

5. Les gambits

Tout d'abord, qu'est-ce qu'un gambit ? Dans l'acception la plus large, c'est le sacrifice d'un pion ou deux dans l'ouverture. Parfois un sacrifice de pièce est aussi appelé « gambit » (par exemple le Gambit Cochrane dans la Petrov : 1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♗xf7), mais je pense qu'il est plus précis de réserver ce terme aux sacrifices de pions, et à ceux qui surviennent à un stade précoce de l'ouverture. Bien sûr, la ligne est ici floue entre ce qui est un « stade précoce » et ce qui ne l'est plus. Dans le Gambit Marshall de l'Espagnole, par exemple, les Noirs n'offrent un pion qu'à leur huitième coup. Certains pourraient estimer qu'il s'agit d'un sacrifice de pion plus que d'un gambit. La distinction n'est pas importante, en l'occurrence ; toutefois, si l'on observe une longue liste d'ouvertures nommées gambits, on constate que le sacrifice de pion est presque toujours proposé dans les cinq premiers coups, et très souvent au deuxième ou au troisième coup.

Jusqu'ici, dans cette série, nous n'avons pas rencontré beaucoup de gambits. C'est jusqu'à un certain point parce qu'ils ont tendance à être dénués du type de thèmes standard que j'ai mis en avant tout du long. C'est ainsi qu'on ne verra généralement pas beaucoup de ressemblances de structure de pions entre une ouverture à gambit donnée et les débuts plus conventionnels auxquels on est habitués. Néanmoins, quand on les prend en bloc, les gambits partagent certaines caractéristiques fondamentales. Nous verrons, par exemple, que presque tous les gambits accordent la priorité à un jeu de pièces libre. En outre, la plupart des gam-

bits sont conçus pour contrôler le centre, que ce soit par influence de pièces ou par une plus grande présence de pions. Dans les gambits qui dépendent d'attaques précoces, cet avantage central est souvent échangé contre des gains tactiques ; dans les gambits positionnels, il tend à persister un moment. Assez curieusement, il y a deux techniques fondamentalement opposées par lesquelles les joueurs de gambit essayent de prendre le contrôle du centre de l'échiquier. Dans certains gambits, on sacrifie un pion de l'aile pour le pion central adverse, établissant ainsi une majorité centrale. Dans d'autres, le joueur *sacrifie* de façon paradoxale ses pions centraux pour obtenir un développement de pièces rapide, puis utilise ses pièces pour contrôler les cases centrales. Les deux approches sont parfaitement légitimes ; je discuterai plus longtemps de cette distinction ci-dessous.

Qu'en est-il de la personne située de l'autre côté de l'échiquier, chargée de se défendre contre un gambit ? De quelles techniques dispose-t-elle ? De façon générale, il y a deux approches de base. Certains joueurs sont heureux d'encaisser un pion ou deux ; ils estiment que leur matériel de plus compense les quelques inforts temporaires, et s'attendent assurément à ce que la pression retombe une fois qu'ils auront joué des coups défensifs précis. D'autres joueurs, toutefois, ne veulent pas s'embêter à se défendre contre une attaque, ou à souffrir de confinement positionnel, et refusent la plupart ou la totalité des gambits. De la même façon, certains accepteront le(s) pion(s) du gambit, qu'ils rendront ensuite rapidement, afin de rat-

traper leur développement ou d'améliorer leur situation au centre. En fait, certains gambits ont disparu de la pratique ordinaire car leur refus ou la restitution du matériel se sont montrés extrêmement efficaces. Quoi qu'il en soit, ces trois méthodes de défense sont justifiées dans les situations appropriées.

