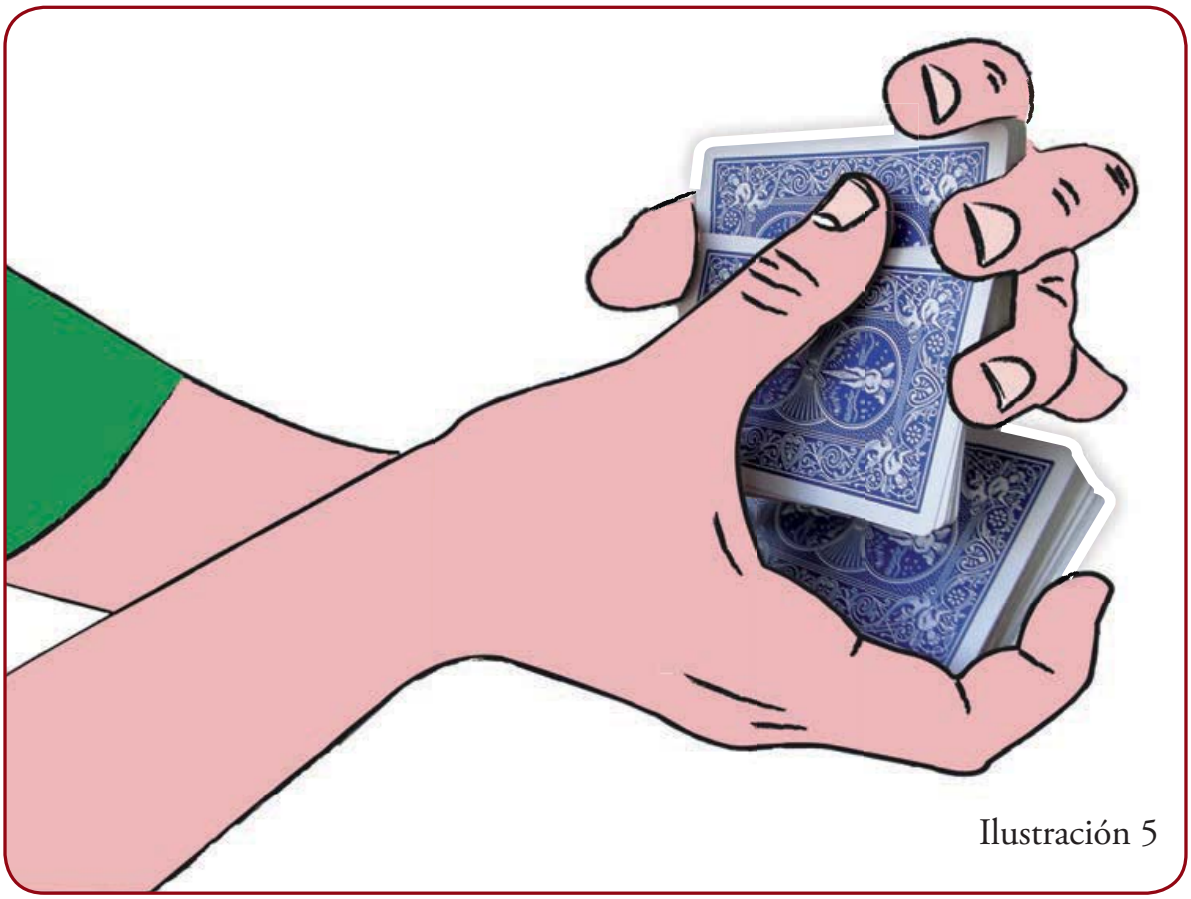


Ilustración 5

caso del «culo mágico», en el que nos interesa mantener las tres cartas inferiores en su lugar).

Se hace de la siguiente forma: coge la baraja con una mano de forma que tu pulgar toque el dorso y los otros cuatro dedos la cara (al igual que hacías en el control por arrastre). A continuación coge un paquete generoso de cartas de abajo (que son las que te interesa mantener en su sitio) con la otra mano y llévalo sobre la baraja pero sin dejarlo encima. Lo que vas a hacer ahora es ir bajando ese paquetito sobre el resto de las cartas e ir «pelando» cartas del mismo con la ayuda del pulgar de la mano que sujeta la baraja, dejándolas sobre esta como en la ilustración 5.

Cuando lo hayas hecho unas cuantas veces, te llevarás las cartas que aún te queden sin «pelar» de nuevo debajo de la baraja. Esto mismo puedes repetirlo un par de veces con fluidez y naturalidad, aunque con una es más que suficiente para dar la sensación de mezcla, ya que si repitieras esta acción muchas veces, podrías provocar que alguien se fijara en que sólo coges cartas de abajo. Comprobarás que las cartas que te interesaba dejar abajo siguen estando allí.

Para mantener en su sitio una o más cartas de arriba, antes de empezar dale la vuelta a la baraja; es decir, tu pulgar ha de tocar la cara y los otros cuatro dedos el dorso. Después coges un montoncito de las cartas de «arriba» (aunque ahora puedan quedar más cerca del suelo, pero seguirán siendo sup-1, sup-2, etc.) como en la ilustración 7.

# Paso 2

## SÉ COMO SIEMPRE QUISISTE SER

**Con este capítulo conseguirás:**

- Trazar tus estrategias para obtener el objetivo que busques en cada una de tus interacciones.
- Comprender las ventajas que te brindará tu personaje-mago en el camino de la seducción y hacerlas tuyas.
- Interiorizar la actitud de un seductor y convertirte en uno, por definición.
- Unos someros conceptos de hipnosis.
- Algunos conceptos fundamentales para convertir cualquier truco en buena magia.
- Potentes técnicas y juegos de magia con monedas.

# LIGUE

## Construye tu yo seductor

### EL COMIENZO DE TU ESTRATEGIA

Ya tienes un objetivo. Eso es lo más importante. No lo olvides nunca ni lo pierdas de vista; no renuncies a él, pase lo que pase y lo lograrás, de una manera u otra

Tener tu objetivo siempre en mente te llevará a preguntarte continuamente cómo lo vas a hacer o cómo lo conseguirás.

Pero, te digan lo que te digan, la mejor estrategia es sin duda salir y probar. No caigas en el frecuente error de la «parálisis por análisis». Es decir, no te pierdas dándole vueltas a la cabeza sobre cómo lo harás, qué dirás y qué no y con qué actitud para ligar. Si vas contestando las preguntas y realizando los ejercicios de cada capítulo, ya le has dedicado bastante tiempo a la reflexión. Sal y juega. Y sólo después de cada juego revisa cuánto te estás acercando a tus objetivos y qué podrías hacer mejor la próxima vez. Esa es la única forma de construir una estrategia firme basada en la interacción real con mujeres de carne y hueso que te conduzca al éxito en la práctica.

Si no, quizás te pases horas y horas preparando una estrategia completa que te guíe paso a paso en tu interacción con cada mujer para después descubrir que la estrategia fallaba en el segundo paso.

Además, si intentas diseñar una línea completa de actuación, adoptar la actitud correcta, pensar en cómo conducirás cada interacción para que avance, te aterrarás. Pensarás (y con razón) que son demasiadas cosas para tenerlas en cuenta todas a la vez.

Sin embargo, si cada vez que salgas a jugar y a divertirte, reservas un par de minutos al volver a casa para reflexionar un poco y recordar lo que has hecho, cómo lo has hecho y como lo mejorarás para la próxima, te será fácil ir perfeccionando la forma en que lo haces y serás cada vez un mejor jugador.

puedes, y luego márchate. No te disculpes para volver a contar con su aprobación o por miedo a su enfado. Tú estabas bromeando y ella no lo entendió: si puedes hacer que se sienta mejor, hazlo (pobrecilla), pero no te interesa una mujer que te presione con sus reacciones. Necesitas a alguien con más sentido del humor. No obstante, es bastante probable que al ver que esa es tu reacción se le pase el «enfado».

- **Amas el «miedo escénico»:** la tensión ante la respuesta de cada mujer en el acercamiento es como lo que se siente justo antes de salir a actuar sobre un escenario. Amas la sensación de enfrentarte al vacío, la emoción palpitante de no saber nunca exactamente lo que puede pasar justo antes de acercarte a una mujer completamente desconocida por la calle para decirle: «hola, voy con prisa, pero no sé si a ti te habrá pasado alguna vez. He sentido algo al ver tu cara y, bueno, simplemente no quería dejarlo pasar por alto».

