

Le Gambit Morra

Le Gambit Morra doit son nom au joueur Français Pierre Morra peu connu ayant proposé la variante **1.e4-c5 2.d4-cxd4 3.c3** qui donne aux blancs l'occasion d'adopter un jeu agressif si les noirs évitent les débuts ouverts au profit de la défense Sicilienne.

L'idée du gambit est habituelle. Si les noirs acceptent le sacrifice de pion, les blancs concentrent alors rapidement et puissamment leurs forces au centre, et prennent de l'avance de développement.

Quelle est la stratégie des noirs? Comme le montre la pratique, ils obtiennent de meilleures chances s'ils ne s'accrochent pas au matériel d'avance mais le rendent au bon moment pour rétablir l'égalité au centre et, même, préviennent les intentions agressives blanches en jouant **e7-e5!** Suffisamment tôt!

Bien que ce faisant, ils affaiblissent la case **d5**, leur pion central **e5** les aide à organiser une défense solide parce qu'ils peuvent rendre au bon moment le pion d6.

Voyons quelques variantes du Gambit Morra

4 systèmes du gambit accepté

et quelques pièges à savoir!!



Le Gambit Morra

Système 1a

1,e4 c5 2,d4 cxd4 3,c3 dxc3 4,Cxc3 , **Le Gambit Morra accepté,**

En compensation du pion sacrifié, les blancs obtiennent quelques temps de développement,

Jusqu'à présent la théorie et la pratique du Gambit Morra n'ont pas apporté de réponse précise à la question de savoir si cela suffisait, La suite noire logique est: 4...Cc6 tôt ou tard il faudra bien jouer ce coup, autrement les noirs ne parviendraient pas à couvrir la case c7, 5,Cf3 Survient ici la position fondamentale du Gambit Morra, **5...e5** Il arrive souvent aux échecs qu'un ou l'autre coup ait ses avantages et ses inconvénients ici le coup des noirs prive définitivement les blancs de jouer e4-e5, disloquant leur défense, et permet aussi le développement du Ff8,

6,Fc4 Fb4

[6...Fe7 7,Dd5!]

[6...Cf6 7, Cg5! Dans les deux cas la case f7 est visée,]

7,0-0 Fxc3 8,bxc3 d6 9,Fa3 Fg4 10,Tb1 L'avantage des blancs est évident, Les noirs, en ayant perdu du temps à échanger leur Fou, ne sont pas parvenus à achever leur développement,



Systeme 1b

1,e4 c5 2,d4 cxd4 3,c3 dxc3 4,Cxc3 Cc6 5,Cf3 e6 6,Fc4 Fb4 7,0-0 Cge7,
[7...a6 est plus faible, 8,De2 Cge7 9,Td1 0-0 10,e5! Et les blancs s'emparent de l'initiative]
8,De2 0-0 9,Td1 Fxc3 il est dangereux d'attendre pour échanger le Cavalier, car après:
[9...Cg6 10,e5! Il s'incruste en e4,]
10,bxc3 d5 ?! Un bon coup stratégique indispensable, autrement les blancs occuperaient la case faible d6,
D'un autre côté l'ouverture du jeu se fait au profit des blancs qui sont mieux développés et ont la paire de
Fous,
11,Fd3! dxe4 12,Fxe4 Da5 13,Tb1 Td8 14,Txd8 Dxd8 15,Fa3 Da5 16,Fd6 avec compensation pour
le pion,



Le Gambit Morra

Systeme 1c

1,e4 c5 2,d4 cxd4 3,c3 dxc3 4,Cxc3 Cc6 5,Cf3 g6 6,Fc4 Fg7 7,0-0 Les noirs s'efforcent de resoudre
la defense de la colonne "d" par des moyens radicaux: laisser le pion en e7, Et s'ils réussissent à terminer
leur developpement de leur aile-Roi en ayant évités des ouvertures de lignes défavorables, alors tout sera en
ordre pour eux,
7...d6 Comme la pratique l'a démontré, il est dangereux de permettre l'avance e4-e5,
[7...Cf6 8,e5 Cg4 9,Fxf7+ Rxf7 10,Cg5+ Re8 11,Dxg4 Cxe5 12,Da4 La menace blanche est déjà
imparrable, La menace est Ce6!,
12...Cc6 13,Td1 Da5 14,Db3 Df5 15,Cb5 Fe5 16,Td5! Les noirs ne peuvent parer les deux menaces
17,Cc7+ et f4,
16...a6 17,Cc7+ Rf8 18,Cf3 Tb8 19,Cxe5 Cxe5 20,f4! 1-0]
8,h3 Il est important d'empêcher le clouage du Cavalier-Roi,
8...Cf6 9,De2 [9,Ff4 0-0 10,Dd2 a6 =]
9...0-0 10,Td1 Cd7 11,Fg5 a6 12,a4 les blancs ont une compensation plus que suffisante pour le pion,



Systeme 1d

1,e4 c5 2,d4 cxd4 3,c3 dxc3 4,Cxc3 Cc6 5,Cf3 d6 6,Fc4 Cf6 Cet ordre de coups n'aura pas de
signification particulière pour les noirs si les blancs jouent 0-0, ce qui mènera après 7...e6 aux positions
de base,
7,e5?! Prendre le pion e5 entraîne un jeu difficile pour les noirs,
7...Cg4

[7...Cxe5 8,Cxe5 dxe5 9,Fxf7+ 1-0]

7...dxe5 8,Dxd8+ Cxd8 9,Cb5 Tb8 10,Cxe5 e6 11,Cc7+ Re7 12,Fe3 avec une menace de mat en 1 coup Fc5]

8,e6! Fxe6 9,Fxe6 fxe6 10,Cg5 Cf6 11,0-0 Dd7 12,Te1 e5 13,Db3 les blancs ont une compensation



Le Gambit Morra

Piège 1

1,e4 c5 2, d4 cxd4 3, c3 dxc3 4, Cxc3 Cc6 5, Cf3 d6 6, Fc4 Cf6 7, e5 **Après 7, e5 voici les coups à éviter pour les Noirs.**

7...Cxe5 8, Cxe5 dxe5 9, Fxf7+!! Rxf7 10, Dxd8!

Piège 2

1,e4 c5 2, d4 cxd4 3, c3 dxc3 4, Cxc3 Cc6 5, Cf3 d6 6, Fc4 Cf6 7, e5 **Après 7, e5 ne pas jouer ceci.**

7...dxe5 8, Dxd8+ Rxd8 9, Cg5 Rc7 10, Cxf7 Tg8 11, Cb5+ Rb8 12, Cxe5 Cxe5 13,Ff4

Piège 3

1,e4 c5 2, d4 cxd4 3, c3 dxc3 4, Cxc3 Cc6 5, Cf3 d6 6, Fc4 Cf6 7, e5 **Après 7, e5 ne pas jouer ceci.**

7...dxe5 8, Dxd8+ Cxd8 9, Cb5 Tb8 10, Cxe5 e6 11, Cc7+ Re7 12, Fe3 **qui menace mate en Fc5**

Bonne version

1,e4 c5 2, d4 cxd4 3, c3 dxc3 4, Cxc3 Cc6 5, Cf3 d6 6, Fc4 Cf6 7, e5 **Après 7, e5 Voici la meilleur défense.**

7...Cg4 8, e6 Fxe6 9, Fxe6 fxe6 10, Cg5 Cf6 11, 0-0 Dd7 12, Te1 e5 13, Db3 d5 14, f4