

VANTAGGI DEL COLLE

Punto primo: il sistema è universale, perché non esiste praticamente modo con cui il Nero possa impedirlo. Il Bianco può giocare in successione **1.d4 2.♘f3 3.e3 4.♙d3 5.♘bd2 6.c3** contro qualsiasi difesa o ordine di mosse del Nero, anche se contro alcune difese suggerisco delle variazioni per avere maggior vantaggio (in particolare riguardo la questione se sviluppare prima l'Alfiere in d3 o il Cavallo in d2), perciò è facile da studiare e ricordare.

Punto secondo: il giocatore esperto avrà già notato che la disposizione del Bianco non è altro che la Semi-Slava (una difesa normalmente giocata dal Nero) a colori invertiti, ciò vuol dire che se il sistema va bene per il Nero, a maggior ragione può andar bene per il Bianco con un tempo di vantaggio.

Punto terzo: il Bianco non perde "mai". Uno sviluppo così arretrato e ristretto non lascia pezzi o pedoni sospesi, né tantomeno una struttura pericolante, quindi riduce i rischi di sconfitta.

Chiaramente un giocatore più forte potrà "rubarvi" la partita in qualche altra fase del gioco, ma non in apertura.

Punto quarto: il sistema offre ragionevoli possibilità di gioco aggressivo. Il Bianco è pronto per eseguire la spinta centrale e4, che, sebbene ritardata e con un'evidente perdita di tempo, conquisterà il centro conferendo l'iniziativa al Bianco.

Punto quinto: nei casi in cui l'attacco del Bianco non sia sufficiente, le partite tendono ad avere un carattere lento e strategico in cui il giocatore attraversa tutte e tre le fasi della partita, apertura mediogioco e finale, il che risulta sempre di grande utilità per lo sviluppo completo del giocatore di scacchi.

SVANTAGGI DEL COLLE

Non esistono veri e propri svantaggi in quanto tali, ma solo alcune considerazioni che devono farci stare con i piedi per terra.

Punto primo: i sistemi "universali" hanno sempre delle limitazioni, funzionano bene contro alcune difese del Nero, ma meno bene contro altre, perciò dobbiamo conoscere i sistemi migliori del Nero e fare dei necessari adattamenti della strategia base.

Punto secondo: è vero che il Bianco riduce il rischio di perdere, ma anche quello di vincere, perciò contro un buon gioco da parte del Nero non avrete molte possibilità di forzare la posizione.

Accontentarsi di un pareggio contro un giocatore forte naturalmente va bene, ma potrebbe non essere di vostro gusto contro un giocatore più debole; in ogni caso potremo cercare di far valere la tecnica superiore in mediogioco o finale.

Punto terzo: secondo alcuni è un'arma di secondo ordine, considerata passiva e remissiva, ciò è parzialmente vero, ma lo scopo del Bianco è di non lasciare che il Nero giochi uno dei suoi sistemi iperteorici preferiti, di ridurre il rischio di sconfitta mantenendo ragionevoli prospettive d'attacco.

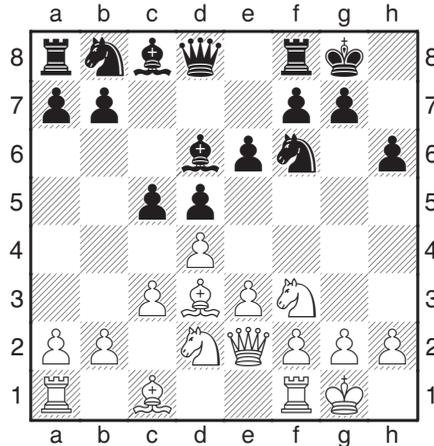
Il fatto che lo stesso Alekhine, in una partita ormai famosa, abbia rischiato di perdere contro il Colle, testimonia la validità del sistema.