- **Tu victoria no es ligar con una mujer:** ya sabes, tu victoria es ser cada día más un hombre feliz con la forma en que se relaciona con las mujeres y el éxito que obtiene ligando con ellas. En general. Llámalo mejorar tu media, si quieres. Una media de dos mujeres en tu cama de cada diez desconocidas a las que te acerques está más que bien. Si subes a tres, puedes saber que eres un *crack*. Eso significará que con aproximadamente ocho de esas diez establecerás un buen *feeling* inicial y puede que con unas cinco la conversación progresará (ojo, normalmente tú serás el que descarte a las otras tres por el camino). Pero si te acercas a cuatro mujeres en toda tu vida, o dejas que lo pasa con una chica te afecte, estás perdido. En cambio, si eso te da igual, podrás divertirte siempre trabajando en aumentar tu porcentaje de éxitos.

Puedes pensar en cómo comunicarías que todas estas cosas forman parte de tu forma de ser, de tu actitud. Pero, sinceramente, es mucho más fácil que seas consciente desde este momento que eres así, comportarte conforme a estos valores y dejar que todo te salga de manera natural.

## CÓMO APRENDER QUE ERES UN SEDUCTOR. UNA PEQUEÑA SESIÓN DE HIPNOSIS

Que basta con que tu cerebro aprenda que eres un gran seductor para que lo seas es absolutamente cierto. Sin embargo, eso no quiere decir que lograrlo sea una tarea insignificante o inmediata. Es, desde luego, además del camino más fácil, el más eficaz. Sin embargo, en él hay que vencer una dificultad inicial mayor que la que implicaría ponerse a imitar algún extraño modelo de comportamiento prediseñado. Esa dificultad estriba en que nuestro cerebro está acostumbrado a aprender desde fuera, pero no desde dentro.

te aquí y ahora. O puedes, aún, seguir imaginando un poco más y sólo cuando estés listo, seguir escribiendo tu historia.

¿Qué tal ha ido todo? Ya tienes firmemente grabada esa experiencia de éxito. Puedes repetirla cuando quieras. Hayas tenido las experiencias que hayas tenido antes, puedes volver a reescribir esta cada vez que quieras o que te apetezca aportarle algo nuevo, cada vez que disfrutes de una chica y siempre que quieras recordar cómo es tu triunfo con las mujeres. Esta es una herramienta que ya puedes usar para repetirla siempre que quieras antes de salir a conocer a más mujeres. Verás que la disfrutarás y que obtendrás muchas experiencias de ella y tus relaciones con las mujeres serán más intensas y frecuentes cada vez que la uses.

Felicidad, seguridad en mí mismo y unos gratos recuerdos. Eso es lo que yo siento justo en este instante.

# MAGIA

## Nada es un truco

### LOS TRUCOS SON MENTIRA, LA MAGIA ES DE VERDAD. CÓMO CONVERTIR LOS TRUCOS EN MAGIA

Ahora que ya te has enfrentado a tu público para hacerles distintos juegos, quizás puedas saber que hay una enorme diferencia entre mostrar un truco y hacer un juego de verdadera magia. Lo primero no es ni más ni menos que mostrar una habilidad. Lo segundo es obrar un pequeño milagro imposible.

La diferencia entre ambos es exactamente la misma que la que hay entre una frase para ligar de un «salido» al que las mujeres pueden oler a distancia y un comentario exitoso o divertido que dice, sin más, alguien que atrae a las mujeres: la actitud.

Y todo reside, una vez más, en que te lo creas. Para hacerle ver a tu público un verdadero milagro lo único que tienes que hacer es convencerte a ti mismo de que estás obrando el milagro.

Tienes que ser el primer sorprendido de las proezas mágicas que estás logrando. Haz en todo momento como si de verdad estuviera ocurriendo lo mismo que tu público ha de percibir. En el caso del juego «para qué mezclarnos», por ejemplo, actúa convencido de que de verdad tienes el superpoder de hacer que la carta elegida por la espectadora suba para colocarse mágicamente la primera de la baraja cuando tú chasqueas tus dedos. Y así con todos. ¿Qué quieres que sienta tu público con cada truco? Hacerse esta pregunta es fundamental. Y sólo si tú mismo sientes que se produce magia de verdad, tu público lo sentirá también. Y esas sensaciones sí que son de verdad. Los trucos son mentira, pero las sensaciones que provocan, la magia, son verdaderas. Cuando yo hago que una moneda desaparezca de mis manos, no es cierto que tenga el don de hacer que la materia se volatilice. Pero, sin embargo, si hago bien el juego, la sensación de mis espectadores será la misma que la que tendrían si de verdad yo contara con esa habilidad.

En los juegos con monedas que aprenderás a continuación, si deseas que tu público crea que una moneda está en tu mano izquierda cuando en realidad está en

# CUADERNO DE CAMPO

## Saber lo que ya sabes

- ¿Qué es lo que te hace ser alguien especial? Haz una lista con, al menos, cinco cualidades de ti mismo que hacen que seas un hombre especial al que las mujeres amarían por encima de cualquier otro hombre del montón. No te limites a escribirlas: piensa en cómo y en cuánto disfrutará cada mujer que llegue a tener acceso a ellas. Si, por ejemplo, eres alguien atento y caballeroso, imagina la sorpresa de cada mujer a la que abres la puerta (o te ve abrirle la puerta a las demás) o le retiras la silla para que se siente o te vea ofrecerle tu abrigo a tus amigas.

- Haz tu propia lista con las cinco cosas que más te gustan de esta vida. Puede ser desde el olor de los bollos recién hechos de una panadería cercana a tu casa hasta abrazar a una mujer. ¿Cinco son pocas? Identifica primero las cinco que más te gustan, haz un *ranking*, por difícil que sea, y luego puedes continuar con tantas como te vayan viniendo a la cabeza, ahora y en el futuro.

- Recuerda un momento de tu vida en el que fueras extraordinariamente feliz, algo que te hiciera alegrarte muchísimo. ¿Cómo era esa sensación? ¿Qué sentiste exactamente? ¿Hiciste algún gesto externo o interno?

- Escribe en un cuaderno todo lo que quieras sobre tu ejercicio del apartado «Cómo aprender que eres un seductor». Disfruta releyendo tu propia historia con tanta intensidad como seas capaz y usa el material escrito para recordar cada vez más detalles y de forma más viva.

- Idea tu propio juego usando el empalme a la italiana. ¿Qué otros milagros puedes hacer manteniendo una moneda extra escondida en tu mano o haciendo que la gente crea que está en tu izquierda cuando en realidad ha quedado en tu derecha?

- Prueba con distintas formas de empalmar las monedas y crea tu propia secuencia de empalmes para el juego «la verdad es lo que tú creas». Experimenta hasta que halles la forma en la que te resulta más cómodo empalmar y desempalmar la moneda extra cada una de las dos veces que lo harás en este juego.

## NOTAS

# Paso 3

## CONOCER A LAS MUJERES QUE DESEAS

**En este paso obtendrás las herramientas para:**

- Diseñar con éxito tus acercamientos a mujeres.
- Aprovechar el máximo impacto del factor sorpresa.
- Ser sincero contigo mismo en tus interacciones con las mujeres y transmitirlo sin tapujos.
- Evitar los noes.
- Obtener éxitos garantizados en un medio plazo tan corto como tú quieras.
- Usar la magia consiguiendo mayor seguridad e índice de éxitos en tus acercamientos a mujeres desconocidas.
- Técnicas y juegos para hacer aparecer, desaparecer y viajar monedas y casi cualquier objeto pequeño de un lado a otro.

# LIGUE

## Al abordaje

### MÉTETE EN PROBLEMAS

Esa es la única forma de salir de ellos. Según lo vayas haciendo más y más, aprenderás a lograr un mayor número de salidas victoriosas y una mayor calidad de las mismas. Pero tenlo claro: sólo podrás vencer metiéndote en problemas. Sólo conseguirás algo poniéndote en una situación que te obligue a conseguirlo.

Puede que como vendedor tengas un producto magnífico, absolutamente revolucionario que todo el mundo querría comprar. Puede que, además, tengas unas magníficas dotes de comercial para comunicar dicho producto a todos tus posibles compradores. Pero eso no significa en absoluto que vayas a vender nada.

Sólo si vas a ver a esos posibles clientes, si estas dispuesto a pasar tu tiempo en la calle, escribiendo, llamando y viendo personalmente a los clientes potenciales, con la posibilidad de sufrir rechazos, podrás empezar a aprender cómo se vende, de verdad, tu producto y a generar algún resultado.

Todo lo demás está muy bien: definir el plan de empresa, el desarrollo de tu estrategia comercial, quiénes son y dónde están esos clientes y cómo harás para llegar hasta ellos, los libros que puedas leer sobre cómo vender más y mejor, cómo empatizar con tus potenciales compradores, cómo generar el impulso de compra o cómo cerrar el trato. Todo eso seguramente te será útil pero lo único que cuenta es lo que ocurra en cada una de las visitas «reales» a tus clientes potenciales. Sólo a esas visitas podrás aplicar cada conocimiento teórico que adquieras.

