

20. LA SUERTE ESTÁ ECHADA

Es casi un tópico decir que a los españoles les gusta jugar a la lotería, a las cartas y sobre todo al fútbol, el deporte nacional. Pero debe de ser verdad, porque muchas expresiones coloquiales utilizan palabras relacionadas con este campo semántico. Vamos a trabajar con las siguientes que tienen su origen en juegos de cartas.

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Ser un as. | 5. Romper la baraja. |
| 2. Echarse un farol. | 6. Echar las cartas. |
| 3. Jugar con las cartas marcadas. | 7. Tomar cartas en el asunto. |
| 4. Poner las cartas boca arriba. | |

Y con éstas, que podemos relacionarlas con el fútbol:

- | |
|------------------------|
| 8. Casarse de penalti. |
| 9. Hacer la pelota. |
| 10. Meter un gol. |



En primer lugar, busca el significado literal de todas estas palabras con ayuda del diccionario si lo necesitas:

- > baraja:.....
- > as:.....
- > farol:.....
- > penalti:.....
- > gol:.....

A. Ahora intenta relacionar todas las expresiones con su significado metafórico:

- a. Aprovechar un descuido para ganar.
- b. Romper las negociaciones.
- c. Intervenir.
- d. Fanfarronear, mentir.
- e. Adivinar el futuro.
- f. Ser el mejor en algo.
- g. Hacer trampas.

- h. Casarse embarazada.
- i. Adular por interés.
- j. Descubrir intenciones ocultas.



B. Como ya las entiendes, no te resultará difícil sustituir en este texto las partes en negrita por el modismo apropiado.

Aquella noche, después de cenar, M.^a José nos preguntó si queríamos que **nos leyera el futuro** (1). Ninguno de nosotros conocíamos esta habilidad de nuestra amiga y pensamos que **se estaba inventando una historia** (2). Sólo Asunción la creyó y le contestó que le apetecía saber qué le iba a pasar. Para nuestra sorpresa, M.^a José sacó del bolso una baraja del tarot y empezó la función.

En primer lugar, le predijo que **asombraría a su jefe** (3) cuando éste descubriera que era ella la responsable de los beneficios de la empresa. Todos nos quedamos estupefactos cuando Asunción dijo que era verdad, que ella era la más eficiente y que M.^a José no podía saberlo porque hacía años que no se veían. Nos dimos cuenta de que lo había adivinado de verdad y entonces nos peleamos por ser los siguientes.

Le tocó el turno a Elvira, pero a ella no le gustó oír que **se iba a casar embarazada** (4)... con su antiguo novio. Todos nos reímos al escucharlo excepto Martín, su actual novio, que metió su cabeza entre las dos, **intervino en la conversación** (5) y empezó a interrogarla muy enfadado.

A Luis se le fastidió la noche cuando le dijo que, por mucho que **adulara** (6) a su jefe, no iba a conseguir el ascenso que tanto deseaba.

Llegó el momento de Marina. Hasta esa noche habíamos pensado que era **la que más sabía de Informática** (7), pero por M.^a José nos enteramos de que **hacía trampas** (8), pues acabó confesando que no había estudiado nada y que todo se lo preguntaba a su primo, el verdadero Informático.

La reunión definitivamente se enturbió cuando empezamos a **descubrir lo que pensábamos y sabíamos unos de otros** (9). Estábamos peleándonos y gritándonos, cuando M.^a José oyó a Ramón decirle a Consuelo que él ya no aguantaba más a su madre, que era una vieja bruja, **que todo se había acabado entre ellos** (10) y que quería el divorcio. Entonces se puso muy nerviosa, se levantó y gritó: "Yo sí que termino". Y efectivamente, tras despedazar las cartas, nos las tiró a la cara y se fue.



Es tu turno. Echa las cartas a tu compañero de la derecha y escribe un texto sobre su futuro. Piensa en su trabajo, sus amores, sus viajes, sus amigos, su familia... ponle un poco de humor y utiliza, al menos, dos de los modismos que acabas de aprender. Después leeremos todas las historias de la clase.



C. Las siguientes expresiones tienen una explicación y te las proporcionamos todas excepto la última porque podrás fácilmente encontrarla en una enciclopedia, en un diccionario o en Internet.

- Ser un as: el as es la carta número uno y es la que tiene más valor en el juego. Antiguamente, sin embargo, decirle a alguien que era un as era llamarlo estúpido.
- Echarse un farol: en los juegos de cartas, quien miente sobre su jugada para que los demás queden asombrados, se echa un farol.
- Poner las cartas boca arriba: muchos juegos de cartas se juegan con las cartas descubiertas.
- La suerte está echada:



Para terminar vamos a hablar de juegos. Con dos o tres compañeros debéis pensar en uno que conozcáis y escribir una pequeña explicación misteriosa para que vuestros compañeros intenten adivinar en qué habéis pensado. Os ayudamos con este ejemplo.

Todos los jugadores enseñan las piernas y se reparten en dos equipos. Además, hay uno que tiene un aparato que emite un sonido muy agudo. A éste cuando no le gusta lo que haces te enseña tarjetas de colores. Todos persiguen la misma cosa, pero sólo hay una y por eso corren mucho para llegar a ella antes. Los espectadores de este juego gritan mucho y normalmente hablan de la familia de los jugadores y del señor de negro. Hay unas apuestas muy curiosas sobre este juego con 1, X, 2, que los españoles sueñan con acertar para no ir a trabajar el lunes.