À quel point les gambits sont-ils importants ? À cause de leur rareté aux plus hauts niveaux, il est facile de sous-estimer leur influence et leur utilité. À chaque gambit mentionné dans ce chapitre correspond un livre ou plus, et/ou des sections de livres consacrés à leur étude, sans parler des articles et des nombreuses parties de maîtres. À quelques exceptions près, en fait, il m'est impossible d'offrir assez de détails théoriques sur ces ouvertures car il y a trop de matériel. Mais je tâcherai de donner une vue d'ensemble des variantes et sous-variantes majeures, avec ce que je considère comme les défenses les plus critiques. Plus important encore, je chercherai à décrire les idées de base des gambits choisis, et à montrer du doigt leurs points forts et leurs points faibles. Il est vrai que certains gambits sont d'une valeur douteuse ou marginale si l'adversaire sait comment se défendre avec précision. Mais d'autres sont parfaitement sains, et l'éducation échiquéenne de quiconque ne serait pas suffisamment à l'aise avec ce type particulier de début présenterait de graves lacunes. Dans ce contexte, ces mots du grand maître Alex Yermolinsky sont instructifs :

« Dès le tout début de mon développement de joueur d'échecs j'ai haï tout ce qui était gambit ... Je ne parvenais pas à considérer cela comme des échecs ... Tous ces gambits classiques semblaient mener au même scénario : les Blancs (dans la plupart des cas, mais parfois

ce pouvait être les Noirs – en tout cas c'était le joueur du gambit) devaient précipiter les événements, et tenter de transformer leur initiative de courte durée en une attaque contre le Roi noir. Si cela marchait, ils gagnaient une magnifique partie ... sinon – je n'en sais rien, en fait, ces parties semblant ne jamais être publiées – peut-être perdaient-ils ? ».

« Si je regarde en arrière, je m'aperçois maintenant que les choses n'étaient pas si simples. Mon refus obstiné d'accepter le gambit comme une part importante de la stratégie échiquéenne m'a inévitablement conduit à rater quelque chose. J'ai manqué une chance d'apprendre comment jouer des positions très ouvertes, quand ses pièces semblent tenir en l'air, et que l'on n'a que deux ou trois coups devant soi pour créer quelque chose, avant qu'elles ne soient échangées ou repoussées. Le dur travail que j'ai dû mener pour surmonter cette interruption dans mon développement ... aurait facilement pu être évité si je m'étais offert un peu de pratique dans mon jeune âge. »

Dans ce qui suit, j'examine quelques gambits plus en détail qu'ils ne sembleraient le mériter au vu de la fréquence de leur usage. C'est que, contrairement aux ouvertures positionnelles, le coup précis choisi dans un gambit signifie souvent la différence entre la vie et la mort. De façon intéressante, il est parfois plus facile de découvrir des voies originales pour jouer des débuts de gambit, et se défendre contre eux, que de trouver de nouvelles idées dans des ouvertures où le jeu, au moins superficiellement, est moins forcé. Je pense que c'est surtout parce que les gambits n'ont pas subi de réexamen aussi sérieux, avec l'assistance d'ordinateurs, qu'un grand nombre des ouvertures plus jouées. Il apparaît qu'il y a de nombreuses

failles dans les analyses transmises d'auteur en auteur depuis des années, ce qui offre encore plus de raisons de s'intéresser à ce domaine.

Les gambits anciens

Un vaste groupe de gambits est constitué d'attaques directes aventureuses. Les problèmes de structure et de gain à long terme sont beaucoup moins d'actualité que le succès immédiat de l'assaut direct. La plupart du temps, cela signifie que le joueur de gambit sacrifie un pion central pour un développement rapide et des lignes ouvertes. Je n'utilise pas le mot « ancien » dans un sens péjoratif ; après tout, les attaques directes peuvent être très efficaces. Voyons certains exemples, en commençant par ces gambits classiques auxquels Yermolinsky se référait :

Les gambits Danois et Göring

Beaucoup des gambits les plus anciens débudent par 1.e4 e5, ce qui est logique car 1.e4 est déjà le coup de développement le plus rapide, et que 1...e5 est une des réponses les plus engagées. Le Gambit Danois est une tentative fascinante de prendre immédiatement les Noirs d'assaut, et peut certainement être utilisé afin de jouer pour le gain, surtout contre des adversaires de sa force ou un peu mieux classés. Ce n'est pas le type d'ouverture à jouer occasionnellement, toutefois ; sans une bonne dose d'étude, on court le risque de ne pas récupérer son matériel ou qu'une simplification défavorable surgisse. Heureusement, les idées positionnelles et tactiques sont très amusantes à travailler, ce qui fait qu'on se motive facilement.