Así que sólo abordando a mujeres desconocidas como podrás ligar con mujeres desconocidas y mejorar. Métete en problemas, ponte a ti mismo en situaciones comprometidas, mira a cada mujer que te atraiga a los ojos y

# MAGIA

## Haz magia cuando y donde sea

### LA MAGIA ES UN ARTE, NO UNA SERIE DE OBJETOS

Puedes contarte a ti mismo un montón de buenas razones que expliquen por qué no te acercaste a esa mujer: estaba lloviendo, ibas hablando con tus amigos, tenías mucho que estudiar, llegabas tarde a un sitio, ella se iba a meter ya en el autobús, lo que tú quieras. Y seguro que tus argumentos son contundentes y tus razones muy válidas. Pero el caso es que no te acercaste a aquella mujer. Así que ya no ligarás con ella, por mucho que te justifiques.

Para hacer buena magia lo único que necesitas es saber un par de trucos y tener actitud. Puedes ver a otros magos y pensar que, quizás, si tú tuvieras su manejo de las cartas o dominaras algunas de las técnicas que ellos emplean, entonces sí que podrías hacer juegos fascinantes.

Pero, como ya he dicho, yo he visto a muchos, muchísimos magos con aparatos espectaculares y carísimos y que en el escenario hacían cualquier cosa menos magia. Una aburrida y prepotente exhibición del funcionamiento en principio incomprensible de unos chismes, tal vez; pero magia y espectáculo para disfrute del público, ni por asomo.

Lo que quiero decirte es que todos los momentos son buenos para acercarse a una mujer: basta con que te atraiga. El resto de las circunstancias dan absolutamente igual. Y cualquier truco es válido para hacer magia buena, potente y divertida con él. En el Paso 6 ahondaremos en qué cosas convierten un juego de magia en un truco fascinante del que la gente hablará, pero en esencia se trata de que generes sensaciones haciendo que todos los sentidos de tus espectadores formen parte del juego, que tu público sea partícipe en el milagro, obrándolo contigo, que sea divertido, que piensen que va a suceder algo imposible y que lo que luego suceda rebase sus expectativas bien por esperado o por inesperado.

Para lograr todas esas cosas no te hace falta dominar técnicas muy difíciles. Sólo necesitas ponerte a hacerle magia a la gente, practicarla con público de verdad

# MAGIA

# El poder de elección

## FORZAJES. EL ARTE DE QUE ELIJAN LO QUE TÚ QUIERES

Forzar una carta es hacer que un espectador crea que ha escogido una carta libremente y al azar cuando en realidad está, sin sospecharlo, eligiendo la que tú habías decidido previamente.

Con esta habilidad serás capaz de lograr grandes cosas. Tus espectadores realmente pensarán que han escogido una carta de entre todas las demás por su propia voluntad cuando en realidad están decidiéndose por la que tú quieres.

Ya hablamos de ello cuando explicamos el «forzaje del mago», pero puedes hacer que esa misma carta (en realidad otra igual) se pierda entre la baraja para aparecer en el bolso de la chica, o que coincida con la que aparezca escrita con rotulador sobre una pegatina en la pared de fuera del local, etc.

Ya hemos ahondado en «la ventaja del mago» que no es otra cosa que un forzaje. En la vida real se puede lograr absolutamente lo mismo que con las cartas. Si queremos conseguir que una chica experimente ciertas sensaciones, lo único que tenemos que hacer es decidir qué es exactamente lo que queremos hacerle sentir (así como qué carta deseamos que escoja) y conducirla a una situación en la que ella creerá que está eligiendo lo que está sintiendo, cuando en realidad es lo que nosotros habíamos programado. Lo importante es que sentir exactamente lo que nosotros queremos que sienta será para ella algo absolutamente voluntario y que «elegirá» por sí misma.

Si le preguntas a una chica por la última vez que se sintió atraída por un desconocido y consigues que te hable de ello, estará teniendo ese hormigueo en el estómago que quizás tú estés persiguiendo, pero será algo que salga de ella. Sin embargo, piensa en la ridícula situación en la que tú le

dijeras a alguien «siente un hormigueo en el estómago, ahora». Sería algo así como decirle, coge el dos de bastos. Puede que intentara hacernos caso, pero entonces no sería magia...

En lo que a la cartomagia se refiere, hay muchas maneras de adquirir este increíble superpoder. A continuación explicamos algunas.

## LA CARTA CORRIDA

Esta poderosísima y a la vez simple técnica puede servirnos tanto para forzar una carta como para conseguir potentes efectos en múltiples juegos. Consiste en sacar una carta que el público cree que es la última de la baraja sin que realmente lo sea. Eso se consigue de la siguiente manera: la carta que se quiere que el espectador crea que vamos a sacar y que es la última de la baraja se enseña por su cara junto al resto de la baraja, pero en el momento en el que ponemos los dorsos hacia el techo para repartir la carta de abajo, lo que hacemos es correr esa última carta, con el meñique de la misma mano con la que sujetamos la baraja, uno o dos centímetros hacia el interior de nuestra mano. En las siguientes ilustraciones podrás observar lo que ocurre de verdad (visto desde abajo, ilustración 32A) y lo que ve el espectador desde arriba (ilustración 32B).

Así las cosas, con nuestra otra mano cogemos la siguiente carta por abajo (inf-2), de la cual nos quedan ahora esos dos centímetros de superficie accesibles, dejándola en la mesa o haciendo con ella lo que corresponda pero actuando en todo momento como si esa carta fuera la que el espectador ha identificado como la última en la baraja. Si queremos, y según el juego, podemos incluso hacer que una de nuestras espectadoras coja esa carta de «abajo», ofreciéndole la baraja tal y como se ve en la siguiente imagen.

Los tres juegos que te propongo a continuación usan esta técnica de muy diferentes maneras. Sin embargo, no te recomiendo que los presentes uno a continuación del otro. Como mucho, puedes hacer dos de ellos (los dos que prefieras) en una misma sesión e intercalando otro juego con otra técnica entre medias. La técnica de la carta corrida es poderosísima cuando se ignora, pero si se realiza dos veces seguidas puede, si bien no ser descubierta a un espectador atento, sí alertar de que sucede algo raro. Por ello te recomiendo no abusar utilizándola de forma continuada. Para eso, aprenderemos otros forzados igual de poderosos.

### Puedo ver tu mente

**Efecto:** el mago le da un papelito doblado a un espectadora pidiéndole que lo guarde escondido en su mano porque más tarde se lo pedirá para usarlo en otro momento del juego. Tras mostrar la baraja se le anuncia a la misma o a otra persona que el ilusionista irá sacando de abajo tantas cartas como

