

# Ouvertures : Le gambit du Roi

Le gambit du roi (1.e4 e5 2.f4) rappelle l'époque romantique du jeu d'échecs. L'attaque à tout-va, le temps où l'on ne comptait pas le matériel mais où l'on avait d'yeux que pour le monarque adverse...

Aujourd'hui effacé par les ouvertures classiques, il n'a rien perdu de son venin et permet au tacticien qui l'utilise de désarçonner rapidement son adversaire.

## Gambit refusé

Il arrive très fréquemment que les adversaires refusent le gambit du roi. Soit par ce qu'ils ne connaissent pas du tout, soit par ce qu'ils le redoutent.

### 1. d6

**2...d6** Le coup logique quand on veut refuser le gambit du roi. Cependant, il pose le problème de l'enfermement du fou noir f8. **3.Cf3** 3.fxe5?? Grave erreur ! 3...Dh4+ 4.g3 Dxe4+ gagne la tour blanche. **3...Cc6** 3...exf4 La prise du pion f4 maintenant n'est qu'une transposition dans la variante acceptée du gambit du roi. **4.Fc4 Fe7**



**5.0-0** [Ouvrir le jeu par 5.d4 serait une erreur stratégique. Si les blancs ont utilisé un temps pour jouer f4, c'est bien pour attaquer sur

l'aile roi et non au centre.] **5...Cf6** **6.d3** **0-0** **7.Cc3** Il est important de garder un bon contrôle de la case d5 pour éviter que les noirs ouvrent le centre quand nous commenceront l'attaque sur leur roi. **7...Fg4** Menace Cd4. Il faut réagir par... **8.h3** **Fxf3** **9.Dxf3** **Cd4** **10.Df2** (10.Dd1 est tout à fait jouable si vous voulez garder votre dame en sécurité. Les blancs continueront par Ce2 et c3 pour chasser le cavalier gênant).



Les blancs ont une bonne partie. L'échange sur la colonne f leur assurera une pression sur f7 à long terme. Il y a aussi la possibilité de jouer f5 et de poursuivre par l'avance des pions g et h mais toujours faire attention à la réponse noire d5 !

### 2. Fc5

**2...Fc5** Un coup malin. Les noirs projettent d'empêcher le roque blanc. **3.Cf3** Forcé. Sur tout autre coup, Fxg1 suivi de Dh4+ gagnait le pion h2. **3...d6** **4.c3** Il faut agir vite. La poussée d4 est prête. **4...Cf6** [4...Fg4 Une tentative d'empêcher d4 mais les blancs réagissent tout de suite par... 5.fxe5 dxe5 6.Da4+ Fd7 Sur tout autre coup, il suivait Cxe5 puis d4. 7.Dc2 Cc6 8.b4 Fd6 (8...Fb6 9.b5 Ca5 10.Cxe5 Avec un bon pion de plus.) 9.Fc4 Cf6 10.0-0 0-0 11.d3

# Ouvertures : Le gambit du Roi



Une position très solide pour les blancs. Encore une fois, le jeu va se faire sur la colonne f.]

**5.d4 exd4 6.cxd4 Fb6** Le plus sérieux. Le fou b6 va poser des problèmes aux blancs. Il s'agit maintenant de jouer précis.

[6...Fb4+ Le coup le plus actif mais pas le meilleur en vue de la suite 7.Fd2 Fxd2+ L'échange des fous va favoriser les blancs car ils n'auront pas de difficultés à conserver leur fort centre de pions. 8.Cbxd2 0-0 9.Fd3 Fg4 10.h3 Fxf3 11.Dxf3 Cc6 12.Df2 Cb4 13.Fb1 Le retrait en b1 est nécessaire. Ce fou sera très important en vue d'une attaque sur h7. De plus, ce n'est pas une perte de temps car le cavalier noir b4 devra bouger dans peu de temps. 13...Te8 14.0-0 Dd7 15.a3 Cc6 16.Fd3



Une position très agréable à jouer. Les noirs devront toujours se méfier des poussées de pions. ]

**7.e5** [7.Cc3 La deuxième possibilité. 7...0-0 8.Fd3 Cc6 9.Fe3 Cg4 10.Fg1 Te8 amène une position très tendue. Si les blancs parviennent à tenir, ils auront une excellente partie. A

l'inverse, une erreur fera s'écrouler leur position comme un château de cartes...]  
**7...dxe5 8.fxe5 Cd5 9.Cc3 0-0** [9...Cxc3 10.bxc3 favoriserait les blancs car le centre se trouverait renforcé.] **10.Fd3 Cc6 11.Fe4 Fe6 12.0-0 Dd7 13.Rh1**



Une position complexe. Les chances sont partagées. Soyez vigilants car tout ne tient qu'à un fil !

## 3. d5

**2...f4 d5 3.exd5 e4**



# Ouvertures : Le gambit du Roi

Le contre-gambit Falkbeer. Les noirs veulent causer le trouble dans la position blanche.

**4.Cc3** Il est important d'éliminer au plus vite ce pion qui paralyse le développement blanc.

**4...Cf6 5.d3 Fb4** [5...exd3 6.Dxd3 Fc5 7.Fd2 0-0 (7...Cg4 se heurte à 8.Ce4) 8.0-0-0 Les blancs restent avec un pion de plus.]

**6.Fd2 exd3 7.Fxd3 Cxd5** [7...Fxc3 8.Fxc3 Cxd5 9.Fxg7]

**8.Cxd5 Fxd2+ 9.Dxd2 Dxd5 10.Cf3 Cc6** [10...0-0 perd sur le champs 11.Fxh7+ Rxh7 12.Dxd5]

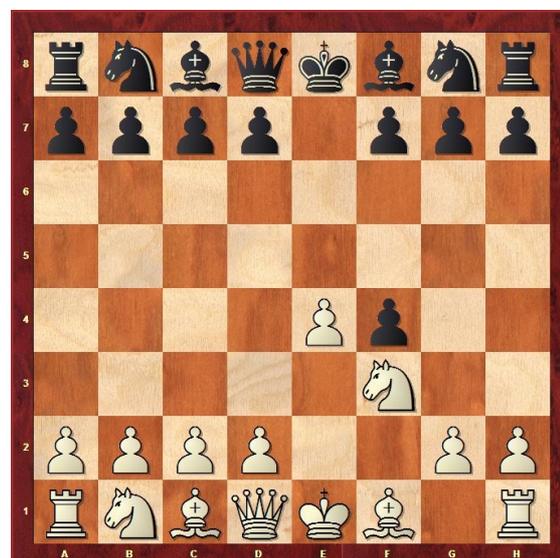
**11.0-0**



Une position simple à jouer. Tae1 arrive au prochain coup.

## Gambit accepté

**2.f4 exf4 3.Cf3**



**1. Les noirs rendent le pion.**

**3...d6 4.Fc4 Cf6** [4...g5 retombe dans la variante où les noirs essayent de garder le pion.] **5.Cc3 Cc6 6.d4 Fe7 7.Fxf4**



Et voilà le pion récupéré !

**7...0-0 8.0-0 Fg4 9.a3** en vue d'installer la dame blanche en d3 et pour assurer un abris au fou c4 en cas de Ca5. **9...Te8 10.Dd3 Dd7 11.Tae1**