LINDEN | MACZUSKI

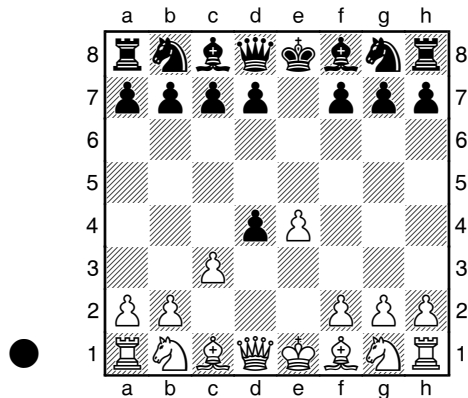
Paris 1863

1.e4 e5 2.d4

Cet ordre de coups ne signifie pas forcément que les Blancs veulent jouer un Gambit Danois, mais il évite l'étude de débuts commençant par 2.♘f3 tels que 2...d6 et 2...♘f6. Le Gambit Göring débute par exemple par 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.c3 dxc3 5.♗xc3, mais 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.♗xc3 aboutira souvent au même résultat. Voir la note à 4.♗c4 ci-dessous.

2...exd4 3.c3 (D)

Ce coup transforme l'ouverture en gambit. 3.♘f3 ♘c6 (on pourrait étudier d'autres coups) 4.♗xd4 est une Ecossaise où les Blancs ont évité la variante principale de la Petrov. 3.♖xd4 (la partie du Centre), bien que nullement mauvaise, perd du temps après 3...♗c6. Pour les conséquences, je vous renvoie aux sources théoriques standard.

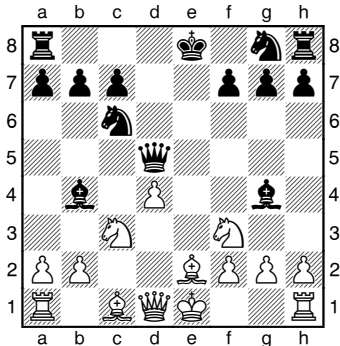


Par 3.c3, les Blancs comptent sacrifier des pions pour des lignes ouvertes et une attaque directe sur le Roi des Noirs. Avant d'entrer dans les détails, dans les quelques prochains coups, il est intéressant de rejouer la partie principale elle-même pour s'accoutumer à cette idée fondamentale.

3...dxc3

La plupart des gambits peuvent être refusés, et ici les Noirs ont plusieurs façons instructives de ce faire ; par exemple :

a) 3...d5 4.exd5 ♖xd5 5.cxd4 ♘c6 6.♘f3 (peut-être la meilleure façon de conserver les Dames est-elle 6.♗e3, coup dont Nigel Davies prétend qu'il est plus apte à produire des complications ; on voit par exemple un placement de pièces original après 6...♘f6 7.♘c3 ♗b4 8.♘e2!?, pour jouer a3 ; la ligne la plus critique est ensuite 8...♗g4!? 9.h3!?, introduisant un autre sacrifice de pion : 9...♗xe2 10.♗xe2 ♖xg2 11.♗f3 ♖g6 12.♖b3, suivi par 0-0-0, comme le suggèrent Voigt et Müller) 6...♗g4 7.♘c3 ♗b4 8.♗e2 (D).



Cette position peut provenir du Gambit Göring, via 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.c3 d5 5.exd5 ♖xd5 6.cxd4 ♗b4+ 7.♘c3 ♗g4 8.♗e2. Assez curieusement, elle peut aussi résulter de la défense Tchigorine du Gambit de la Dame Refusé!, à savoir 1.d4 d5 2.c4 ♘c6 3.♘f3 ♗g4 4.e3 e5 5.cxd5 ♖xd5 6.♘c3 ♗b4 7.♗e2 exd4 8.exd4.