Ilustración 32A

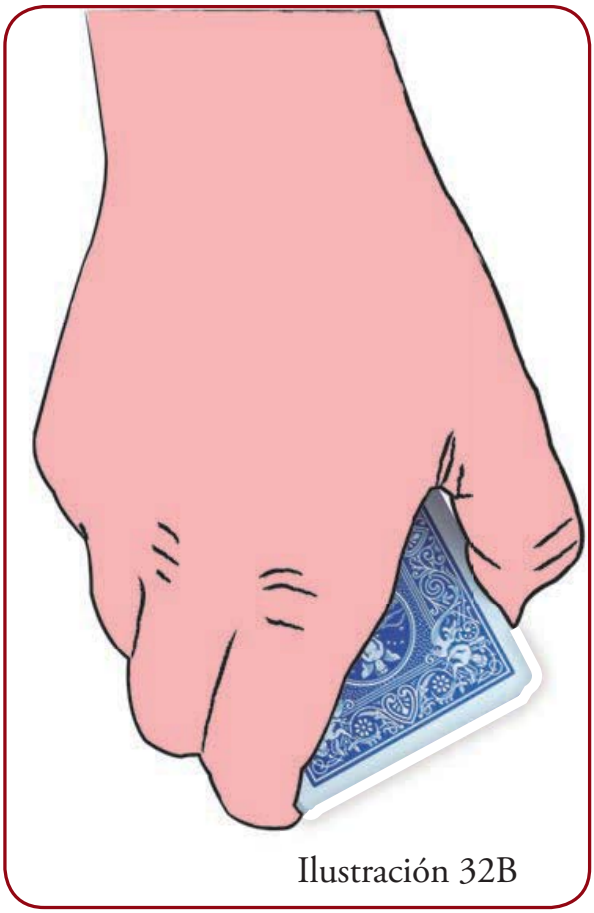


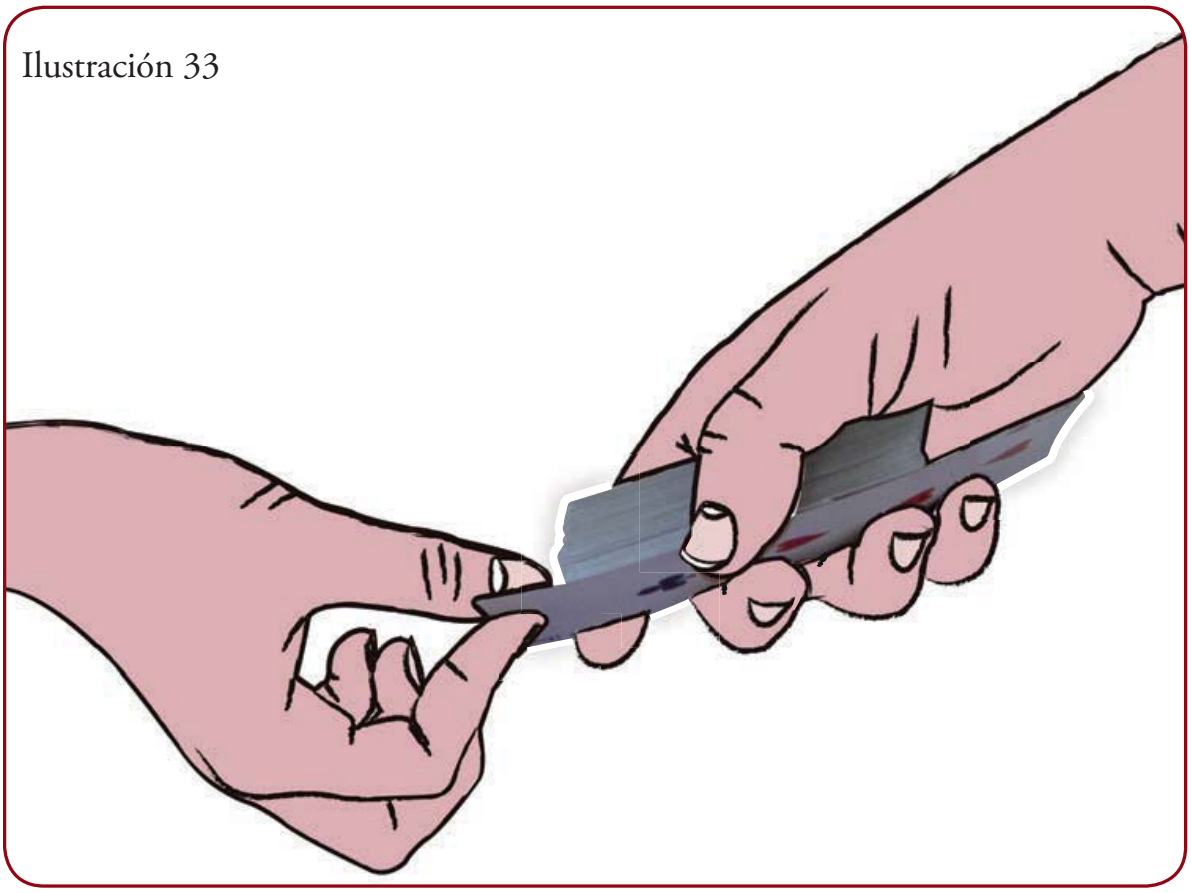
Ilustración 32B

ella le diga para escoger así una carta. Se le ofrece varias veces el poder cambiar de número para que la aleatoriedad sea completa. Una vez elegida, la espectadora coge su carta, la mira y la enseña al resto del público. El mago anuncia que va a tratar de adivinarla pero no es capaz de hacerlo. Dice entonces que va a pasar a la siguiente fase del juego, para la cual necesita servirse del papel doblado que le confió al principio del todo a su «ayudante». Cuando el mago lo desdobla, puede verse que en él está escrito el nombre de la carta elegida.

**Explicación:** antes de empezar, escribiremos el nombre de la carta que queramos forzar en un papel que doblaremos. Una vez hecho esto, colocaremos dicha carta no en inf-1 sino en inf-2. Eso nos permitirá enseñar la baraja libremente sin que se vea que justo la cara de la carta que la espectadora «elegirá» estaba la primera empezando por abajo, ya que alguien podría darse cuenta y recordarlo. Sin embargo, en inf-2 quedará tapada por el naipe que se encuentre en inf-1 y no llamará la atención.

Ayudará a realzar la imposibilidad del efecto realizar una falsa mezcla dejando en su lugar las dos últimas cartas. Después simplemente hemos de pedirle a nuestra espectadora que nos diga el número que quiera e ir sacando cartas del fondo. Es bueno decir algo así como «dime un número bajito, el que tú quieras» ya que si nos dijeran, por ejemplo, el treinta, la cuenta se haría muy larga y el ir sacando tantas cartas de abajo quedaría algo raro.

Ilustración 33



Cuando nos digan el número que deseen, sacaremos normalmente la carta que está en inf-1, pero al llegar a inf-2, que es la que queremos forzar, la correremos hacia el interior de nuestra mano repartiendo las siguientes hasta que lleguemos a la cifra que nos han indicado, momento en el que sí que la dejaremos como si fuera la que ocupaba ese lugar. Una vez sacados los primeros naipes, puede ser interesante dejarle coger a la propia espectadora alguna de las cartas de abajo, acercándole la baraja con nuestra mano pero sin soltarla, al tiempo que mantenemos la carta corrida hacia nosotros y con la parte de las cartas más alejada de nosotros algo inclinada hacia el suelo, tal y como se mostró en la ilustración 33.

La predicción en el papelito es una presentación muy inmediata, aunque funciona bien. Pero hay otras aplicaciones: devolver la carta elegida a la baraja y hacer que aparezca en el bolso de la chica (una duplicada), compincharte con una camarera en un bar para que traiga el nombre de la carta escrito en la cuenta, dar a firmar una carta, controlarla a inf-2 y hacer que la espectadora acierte el número en el que aparecerá. ¿Qué otras opciones se te ocurren?

**Liguepresentación:** si haces la presentación del papelito, puedes contar que tienes el don de conocer exactamente el futuro de todo lo que te pasa en tu interacción con cualquier otra persona en el lapso de las dos horas siguientes, pero que con ella estás teniendo alguna dificultad y no

**Explicación:** todo lo que tienes que hacer es controlar la carta que la espectadora escoja y llevarla a inf-2. En tu segundo intento en vano por encontrar su naipe, cuando muestres el que está en inf-1, y mientras giras la baraja para ponerla de nuevo con los dorsos hacia arriba, corre inf-1 y deja en su lugar inf-2 (la elegida).

Después, simplemente haz el forzaje del mago para que vuelva a elegir su carta.

**Liguepresentación:** puedes pedirle que firme la carta que escoja porque el método que vas a usar para encontrar su carta consiste en ser capaz de detectar la esencia de quien la eligió, que ha quedado prendida en ella. Puedes jugar con el hecho de que parece que no se te da tan bien como tú creías, aunque en realidad lo que ocurre es que has sido capaz de detectar «su esencia» allí donde parecía que no estaba, incluso mejor que ella, que estaba viendo las cartas (si, por ejemplo, enseñas cada carta que saques al público sin verla tú). Cuando termines el juego, puedes observar un momento su firma con curiosidad y hacerle un análisis grafológico. Le encantará que seas capaz de saber aspectos profundos de su persona. ¿Ves qué fácil? Personalmente me gusta más leer la mano, así que, si lo prefieres, tras mirar su firma y revelar algo de lo que dice la misma, puedes cogerle la mano para confirmarlo.

### El as, el dos y el tres de corazones

**Efecto:** el mago enseña el as, el dos y el tres de corazones mostrando que los sitúa debajo de toda la baraja. Enseña los naipes claramente varias veces, poniéndolos luego, uno a uno, boca abajo sobre la mesa. Coge entonces el as, poniéndolo en sup-1 y, dando un toque mágico lo saca de inf-1. Pone ahora el dos en inf-1 y lo saca de sup-1. Bien a la vista de todo el mundo. Pierde finalmente el tres por el centro de la baraja, boca abajo, cuadra las cartas, tira todas contra su otra mano y lo saca de un solo toque y boca arriba.

**Explicación:** pones, efectivamente, el as, el dos y el tres de corazones como tres últimas cartas de la baraja (inf-1, inf-2 e inf-3, respectivamente), enseñando bien los naipes. Procedes ahora a repartirlas y sacando, de verdad, el as, el dos y el tres de corazones, de una en una, boca abajo, poniéndolas así sobre la mesa (un astuto amago para acostumbrar al espectador a que cuando dices que sacas el as, realmente estás sacando el as).

