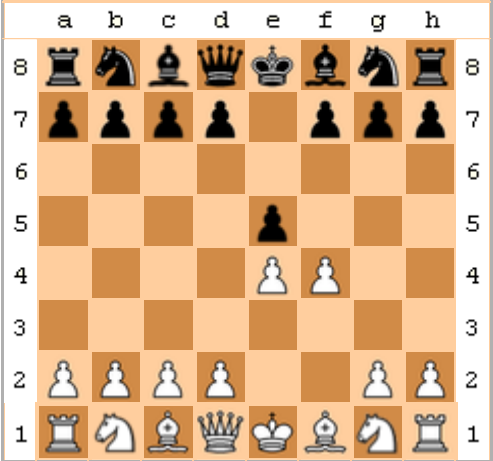


# Gambetto di re

**Gambetto di re**



**Mosse:** 1.e4 e5  
2.f4

**Codice ECO:** C30-C39

**Evoluzione di:** [Apertura di gioco aperto](#)

Il **gambetto di re** è un'[apertura](#) di [scacchi](#) classica caratterizzata dalle mosse:

1. e4 e5
2. f4

Essa è un tentativo di attaccare direttamente il [pedone](#) centrale nero senza indebolire il proprio centro. Si tratta, come dice il nome, di un [gambetto](#), in cui il Bianco, per ottenere l'obiettivo, offre del materiale (il pedone in f4) senza la certezza di poterlo riprendere, in cambio della possibilità di occupare le case e4 e d4 con i propri pedoni mentre l'avversario perde tempo a guadagnare il pedone offerto. Anche l'eventuale apertura della colonna f può portare ad una attivazione della [torre di re](#) in f1 dopo un eventuale [arrocco](#) corto. Il piano del Bianco inoltre comporta spesso un attacco precoce ai danni del re nemico: questa caratteristica ne ha fatto nel XIX secolo l'apertura più comune, giocata ad esempio nella partita detta l'[immortale](#). In seguito, quando è stato chiaro che il Nero aveva abbastanza risorse per difendersi, il gambetto è stato in parte abbandonato, sebbene recentemente sia stato rivalutato.

Tra i giocatori di punta che in epoca moderna lo hanno adottato, da menzionare [David Bronstein](#), [Boris Spassky](#) (che con esso sconfisse [Bobby Fischer](#)), [Nigel Short](#) e [Joseph Gallagher](#), quest'ultimo considerato il maggiore esperto di questa apertura.

Il Bianco spesso punta sull'attacco del pedone in f7 per mezzo della torre in f1 dopo l'arrocco, dell'alfiere [campochiaro](#) (situato idealmente in c4) e qualche volta del [cavallo](#) in g5.

Il rovescio della medaglia è dato dal temporaneo indebolimento dell'ala di re del Bianco e dallo sgombero della [diagonale](#) a7-g1, casa su cui si trova il re dopo l'arrocco corto. Generalmente il gambetto di Re conduce a scontri violenti e [tatticamente](#) esasperati.

Le due principali possibilità del Nero sono accettare il pedone offerto con 2...exf4 (*gambetto di re accettato*) e rifiutarlo in vari modi, continuando con lo sviluppo con 2...Ac5, 2...d6, oppure 2...d5 [controgambetto Falkbeer](#)).

Se il Nero accetta il gambetto, il Bianco prosegue generalmente con 3.Cf3 (gambetto del cavallo di re) oppure 3.Ac4 (gambetto dell'alfiere di re <sup>[1]</sup>). Sono giocabili, per quanto considerate inferiori, anche 3.Df3 (*gambetto [Breyer](#)*) e 3.d4.

Dopo 3.Cf3 il Nero può replicare con 3...g5 se vuole tentare di mantenere il pedone di vantaggio (la variante più diffusa), oppure tentare un contrattacco con 3...Cf6 (*variante [Schallopp](#)*) o 3...d5 (con l'intenzione di rispondere a 4.exd5 con 4...Cf6). Un'altra continuazione è 3...d6 (*variante [Fischer](#) <sup>[2]</sup>*), che può portare per inversione di mosse a posizioni derivanti da 3...g5.

La variante 3...g5 porta spesso a continuazioni violente, come il *gambetto Muzio* <sup>[3]</sup>. Dopo 4.Ac4 g4 5.0-0 gxf3 6.Dxf3 Il Bianco tenta l'attacco al punto debole del Nero, il pedone f7, sacrificando un cavallo per due pedoni. L'avversario deve proteggersi adeguatamente per non incappare in tranelli tattici, molto frequenti nel Muzio. La teoria consiglia al tratto del bianco la risposta 6...Df6. Teoricamente si prosegue poi con 7.d3 Ah6 8.Cc3 Ce7 9.Axf4 Axf4 10.Dxf4 Dxf4 11.Txf4 f5 12.exf5 c6 13.Te1 Rd8 14.Af7 d5 15.f6 Cg6 16.Axg6 hxg6 17.Ce2 Cd7 18.Cd4 Cf8 19.f7 Ad7 20.Cf3 Th5 21.g4 e il bianco è in vantaggio.

## Codici ECO

- C30: *gambetto di re rifiutato* (senza 2...d5)
- C31: *controgambetto Falkbeer* 2...d5 3.-
- C32: *controgambetto Falkbeer* 3.exd5 e4
- C33: *gambetto dell'alfiere di re* 2...ef4 3.Ac4
- C34: 3.Cf3 ... (comprende la *difesa Schallopp* 3...Cf6 e la *difesa Fischer* 3...d6)
- C35: *difesa Cunningham* 3...Ae7
- C36: *difesa moderna* 3...d5
- C37: *variante classica* 3...g5 4.-
- C38: *variante classica* 3...g5 4.Ac4 Ag7
- C39: *variante classica* 3...g5 4.h4

## Note

1. <sup>^</sup> Questa mossa permette 3...Dh4+, dopodiché il Bianco perde il diritto all'arrocco, ma ciò non è considerato pregiudizievole per il Bianco, tanto che il seguito migliore per il Nero è considerato 3...Cf6.
2. <sup>^</sup> Fischer propose questa mossa come una possibile confutazione del gambetto di re dopo la sconfitta subita ad opera di Spassky, ma non la giocò mai in partita.
3. <sup>^</sup> Il gambetto fu ideato in realtà dal siciliano Don Geronimo Cascio (nato a Piazza Armerina nel 1571, forte giocatore che sconfisse in un match a Roma nel 1606 [Giulio Polerio](#)). Muzio D'Alessandro, giocatore di bassa levatura, lo rese noto in suo scritto, menzionando che gli era stato giocato da Cascio. Solo per errore da allora prende il suo nome.