Quoi qu'il en soit, la solution la plus connue fut jouée par Capablanca : 8...♗xf3 9.♗xf3 ♖c4, sur quoi les Blancs ne peuvent roquer et c3 est en l'air, ce qui les oblige à réagir :

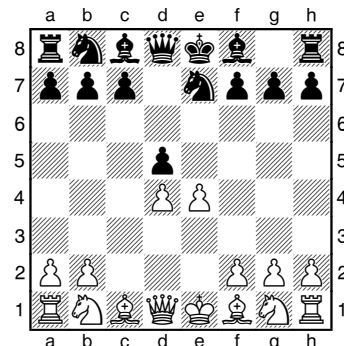
a1) 10.♖b3 ♖xb3, et maintenant 11.♗xc6+ bxc6 12.axb3 transpose dans la ligne 10.♗xc6+

bxc6 11.♖b3, tandis que 11.axb3 ♘ge7 s'est révélé solide pour les Noirs dans de nombreuses parties.

a2) La partie Marshall-Capablanca, Lake Hopatcong 1926, se poursuit par 10.♗e3!? ♗xc3+ (les Noirs peuvent aussi jouer 10...0-0-0, et 11.♖b3 est quand même à peu près forcé) 11.bxc3 ♖xc3+ 12.♗f1 ♖c4+ 13.♗g1 ♘ge7 14.♖c1 ♖xa2 15.♗a1 ♖c4 16.♖c1 1/2-1/2.

a3) 10.♗xc6+ bxc6 11.♖e2+ (11.♖b3 ♖xb3 12.axb3 ♘e7 est considéré comme égal ; peut-être tous les pions faibles se compensent-ils ! Mais chaque camp peut poursuivre ses ambitions de gain) 11...♖xe2+ 12.♗xe2 ♘e7 13.♗e3 ♘f5 14.♖hd1 0-0-0 15.♖d3 ♖he8 16.♖ad1, avec un jeu équilibré, Velimirović-Ziatdinov, Kusadasi 1990. Les deux camps ont du mal à vraiment progresser. Néanmoins, plusieurs positions tout du long peuvent être jouées pour le gain avec l'une ou l'autre couleur.

b) 3...♘e7 n'est pas très joué, car les Noirs semblent enfermer leurs propres pièces (la Dame et le Fou f8). Mais ils veulent continuer par ...d5 pour s'emparer des cases clés blanches une fois que les Blancs avanceront leur pion e. Un Cavalier sur la case plus naturelle f6 serait sujet à des attaques par e5, avec gain de temps. Après 4.cxd4 d5 (D), les Blancs doivent décider que faire de leur pion e.



Un exemple parmi tant d'autres est 5.e5 (5.exd5 ♖xd5 donne aux Noirs un blocage idéal du pion dame isolé des Blancs, et un développement plus rapide, pour commencer ; 5.♗c3 dxe4 6.♙c4!? a été suggéré, sur quoi 6...♗f5! 7.♗ge2 ♗d6 semble être une bonne réponse) 5...♗f5 (un Cavalier bien posté ; les Noirs peuvent aussi jouer 5...c5 6.♗f3 ♗ec6, avec pression sur le centre des Blancs) 6.♗c3 ♙e7!? (6...♙b4 est plus agressif, avec l'idée de prendre le pion d des Blancs pour cible dans une ligne telle que 7.♗f3 0-0 8.♙e2 ♗c6 9.a3 ♙a5 10.0-0 ♙b6 11.♙e3 ♙e6 et ...f6, avec des chances pour les deux camps) 7.♗f3 0-0 8.♙d3 ♗c6 9.♗e2 (ici 9.♙c2! vise une attaque à l'aile-roi) 9...f6 10.a3? (les Blancs essaient d'empêcher ...♗b4, mais ce coup est beaucoup trop lent ; 10.0-0 est correct) 10...fxe5 11.dxe5 ♗h4! (une idée standard, éliminant le défenseur) 12.♗xh4 ♙xh4, et les Blancs ne peuvent défendre à la fois leurs pions e et f à cause de 13.♙f4 (13.g3 ♗xe5 14.gxh4?? ♗f3+ 15.♖f1 ♙h3#) 13...♗xe5! 14.♙xe5 ♙xf2+ 15.♖d2 ♖g5+ 16.♙f4 ♗xf4 17.♗xf4 ♖xf4+ 18.♖c2 ♙g4 19.♖f1 c5, avec une attaque écrasante, Voigt-Hector, Hambourg 2000. Les deux camps ont de nombreuses façons de créer du jeu dans cette ligne. Comparez avec 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.c3 ♗ge7 à la partie suivante.