Le das la vuelta a cada una de las tres cartas para que se vea que aún no has hecho nada mágico, vuelves a recogerlas, enseñándolas una vez más y devolviéndolas a su posición original. Repites la operación, pero esta vez corres el as de corazones de manera que lo que en realidad sacas es el dos, el tres y una carta indiferente, en este orden, dejando el as en inf-1.

Ahora sólo tienes que poner el dos (que tu público supone que es el as) arriba, dar un toque mágico y sacar el as de abajo. Coges lo que se supone

que es el dos (que en realidad es el tres) y lo pones abajo, sacando ahora el verdadero dos de arriba (donde previamente lo habías colocado). Por último, metes la carta indiferente en mitad de la baraja, coges el paquete completo y vas dejando caer las cartas de una mano hacia la otra, cogiendo el tres, que estaba en realidad la última por abajo y dándole la vuelta rápidamente. Si dejas caer las cartas con rapidez, parecerá que, efectivamente has sacado el tres de corazones del medio de la baraja de un solo toque. Esto requiere un poco de práctica, pero tras unos cuantos intentos lo tendrás dominado. A esto se sumará el hecho de que, a estas alturas del juego, la mente de tu público estará dispuesta a creerse lo que sea.

Desde el punto de vista meramente mágico, esta ilusión se vende muy bien como una muestra magnífica de prestidigitación, de habilidad en tus manos. Por eso, te recomiendo que lo ejecutes con cierta elegancia y que simules que haces un leve movimiento de manipulación para conseguir tan «difícil» proeza.

**Liguepresentación:** puedes «obligar» a tu espectadora a hacer un poco el tonto contigo. Se divertirá. Por ejemplo, antes de empezar el juego, dile que tú pronunciarás, en un momento del mismo, tres palabras: «sube, baja y sal». Para que todo salga bien, al decir «sube» ella deberá dar un pequeño saltito; cuando digas «baja» deberá agacharse hasta ponerse en cuclillas, y cuando digas «sal» deberá simular ser un salero. Haz que te explique con qué gestos haría ella de salero. Dile que primero tenéis que ensayarlo. Y disfruta de la situación.

Cuando acabe el juego, felicítala por su actuación, sorprendido por lo bien que se le da hacer el ganso: «¿Practicas mucho? Me gusta tu forma de jugar, aunque estoy seguro de que alguna vez habrás pasado ridículo de verdad» o «¿Eres muy vergonzosa? ¿En qué ocasión te has sentido después de haber sido capaz de superar una situación que al principio te daba vergüenza afrontar?». Adapta tus preguntas al carácter de la mujer y a su forma de interactuar contigo. Y a los tiempos: no te conviertas en una ametralladora de lanzar preguntas. Disfruta de reírte con ella y dale a cada momento su importancia. Ya tienes una buena pregunta pendiente, así que no tengas prisa por soltarla. Y si crees que se ha ganado tu confianza, puedes confesarle también tú a ella una pequeña historia en la que hiciste el mayor de los ridículos, centrándote en la parte divertida.

## OTROS FORZAJES

Con el fin de que estés bien armado para efectuar cualquier juego que leas, compres o inventes en el que simplemente haga falta forzar una carta, te voy a enseñar a hacer un par de forzajes más. Son potentes si están bien realizados y sin embargo muy sencillos de ejecutar. No obstante, te recomiendo vivamente que sigas aprendiendo cuantas formas de forzar una carta puedas. Ser capaz de hacerlo bien te dotará de un poder inmenso y vale la

