



# INTRO: HORA DE GANHAR \$\$\$

Dias 1-2 você instalou tensão psicológica + construiu máquina de conversão.

**DIA 3: Você captura toda essa energia e transforma em dinheiro.**

6 horas para ativar suas vendas.

A diferença entre quem fica no "potencial" e quem converte está numa palavra:

**COLHEITA.**

A maioria passa 90% do tempo plantando e 10% colhendo.

Os que faturam invertem essa proporção.

---

## NÃO É "DIA DE VENDAS"

**É DIA DE COLHEITA.**

A tensão foi instalada.

A obsessão foi criada.

A máquina está pronta.

Agora você aperta o botão e colhe os primeiros frutos.

**Regra brutal:**

Se terminar DIA 3 sem pelo menos 5 DMs qualificados ou 1 venda fechada, algo estava errado nos dias anteriores.

Hoje você para de "construir" e começa a "colher".