c) 3...d3 ôte du dynamisme à la position, mais est un peu passif et la partie reste encore à jouer après 4.♙xd3 ♗c6 (4...d5 5.♖e2 dxe4 6.♙xe4 ♙e7 7.♗f3 ♗f6 8.♙c2 0-0 9.0-0) 5.♗f3 d6 6.0-0 (ou 6.♙c4!? ♗f6 7.0-0), sur quoi les Blancs ont un meilleur contrôle du centre.

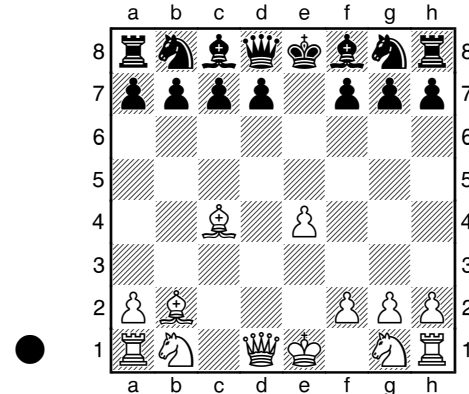
d) Il faut indiquer que 3...♗f6 4.e5 ♗e4 est très inconfortable pour les Noirs à cause de 5.♖e2!. Comparez avec le gambit de la partie suivante, où les Blancs ont la même configuration mais se sont engagés par ♗f3, ce qui fait

que le coup f3 n'est plus disponible.

4. ♙c4

Les Blancs offrent un second pion pour de l'espace et du développement. 4.♗xc3 est l'ordre de coups important mentionné plus haut à la note suivant 2.d4, joué par Alekhine et recommandé par Nigel Davies. Après 4...♗c6, 5.♗f3 on obtient un Gambit Göring, dont la partie suivante est un exemple. Mais les Blancs ont aussi 5.♙c4, et peuvent garder plus de souplesse en se s'engageant pas avec leur Cavalier roi. Après 4.♗xc3, les Noirs ne voudront pas jouer 4...♗f6?! 5.e5! ♖e7 6.♖e2. Notez aussi qu'après 4...♙b4 5.♙c4 ♗c6, 6.♗f3 est la ligne principale du Gambit Göring (voir la partie suivante), mais que 6.♗e2!? est une alternative raisonnable, protégeant c3 et laissant le pion f des Blancs libre d'avancer ultérieurement.

4...cxb2 5.♙xb2 (D)



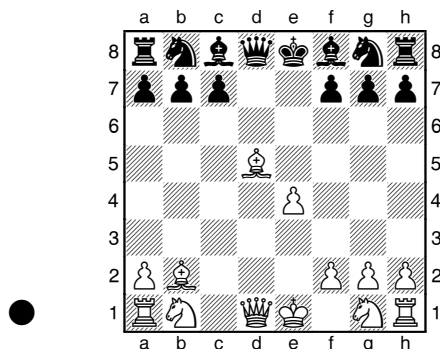
5...♙b4+

On considère que le Gambit Danois est théoriquement sain, et que les Noirs n'ont aucun moyen de se garantir une meilleure partie. Mais il existe un nombre respectable d'alternatives donnant un jeu satisfaisant, et certaines dont l'évaluation n'est pas établie. Voici une sélection :