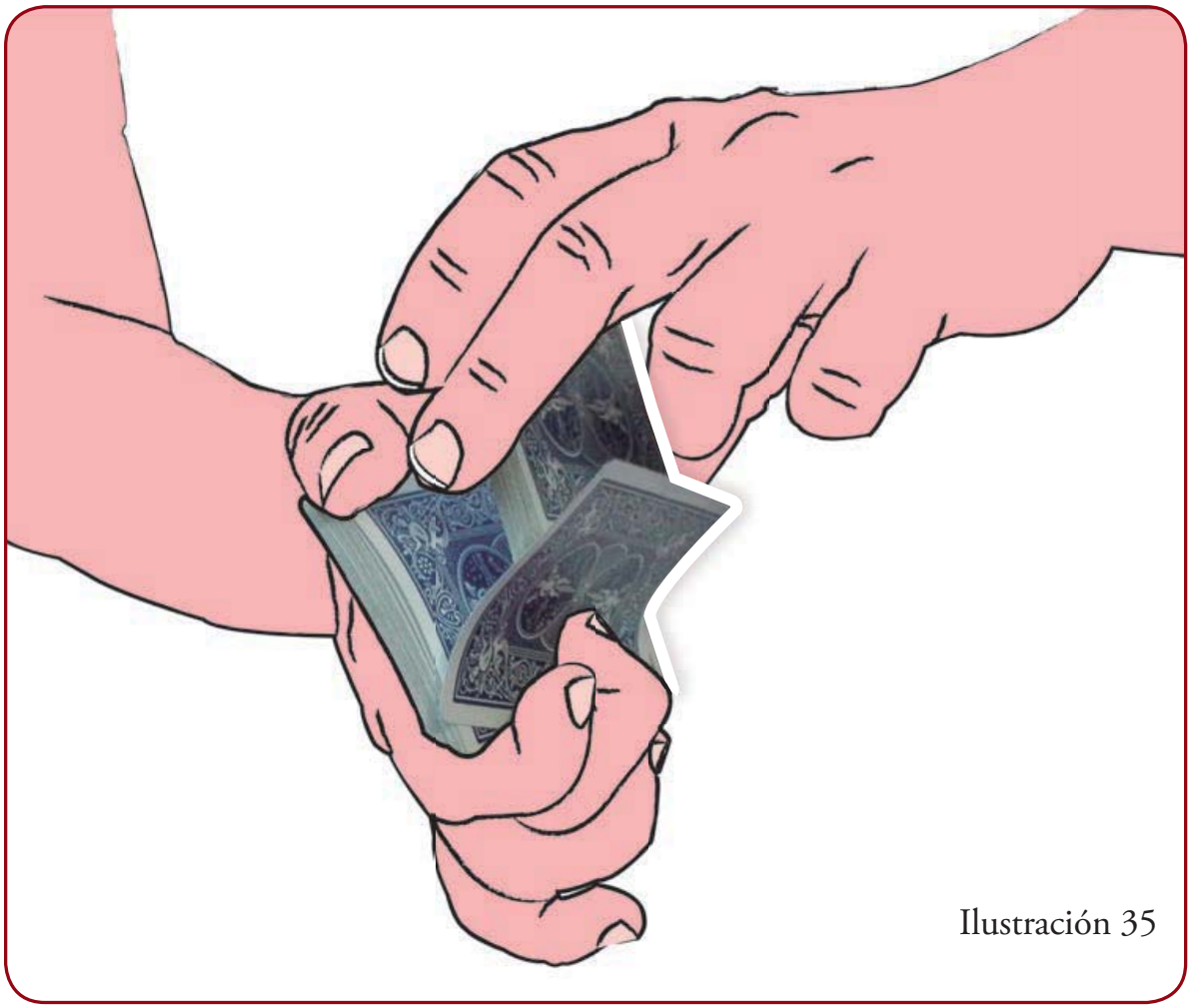


Ilustración 35

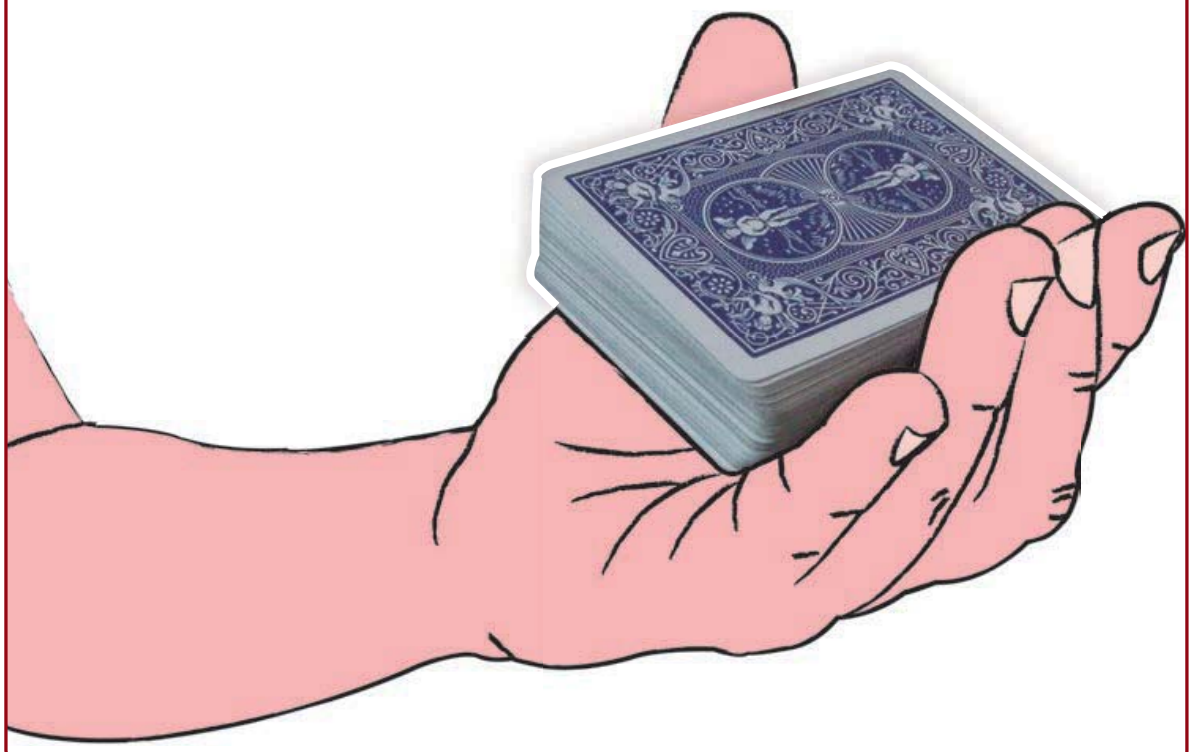
pena invertir algo de tiempo y esfuerzo en dominar varias técnicas. Puedes encontrar los forzajes más clásicos (incluido el así llamado) en muchos libros de cartomagia, entre otros el famosísimo *Cartomagia fundamental* de Vicente Canuto.

### El forzaje por arrastre

Consiste en pasar ojeando las cartas de arriba abajo y pedirle a una espectadora que cuando quiera te diga «alto» o «guapo» o lo que prefiera. Tú te paras donde ella te dice y cortas por ahí, dándole la carta del corte de la que se ve el dorso, ya que darle aquella en la que se ve la cara le quitaría un poco de gracia al juego.

Lo que haces en realidad es forzar la carta que estaba en sup-1. Cuando te dicen «alto», a la vez que cortas, presionas con el dedo medio de la mano con la coges la baraja la carta de arriba, arrastrándola sobre las demás del montón, que te quedará en esa misma mano al retirar el montón cortado, de forma que la que estaba en sup-1 pasa ahora a ser «la carta de corte elegida» (ilustración 35).

Ilustración 36



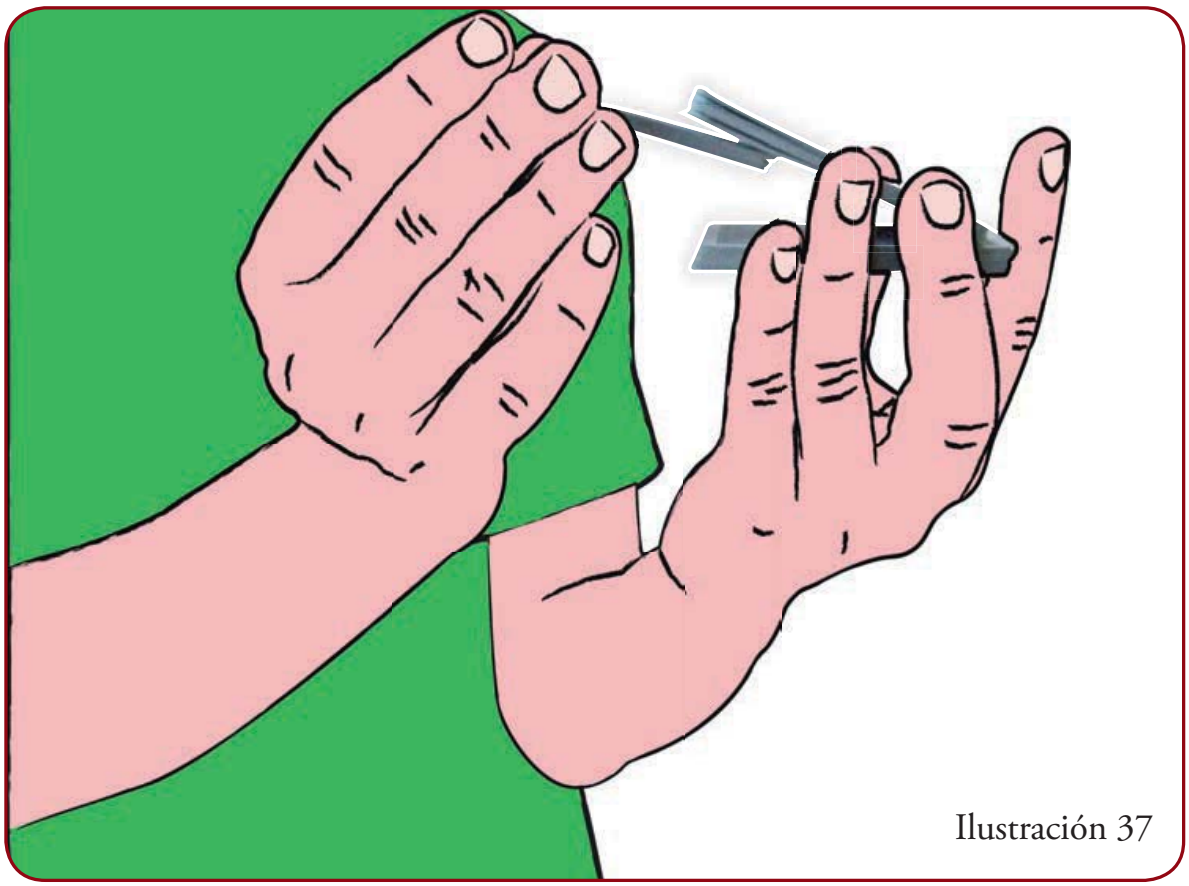


Ilustración 37

Este movimiento dura una fracción de segundo y si, mientras lo ejecutas, miras a tu público a la cara diciéndoles algo, es absolutamente imperceptible.

### El forzaje por mezcla hindú

Es un forzaje muy sencillo, eficaz y popular. Sirve para forzar la última carta de la baraja, aunque hay otras versiones para forzar la primera. La mezcla hindú se realiza cogiendo la baraja en la mano izquierda (o en la que más cómodo te sea a ti) de la forma que se ve en la ilustración 36.

A continuación, con la mano derecha se toma un gran paquete de cartas de abajo. De este paquete, de nuevo con la mano izquierda, se cogen unas cuantas cartas de arriba, sumándolas a las que ya teníamos en esa última mano (ilustración 37).

