

Het woord gambiet, dat waarschijnlijk komt van het Italiaanse werkwoord gambitere, dat pootje lichten betekent, is een veelgebruikte term in de schaakwereld. Als men in de opening materiaal offert, dus gambiet speelt, en vervolgens op een snelle manier de partij uitmaakt, dan kan men inderdaad spreken van pootje lichten. Er zijn dan ook voorbeelden te over van schakers die een gambiet aannamen en er niet goed vanaf kwamen. Bij partijen waarbij de tegenstander beter oplet, kan het echter heel anders lopen. Als deze voorzichtig speelt en materiaal terug geeft, komen er niet zelden stellingen op het bord waarbij het niet geheel duidelijk is, of de gambietspeler nog wel goed staat. Door het offeren krijgt de strijd soms een geforceerd karakter. De speler die geofferd heeft streeft naar een snelle beslissing, maar als de tegenstander geen grove fouten maakt, is dit moeilijk voor elkaar te krijgen. In dat geval probeert de aanvallende partij er vaak nog remise uit te slepen door eeuwig schaak of zetherhaling.

Antwoord: 17.Dxf7+ Txf7 18.Te8 mat.) Zwart kan beter meteen 15.Pxf2 spelen. Nu kan wit noch het paard slaan, noch op f7 offeren: (16.Dxf2? Lh2+ 17. Kf1 Lg3 18.De2 Lxh3 19.gxh3 Tae! Ook de toren op a8 slaan is niet aan te bevelen: 16.Dxa8? Hoe geeft zwart nu mat?

Antwoord: P<sub>xh3</sub>+ 17.g<sub>xh3</sub> D<sub>xe1</sub> mat. ) Daarom kan wit beter op een andere manier doorgaan: 16.L<sub>d2</sub> (de toren is nu gedekt, zodat wit het paard kan slaan. Het paard is nu gevangen, zodat zwart wel een stuk moet offeren.) 16...L<sub>xh3</sub> 17.g<sub>xh3</sub> P<sub>xh3</sub>+ 18.K<sub>f1</sub>. De witte koning staat nu onbeschut, wat zwart nog aanvalskansen geeft, maar een directe matdreiging zit niet in de stelling. Bovendien staat wit een stuk tegen twee pionnen voor.

In het volgende voorbeeld verloopt het iets anders: wit offert materiaal, maar zwart gaat in de aanval: 1.e<sub>4</sub> e<sub>5</sub> 2.P<sub>f3</sub> P<sub>c6</sub> 3.L<sub>b5</sub> a<sub>6</sub> 4. L<sub>a4</sub> P<sub>f6</sub> 5.0-0 P<sub>xe4</sub> (De open verdediging van het Spaans) 6.d<sub>4</sub> e<sub>xd4</sub> 7. T<sub>e1</sub> d<sub>5</sub> 8.P<sub>xd4</sub> L<sub>d6</sub> 9.P<sub>xc6</sub> L<sub>xh2</sub>+ 10.K<sub>h1</sub> (Als wit de looper slaat, maakt zwart remise) 10...D<sub>h4</sub> 11.T<sub>xe4</sub>+! d<sub>xe4</sub> 12.D<sub>d8</sub>+ D<sub>xd8</sub> 13.P<sub>xd8</sub> K<sub>xd8</sub> 14.K<sub>xh2</sub> Ook nu staat de partij die geofferd heeft materiaal achter. Wit heeft echter wel het loperpaar. Dit betekent wellicht voldoende compensatie voor de materiële achterstand.