a) Une solution avaricieuse, que l'on retrouve dans les livres plus anciens, est 5...c6 6.♘c3 d6 7.♗f3 ♘d7!, avec l'idée de répondre à 8.0-0 par 8...♘c5. Je n'entrerai pas dans les détails, mais les Noirs espèrent se débarrasser de l'attaque des Blancs par ...♙e6, tout en couvrant les cases clés telles que d5 et b3. Il est difficile de croire que les Noirs peuvent jouer aussi lentement, mais la ligne illustre à quel point les pions qui couvrent des cases centrales sont de bons défenseurs ; à cet égard, vous pouvez comparer avec la défense Sicilienne. L'autre coup envisageable avec cette suite est 8...♘b6, pour gagner un temps sur le Fou des Blancs, et jouer 9.♙b3 ♙e6. Bien sûr, les Blancs ont toujours une attaque dangereuse, et disposent aussi de nombreuses options aux coups 6, 7 et 8 ; ils peuvent par exemple essayer de combiner ♘c3 et ♖e2/c2 avec 0-0-0, tandis que ♘d5 peut servir de thème sacrificiel. Chose étonnante, bien que 5...c6 et 6...d6 aient longtemps été une recommandation standard, aucune source moderne ne les mentionne à ma connaissance.

b) 5...d6 peut mener à toutes sortes de positions et de transpositions. Comme 6...♙e6 menace de briser l'attaque, les Blancs jouent souvent 6.♖b3 ♖d7 (6...♘h6 est compliqué) 7.♘c3, comptant jouer 7...♘c6 8.♘d5, et si 8...♘a5, alors 9.♖g3!. Ce n'est peut-être pas décisif, mais ça conserve une forte attaque pour les deux pions.

c) 5...d5 est une idée bien connue. Les Noirs peuvent soit rendre les deux pions et chercher l'égalité, ou tenter de s'accrocher à l'un d'eux. Le jeu continue 6.♙xd5 (D) (6.exd5 bloque le Fou d'attaque des Blancs, permettant 6...♗f6 7.♘c3 ♙d6 avec un solide pion de plus).



Il existe ici une vaste théorie, et je tâcherai de vous donner le strict nécessaire pour que vous puissiez vous en sortir :

c1) 6...♗f6 est rusé : 7.♙xf7+!? (ce coup apparemment dévastateur ne gagne qu'un pion, mais rétablit l'égalité matérielle ; 7.♘c3!? ♘xd5 8.♘xd5 est une façon ambitieuse de conserver plus de chances aux Blancs – sur quoi 8...♘d7!, avec l'idée ...c6, évite le vieux piège 8...c6? 9.♗f6+! gxf6 10.♖xd8+ ♘xd8 11.♙xf6+ 7...♘f7 8.♖xd8 ♙b4+ (la pointe des Noirs) 9.♖d2 ♙xd2+ 10.♘xd2. Cette position simplifiée fut un moment considérée comme favorable aux Noirs à cause de leur majorité de l'aile-dame, mais elle est probablement à peu près égale (après tout, les Blancs ont une majorité à l'aile-roi !). Le jeu peut continuer 10...♖e8 11.♘gf3 (ou 11.♙xf6?! gxf6 12.♘gf3 ♘a6 13.0-0 b6!, pour jouer ...♙b7, ...♖ad8 et ...♘c5 ; 11.f3 est une option solide, même si les Blancs aimeraient finalement mettre leur majorité de l'aile-roi en branle par f4) 11...♘c6 12.0-0 ♙g4 13.♖fe1 ♖ad8 14.h3 ♙e6, avec une position équilibrée et non éclaircie.

c2) 6...♙b4+, et maintenant :

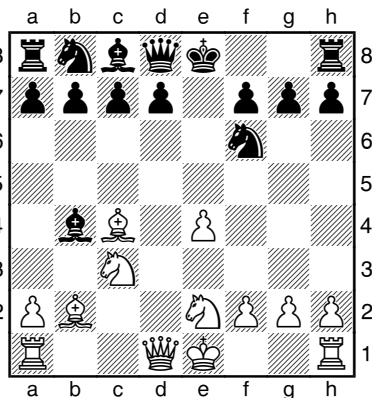
c21) 7.♘f1?! est bien paré par 7...♗f6!, avec l'idée 8.♖a4+? ♘c6 9.♙xc6+ bxc6 10.♖xb4?? (mais après 10.e5 ♖d3+ 11.♘e2 ♙a6 12.♖xc6+