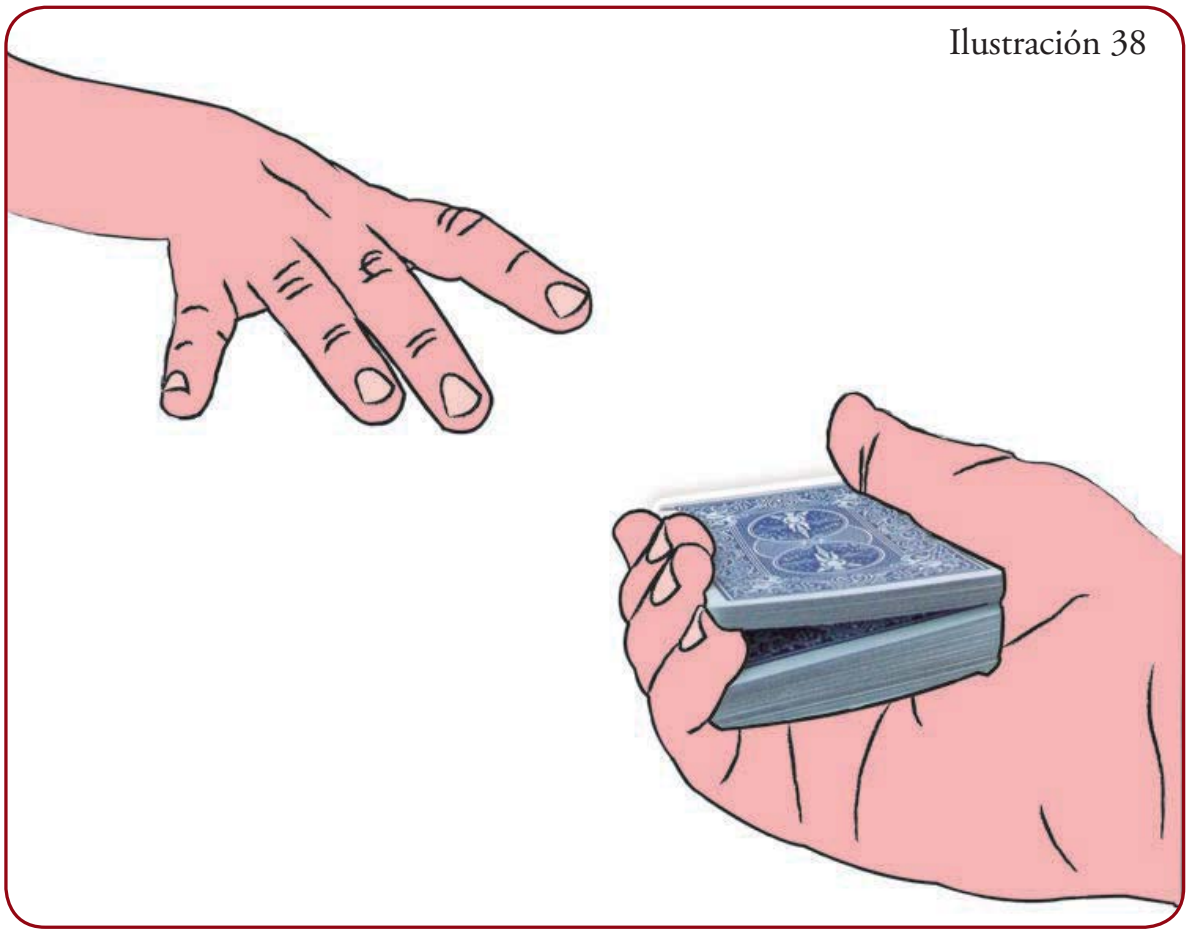
Esto se repite hasta que alguien nos dice «basta». Entonces le enseñamos la carta que tenemos debajo del paquete de la mano derecha que, aunque parezca que va cambiando puesto que vamos dejando cartas en la izquierda, siempre será la que teníamos en inf-1 desde el principio.

### El forzaje por corte

Este forzaje es invención mía, al menos hasta donde yo sé. Si alguien antes también lo inventó, lo desconozco, pero yo lo concebí por mi cuenta y riesgo. Es, para mí, quizás con el clásico bien realizado, el conocido como «forzaje de la séptima» y otro de una ejecución algo más compleja, también de mi invención, el más natural de cuantos conozco ya que no se le pide al espectador hacer nada «raro». Simplemente cortar por donde quiera y tomar la carta por donde ha cortado. Es algo que yo haría si me pidieran que lo hiciera para jugar, por ejemplo, a la carta más alta en vez de para hacer magia. Consiste en hacer un *break* o separación con el meñique por encima de la carta a forzar que tendremos situada más o menos hacia la mitad de la baraja, poniendo el resto de los dedos como se ve en la ilustración 38.

Teniendo así las cartas en nuestra mano, le pediremos al espectador que corte por donde quiera. Cuando el espectador esté empezando a cortar, la simple presión de nuestros dedos contra las cartas (no hace falta apretar más de lo normal), la separación creada por el meñique y el hecho de que el propio meñique sujete la carta a forzar evitando así que se pueda levantar alguna carta de más, harán inevitablemente el espectador corte justo por donde tenemos la carta a forzar. Si además retiramos un poco la mano hacia abajo cuando el espectador ya tiene cogido su montón, podremos «ayudarle» a coger justo las que nosotros deseamos. Simplemente no te precipites al separar «su» montón. Acompaña su cadencia natural y

Ilustración 38



sólo levanta un poco el meñique cuando tu espectador ya haya comenzado a coger las cartas. Practícalo, hazlo con confianza y verás que sale siempre. De todas formas, y si no sale ¿qué? Pues no pasa absolutamente nada. Si intentas forzar una carta y te sale mal el forzaje, simplemente haz otro juego en el que no necesites forzar una carta para nada. Para tu público nada habrá fallado.

# MAGIA

## Creando escenarios

### ALGUNAS CUALIDADES EXTRA PARA EL CONTROL DE LA SITUACIÓN QUE TE REGALARÁ TU PERSONAJE-MAGO. CÓMO USAR TU CUERPO PARA COMUNICAR

La magia, como el ligue, consiste fundamentalmente en dos cosas:

- Ser capaz de crear fascinación, atracción y misterio hacia nosotros y lo que hacemos.
- Comunicar esa capacidad y ponerla en práctica.

De nada sirve estar convencido de que uno es un gran seductor, un gran mago o un gran conductor de locomotoras a vapor si no sabe cómo comunicárselo a nadie. Pero como ya hemos mencionado, que uno sea un gran mago o un gran seductor no es algo que se comunique con palabras. Si el piloto del avión saliera de la cabina para decirte que estuvieras tranquilo porque él es un gran piloto, probablemente conseguiría el objetivo contrario. Lo que uno es se transmite por lo que hace y por cómo lo hace y no por lo que dice.

Y cuanto mayor sea la intensidad de esta comunicación, mejor. No se trata sólo de transmitir los mensajes correctos, sino de hacerlo de forma entusiasta, dinámica y causando el mayor impacto al mayor número de gente posible. El caso es que aquí vamos a dar algunas pistas de cómo un mago y un seductor movilizan todo su cuerpo para que les ayude en esa comunicación.

Como remarcó el nunca bien ponderado mago Juan Tamariz, nosotros mismos somos la herramienta más importante a la hora de crear sensaciones premeditadas. Un gran mago es capaz de generar, en una playa nudista, una sensación mucho más mágica que otro mago lleno de medios en el estadio más grande del mundo. Y lo hará con todo con su cuerpo, creyéndose que está haciendo

# Paso 6

## EL MANEJO DE LOS TIEMPOS

**En este capítulo hallarás cómo:**

- Saber cuándo dejar la interacción con una mujer para continuar con ella otro día.
- Sacar el máximo partido del tiempo entre el momento en el que la conociste y el que la vuelves a ver, causando el máximo impacto en ella.
- Quedar con una mujer para otro día con éxito.
- Amplificar el efecto mágico de un juego en tu público.
- Hacer bonitos juegos de magia con cigarrillos y papeles y utilizarlos para generar bellos momentos.

# Paso 7

## ALGO ESPECIAL

**En este capítulo encontrarás las herramientas para:**

- Convertir tus interacciones en momentos verdaderamente especiales y únicos en la vida de cada mujer con la que interactúes (y que valga la pena).
- Pasar al contacto físico.
- Convertir tus interacciones en momentos verdaderamente especiales y únicos en tu vida cada vez que interactúes con una mujer.
- Sembrar ideas en la mente de las mujeres con las que interactúes.
- Controlar la atención de las personas con las que interactúes en cada momento y aprender algunas de las ventajas que de ello se derivan.
- Ser capaz de realizar juegos de cartas automáticos (que no requieren de ninguna habilidad manual especial) siendo capaz de crear con ellos efectos de magia absolutamente magníficos.

# Paso 8

## CULMINAR CON ÉXITO

**En este paso encontrarás todo lo que necesitas para:**

- Culminar cada interacción con éxito. Y con sexo.
- Que el sexo se convierta en el primer paso de una interacción profunda y magnífica entre dos seres humanos. Tan larga o corta como tenga que ser, pero con mayor intensidad y deleite en los detalles y matices de los que la mayoría de matrimonios suelen experimentar.
- Una introducción a la hipnosis de espectáculo y a la magia de escenario. Algunos conceptos importantes que te ahorrarán mucho tiempo de aprendizaje.
- Cuatro preciosos e impactantes juegos de magia de escena para realizar ante públicos tan grandes como tú decidas.

# CUADERNO DE CAMPO

- Piensa en qué objetos llamativos colocarás en lugares visibles en tu casa o en tu cuarto. Identifica qué valores quieres comunicar, cómo y en qué medida despertarán la curiosidad de las chicas que los vean y qué breves historias contarás sobre ellos cuando te pregunten, así como de qué forma enlazarás tus comentarios para preguntarle a ella por emociones o vivencias personales al hilo de lo que tú cuentes.

- Practica el juego de imaginar a una chica que se define a sí misma como:
  - Teleoperadora.
  - Defensora de los animales.
  - «Súper-borde».
  - Arquitecta.
  - Fiestera.
  - Tímida.
  - Apasionada por el arte moderno.
  - Un chica muy normalita, del montón (sin duda el ejercicio más difícil puesto que deberás trabajar duro para sacar lo que esa mujer tiene de especial dentro de sí. Sin embargo, cuando lo logres, serás para ella sin duda el hombre de sus sueños puesto que probablemente ni ella misma había hecho nada remotamente parecido anteriormente).
  - Y todas las demás opciones que se te ocurran. Piensa en qué más valores explorarás sobre ella a partir de esas «definiciones» y en cómo podrías enganchar su realidad con la tuya, haciéndole ver que comprendes bien sus vivencias actuales y que tú has pasado por ellas en el pasado.

