



# Las reglas para la primera parte del Juego Humano son:

1.- Los Jugadores deben olvidar quiénes son realmente (Jugadores) y creer en lugar de eso que son algo diferente, hasta el extremo, por ejemplo, de creer que son su propio cuerpo, o su *Yo Infinito*.

2.- Los Jugadores deben creer que sus experiencias holográficas son reales y que lo que perciben con sus sentidos ocurre realmente “ahí fuera”, en una realidad objetiva e independiente.

3.- Los Jugadores deben creer que lo que se encuentran “ahí fuera” manda en ellos y tiene el poder de influir en sus vidas.

4.- Los Jugadores deben creer en los juicios “bueno y malo”, “correcto y equivocado”, “mejor y peor”, “bien y mal”.

5.- Los Jugadores deben creer que hay algo “erróneo” en la realidad que ven “ahí fuera” y que necesitan cambiarla, arreglarla o mejorarla.

6.- Los Jugadores deben creer que tienen el poder de crear una realidad diferente de la que experimentan y que, por lo tanto, se sientan incompletos e imperfectos (más limitados) cuando fracasan.

7.- Los Jugadores deben creer que pueden encontrar la salida del Juego Humano pensando, usando su mente; o encontrar esa salida amando o usando su corazón.

8.- Los Jugadores deben creer que “pueden hacer que pase algo”, y cuando fracasan acaben culpándose a sí mismos por no ser más listos, o mejores, o trabajar más.

9.- Los Jugadores deben creer que hay objetivos a alcanzar, o planes que satisfacer, o lecciones que aprender.

10.- Los Jugadores deben creer que son los únicos responsables de luchar por satisfacer sus necesidades y deseos, algo por lo que tienen que luchar.

11.- El miedo y la resistencia son los cimientos de la primera parte del Juego Humano, y los juicios y sus creencias resultantes son el pegamento que hace que funcionen las ilusiones.

12.- Estas ilusiones no deben romperse nunca, o los Jugadores verían el trasfondo del Juego y éste se acabaría.

## **La segunda parte del Juego Humano es lo opuesto de la primera:**

1.- El Jugador sabe que lo que se ha llamado “realidad” no es real en absoluto, sino un holograma creado por su *Yo Infinito* para jugar el Juego Humano. Este Juego se juega por, en y para la consciencia. De hecho, no hay un “ahí fuera”, no existe una realidad objetiva independiente.

2.- El Jugador sabe que una vez que se ha instalado en la segunda parte, todos los hologramas experimentados por él, más que dirigirlo hacia mayores limitaciones y restricciones, estarán apoyando totalmente su metamorfosis en mariposa.

3.- El Jugador sabe que no puede ni podrá nunca experimentar nada en holograma alguno que su *Yo Infinito* no haya creado y querido experimentar, y que su *Yo Infinito* ha escrito y dado su visto bueno al guión que se usa por cualquier otra persona que aparezca en el holograma del Jugador. En el holograma del Jugador nadie puede decir o hacer nada que no haya solicitado el *Yo Infinito* del Jugador.

4.- El Jugador sabe que su enfoque cambia de pensar a sentir. En la segunda parte no hay nada que analizar, diseccionar o comprender, no hay nunca razón alguna para preguntar “¿por qué?”. Pensar y estudiar son ahora únicamente el resultado de la curiosidad interior por ampliar los propios conocimientos, en lugar de requisitos para descubrir el mundo o hacer al Jugador “mejor” o más “iluminado”.

5.- El Jugador cambia de “dar su poder a otra parte” para hacer real el holograma, a “recuperar su poder” desde ese holograma. Cuando aparecen hologramas que causan alguna clase de malestar es señal de que el Jugador, mientras jugaba la primera parte, ha adjudicado algún poder al holograma para hacerlo real. Esta es la oportunidad de reconocer que el holograma no era verdaderamente real y de poner en marcha algún tipo de proceso para recuperar ese poder desde el holograma.

6.- El Jugador deja atrás todos y cada uno de los juicios sobre cualquier persona o cosa de cualquier holograma en cualquier ocasión, como “bueno”, “malo”, “cierto” o “erróneo”. Como dijo Rudyard Kipling en su poema, *Si*: “Si puedes encontrarte con el Triunfo y el Desastre y tratar por igual a esos dos impostores...”

7.- El Jugador sabe que, puesto que todo ha sido creado específicamente para él por su *Yo Infinito*, no hay nunca nada que necesite ser arreglado, o cambiado, o mejorado en los hologramas que experimenta. Lo único que puede querer un Jugador es cambiar su percepción y, por lo tanto, su propia reacción o respuesta ante una experiencia.

8.- El Jugador cambia de ser “proactivo”, a ser “reactivo”. No hay nada que el Jugador necesite “hacer que suceda” nunca más. En otras palabras, el Jugador sigue simplemente su emoción interior mientras ésta sea divertida y proporcione alegría total. Ser “reactivo” significa que cuando aparece una ilusión holográfica “ahí fuera” que parece que requiera tomar una decisión, una respuesta, o una acción, el Jugador la toma (siempre y cuando no signifique un malestar). O cuando el Jugador siente una motivación interna o un impulso para actuar, lo hace.

9.- El Jugador vive momento a momento, un día cada vez. No hay metas, ni planificaciones, ni objetivos, ni órdenes del día. No hay ni un pasado, ni un futuro, simplemente un “ahora”.

10.- El Jugador desarrolla amor profundo y gratitud sincera por su *Yo Infinito*, por sí mismo como Jugador, y por todas las creaciones holográficas de la primera parte, aunque cuando hubiese ocurrido que la experiencia pareciera poco agradable en su momento.

11.- El Jugador tiene el “conocimiento” y la completa confianza de que su *Yo Infinito* se ocupará de todas sus necesidades (incluso del dinero), y de que no hay razón para preocuparse por nada. El *Yo Infinito* no crearía un holograma que quisiera que el Jugador experimentara si no lo dotase también de todo lo que el Jugador necesita para esa experiencia.

12.- El Jugador se levanta cada día en atenta espera, con expectativa curiosa ante las experiencias que su *Yo Infinito* creará para él aquel día; se pone el cinturón de seguridad, se relaja, y disfruta del viaje.