♘d7, les Noirs gagnent au moins une pièce)
 10...♖d1+ 11.♗e1 ♕a6+ 12.♞e2 ♖xe2+ 13.♔g1
 ♗xe1#.

c22) 7.♞c3 ♖xc3+ 8.♕xc3 ♞f6, et les Blancs pourraient avoir encore assez de compensations pour le pion après avoir perdu leur pièce d'attaque en d5, mais pas plus. Leur meilleure ligne semble être 9.♗f3 ♞xd5 10.exd5 0-0 11.♞e2, et en pratique les Fous de couleurs opposées – qui favorisent l'attaquant – se sont associés aux perspectives ♞g3-h5 ou ♞f4-h5 pour donner des résultats équilibrés.

c23) 7.♞d2 (maintient la menace sur g7) 7...♕xd2+ (après 7...♞e7, les Blancs pourraient jouer 8.♕xf7+ ♖xf7 9.♗b3+ ♞d5! 10.0-0-0! ♗e7 11.exd5, et le Roi des Noirs est exposé ; 7...♔f8!? est une alternative curieuse, protégeant g7 et esquivant ♗a4+ ; le Gambit Danois est loin d'être épuisé) 8.♗xd2 ♞f6 9.♗g5 (9.♗c3!? est une alternative : 9...c6 10.♕b3 0-0 11.♞f3 ♕e6!?, et ici les Blancs pourraient essayer 12.0-0 ♗e7 13.♞d4!?) 9...0-0 10.0-0-0 ♗e7 11.♞e2, avec des perspectives d'attaque. Les Noirs ont du matériel en plus, toutefois, et le verdict « d'égalité dynamique » semble être approprié.

6.♞c3 ♞f6 7.♞e2 (D)



Les Blancs se développent calmement. Les

Noirs doivent s'arranger pour que e5 ne soit pas trop dérangeant, et le simple ♗b3 avec 0-0-0 est aussi dans l'air.

7...♞xe4?

Vraiment trop vorace. Les Noirs devraient essayer un développement quelconque par 7...♞c6 ou 7...0-0, ou contre-attaquer au centre avec 7...d5. J'ai choisi cette partie pour illustrer la situation la plus élémentaire du gambit, où un développement rapide et des lignes ouvertes triomphent de l'avantage matériel.

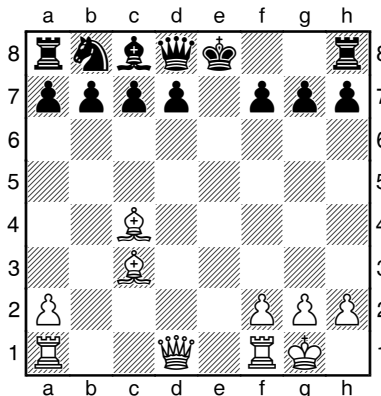
8.0-0!

Toutes les pièces blanches sont maintenant sorties, et ♞xe4 constitue une menace, ainsi que ♞d5.

8...♞xc3 9.♞xc3 ♕xc3?!

Echoue, mais là encore 9...0-0 permet 10.♞d5!, attaquant le Fou b4 et menaçant ♗g4. Les Noirs peuvent alors tenter de tenir par 10...♗h4, mais la suite est vite déprimante ; par exemple 11.♗c2 ♕a5 12.♞ad1 ♞c6 13.♞d3 d6 14.♞g3 ♞e5 15.f4 ♞g6 16.♞f6+!, avec l'idée 16...gxf6 17.♞xg6+ hxg6 18.♗xg6+ ♖h8 19.♕xf6+.

10.♕xc3 (D)



La paire de Fous idéale.

10...♗g5

Quoi d'autre? 10...0-0 perd sur la jolie manœuvre 11.♖g4 g6 12.♗d4, forçant le mat ! Une coordination classique pour la paire de Fous : notez le clouage du pion f. Et 10...d5 perd pour de multiples raisons, l'une étant 11.♞e1+ ♟e6 12.♟xd5, avec l'idée 12...♞c6 13.♞xe6+! fxe6 14.♗h5+ ♟d7 15.♟xe6+! ♟xe6 16.♗g4+, et le Roi ne peut s'échapper.