# Anexo I

## SOBRE CÓMO AVANZAR EN EL MUNDO DE LA MAGIA

### POR DÓNDE EMPEZAR

Esa es una pregunta que me hacen constantemente aquellas personas que desean introducirse en el mundo de la magia o que ya tienen alguna afición por este arte pero desean saber cómo pueden continuar progresando y aprendiendo. Desde luego que hay libros magníficos sobre magia. Y un libro de magia siempre es una buena inversión. A cambio de unos pocos euros consigues varias decenas de juegos.

El problema es que muchas veces uno no sabe qué libros son mejores y ni siquiera se imagina dónde conseguirlos. Sobre esto último hay que decir que en cualquier librería generalista encontrarás algún que otro libro que te enseñará unos pocos juegos. En la misma donde has comprado este, de hecho. No tienen por qué ser malos. De hecho, seguramente encontrarás en ellos algún que otro efecto que te resulte impactante y que puedas llegar a dominar con un poco de práctica. A mí me han regalado en muchas ocasiones libritos de este estilo y he de decir que de todos he sacado algo nuevo y provechoso.

Pero también tienes multitud de tiendas especializadas en magia. Puede que en tu ciudad no haya ninguna, pero en internet tienes bastantes. Una pequeña búsqueda en Google te será suficiente para encontrarlas. Allí podrás buscar cuantos libros de magia imagines.

### ¿QUÉ LIBROS LEER?

Algunos de los que a mí me han resultado más útiles a lo largo de mi carrera (varios de ellos ya citados a lo largo de este curso) y que te recomiendo encarecidamente son:

# Anexo II

## SOBRE CÓMO EMPRENDER TU CARRERA COMO MAGO

### EL EFECTO ARTISTA

¿Qué es el efecto artista? Bueno, seguramente te hayas dado cuenta de que las estrellas de rock, los futbolistas, los actores, etc., no tienen muchos problemas para ligar.

Quizás te parezca algo natural y, por tanto, ni siquiera creas que tenga sentido preguntarse el porqué. O puede que te despierte una gran curiosidad. Lo que hacemos los magos es, fundamentalmente, abstraernos de la realidad para analizar pormenorizadamente las relaciones causa-efecto sin dar nada por supuesto. Así que somos, sobre todo, curiosos.

Personalmente no creo que el éxito de los artistas y famosos con las mujeres se deba al dinero que se les pueda presuponer o que realmente tengan. Se debe, más bien, a su fama pura y dura. Ser famoso es ser el centro de atención de, al menos, todos aquellos que te otorgan la fama. Es exactamente lo mismo que ser el jefe de la tribu. Contar con el reconocimiento de los demás hace que sean estos los que hablen de ti, comunicándose entre sí todos los maravillosos aspectos de tu personalidad. El jefe de la tribu, al igual que una persona famosa, puede ser alabado o criticado pero el caso es que está en una posición en la vida en la que muchas otras personas desearían encontrarse, consigue los retos que se propone (entre otros, aquellos que le han llevado a obtener su fama) y los demás lo saben y hablan de él y, al hacerlo, firman su éxito, fama y liderazgo.

### CONVERTIRSE EN AUTORIDAD

Un mago famoso es un tipo especial de persona famosa. Además de comunicar todas aquellas cosas que emanan de su fama, resulta que, cada vez que hace ma-

# Anexo III

## TRES JUEGOS ROMPEDORES DE CREACIÓN PROPIA QUE NUNCA NADIE VIO A OTROS MAGOS Y CON LOS QUE PODRÍAS IR A LA TELE

### EFECTOS

1. Un trocito de papel en blanco es mostrado y dado a inspeccionar por una espectadora, a quien se le pide que lo examine realmente a conciencia y que después haga con él una pelotita que ha de conservar en todo momento en su mano. Se le da ahora a elegir libremente una carta que es devuelta a la baraja y perdida en esta, siendo la propia espectadora la que la introduce en ella y mezcla bien las cartas.

   El mago se concentra pero no logra adivinarla. Al menos, no siguiendo un método mágico tradicional. Le pide a la espectadora que le diga cuál era el naipe que había escogido, lo cual es una muy buena manera de que el mago pueda saber cuál era. El mago explica que él no puede obrar milagros pero, sin embargo, sí que puede conseguir canalizar la energía de los demás para que ellos mismos se asombren de las proezas que son capaces de hacer. Le pide a la espectadora que abra la mano en la cual ha tenido todo el tiempo guardado el papelito. Cuando lo hace, el valor de su carta está escrito en él.

2. Una baraja se enseña al público y es dejada sobre la mesa. En estas condiciones, una espectadora corta por donde quiere. Aun así, el mago le da la posibilidad de cambiar entre su carta de corte u otra cualquiera de la baraja. A pesar de todo, el mago logra adivinar la carta de la espectadora o hacer la maravilla que quiera con esa información en su poder puesto que la carta, por increíble que parezca, es forzada.

# Más bibliografía comentada

Todo lo que has leído en este curso es fruto de mi propio trabajo y del de mis alumnos en los cursos que he impartido y en nuestros cientos de abordajes y experiencias con mujeres. Lo he escrito con el sincero convencimiento de lo útil que te será y me encantaría saber cuál ha sido la forma en la que tú más lo has aprovechado y cómo te ha ayudado más. No dudes en escribirme, me encantará tener noticias tuyas.

Pero también es cierto que antes de mí ha habido mucha gente que ha trabajado muy duro para aportar sabiduría sobre algunos de los temas que aquí hemos tratado. Y es de bien nacidos ser agradecidos.

En lo que a libros de magia respecta, ya te he dado una buena lista, así que no volveré a nombrarlos aquí.

## LIBROS NO MÁGICOS EMPLEADOS PARA ESCRIBIR ESTE LIBRO

- *Escultismo para muchachos* (Sir Robert Stephenson Smith, Lord Baden-Powell of Gillwell). Libro fundacional del Movimiento Scout Mundial del que es fácil obtener unas pocas pero muy valiosas lecciones fundamentales para la vida, aprendiendo la forma práctica en la que mejor servir a los demás para alcanzar la propia felicidad. Actualmente existe en el mercado una traducción al español hecha por mí y autorizada por «The Scout Association».

- *La ciencia de la seducción* (Óscar Garrido). El primer libro sobre seducción que yo leí y que fue una maravillosa luz en mi tardía adolescencia.

# AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a todos los que me habéis ayudado a hacer de esta idea una realidad. A todos los que me habéis aportado vuestra inteligencia y vuestras críticas al leer el libro. Sois muchos y muy buenos y me da miedo dejarme a alguno por el camino y, sobre todo, no quisiera violar la confidencialidad que le debo a algunos de los nombres que deberían aparecer aquí.

No obstante, he de agradecer especialmente todo lo que aprendí de Maite, la directora del Instituto Erickson de Madrid quien me abrió las puertas de su casa y me dio tantas herramientas tan útiles para mi camino, en tantos sentidos...

No tengo más remedio que darle sonoramente las gracias a Yago de Marta por todo su apoyo incondicional, por no dudar ni un segundo en dejar que su nombre apareciera junto al mío, por responder por mí en tantas ocasiones y por ser una de las primeras personas que me abrió todas las puertas de las que él tenía llave, ayudándome así a creer más en mis propias creencias al recibir retroalimentación de la «realidad».

Un millón de gracias a Angie y Leti, las ilustradoras, quienes me acompañaron durante todo el largo proceso de toma de imágenes y estudio de las mismas para que los juegos de magia fueran entendidos fácilmente y quienes luego transformaron todo sabiamente en ilustraciones. De la sierra a la ciudad, han sido muchas horas, esfuerzo y profesionalidad dedicados por su parte, siempre con una sonrisa en los labios. Con total sinceridad, sin ellas, este proyecto sencillamente no habría sido posible.

Y gracias, muchas gracias a Sira, que con su entusiasmo por lo que yo iba escribiendo me ayudó a no dudar ni un segundo de mí mismo, a ser capaz de llegar con este proyecto hasta el final y saber que podría prestarle servicio a las personas inteligentes. Porque el suyo no es un entusiasmo fácil de conseguir y sólo le emociona la inteligencia que es, por otra, parte, la madre de todo lo bueno que hay o puede llegar a haber en una persona. Gracias, hay muchas cosas que nunca olvidaré.