11.♞e1+ ♟d8

Ou 11...♟f8 12.♟b4+ d6 (12...c5 13.♗d6+) 13.♟xd6+.

12.f4!? ♗xf4

12...♗c5+ 13.♟d4 ♗xc4 14.♟xg7 est sans espoir pour les Noirs.

13.♟xg7 ♗g8

Permet un pseudo-sacrifice de Dame. 13...♞e8 perd aussi sur 14.♞xe8+ ♟xe8 15.♗e2+ ♟d8 16.♞e1 c6 17.♗e7+ ♟c7 18.♟e5+.

14.♗g4! ♗d6

14...♗xg4 15.♟f6#.

15.♟f6+ 1-0

Les échecs en 1863 ! Vous pouvez constater l'attrait d'un gambit basé sur le développement et l'ouverture de lignes. Au XIX^e siècle, les Noirs tendaient à être un peu plus coopératifs en permettant de telles attaques, mais le Gambit Danois peut encore être amusant à jouer aujourd'hui. Tournons-nous vers son cousin, le Gambit Göring. Je vais passer en mode analytique plus poussé, car jouer des coups précis est d'une importance capitale si on compte jouer cette ouverture avec l'une ou l'autre couleur.

CIOCALTEA | KARAKLAJIĆ

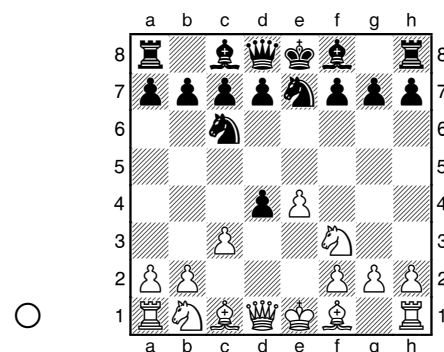
Smederevska Palanka 1971

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 exd4 4.c3 dxc3

Les Noirs pourraient aussi refuser le pion.

Dans la dernière partie, on a vu (par transposition) 4...d5 5.exd5 ♗xd5 6.cxd4 ♟g4 7.♟e2 ♟b4+ 8.♞c3. Ici on suit deux autres chemins :

a) 4...♞ge7 (D) ressemble beaucoup à 3...♞e7 contre le Gambit Danois, et les idées sont les mêmes.



Je pense que les Noirs peuvent obtenir une partie objectivement égale en contrôlant les cases blanches, mais les deux camps pourront créer un déséquilibre pour combattre :

a1) 5.♞xd4!? ♞xd4! 6.cxd4 d5 7.e5 ♞f5 (tentant de forcer ...c5) 8.♞c3 c6! présente aux Blancs le problème de savoir que faire contre la menace 9...♗b6, gagnant un pion. Il pourrait suivre 9.♟e3 ♞xe3 10.fxe3 ♗h4+ 11.g3 ♗h6 12.♗d2 ♟e7, avec égalité.

a2) 5.♟c4 d5 6.exd5 ♞xd5 est la ligne la plus tactique. Les Blancs doivent faire attention à ne pas trop s'étendre : 7.0-0 (7.♗b3 ♞a5! 8.♗a4+, et les Noirs peuvent se retirer par 8...♞c6, menaçant ...♞b6, ou tenter 8...c6!? 9.♟xd5 ♗xd5 10.0-0 ♞c4) 7...♟e7 (ou 7...♟g4!? 8.♗b3 ♟xf3 9.gxf3! ♞a5 10.♗a4+, sur quoi les Noirs devraient jouer 10...♞c6!, et les Blancs répèteront probablement les coups à cause de ...♞b6 ; à la place, 10...c6? est contré par 11.♞e1+ ♟e7 12.♟xd5! ♗xd5 13.♗b4) 8.♗b3 ♟e6 9.♗xb7 ♞a5 10.♟b5+ ♟f8! 11.♗a6 c5, menaçant ...♟c8.