STRATEGIA BASE DEL COLLE

La strategia base del sistema Colle prevede uno sviluppo arretrato nella propria metà campo che non lasci punti deboli. Dopo aver aperto 1.d4 si mira al controllo della casa e4, e solo alla fine dell'apertura questa seconda spinta centrale imprime un carattere aggressivo al gioco del Bianco, ad esempio:

N.N. - N.N.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3 e6 4.♙d3 ♙d6 5.♘bd2 c5 6.c3 h6
 Leggera perdita di tempo gratuita anche se non determinante.
7.0-0 0-0 8.♚e2

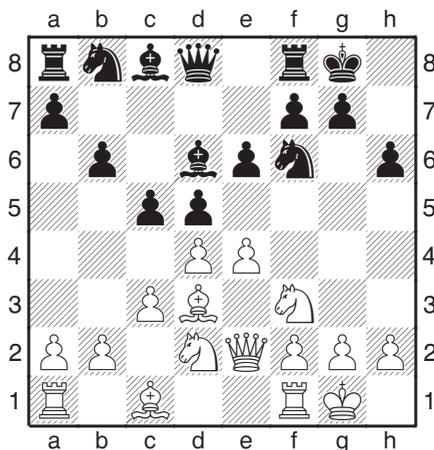


Il Bianco ha sviluppato tutti i pezzi senza problemi ed ha preparato la spinta e3-e4. La struttura bianca è come una molla compressa in cui l'energia è data dai pezzi ed è pronta ad esplodere appena il Bianco gli dà sfogo con la spinta e4.

8...b6?! Questa mossa tipica serve a sviluppare l'Alfiere di Donna in fianchetto, qui però si rivela un errore a causa del tempo perso in precedenza che ha causato un ritardo di sviluppo; la grande diagonale è momentaneamente debole e il Bianco può guadagnare un vantaggio strategico, o, se il Nero sbaglia, chiudere la partita. Facciamo conoscenza con uno dei tatticismi base del Colle.

9.e4! La spinta tipica del sistema Colle che libera tutta l'energia

potenziale dei pezzi bianchi e minaccia una forchetta in e5.



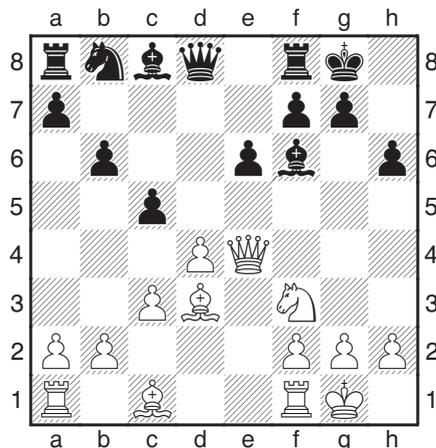
9...dxe4 Il Nero è praticamente costretto a prendere; sono possibili altre mosse, ma la spinta in e5 del Bianco gli garantirebbe in ogni caso un buon vantaggio di spazio con possibilità d'attacco al Re, ad es.: 9...♞h5 10.g3 ♘b7 11.e5±, con vantaggio di spazio per il Bianco.

10.♞xe4 ♘e7? Perde a causa di un tatticismo da ricordare, in quanto capita spesso tra i giocatori poco esperti. A gioco corretto il Nero avrebbe solo perso la coppia degli Alfieri e sarebbe rimasto con una struttura di pedoni danneggiata, vantaggi non determinanti certo, ma che fanno capire come il Nero possa compromettere facilmente la partita se non sta attento. Altrettanto sbagliata sarebbe stata 10...♞xe4? 11.♙xe4+-, con immediato attacco doppio: o la ♖a8 o il matto in h7. Corretta 10...♘b7, che risponde al principio di completare immediatamente il fianchetto; dopo 11.dxc5 bxc5 12.♞xd6 ♙xd6 13.♖d1± il Bianco ha la coppia degli Alfieri e l'iniziativa.

11.♞xf6+ ♘xf6 Notare che se il Nero, invece di giocare 6...h6, avesse sviluppato prima il Cavallo di Donna in d7, ora sarebbe stato possibile riprendere in f6 con un Cavallo, e la prossima mossa del Bianco non sarebbe stata possibile.

12.♙e4+-

(vedi diagramma pagina seguente)



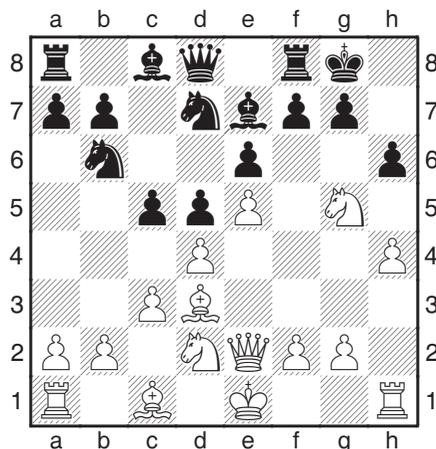
1-0 Il Bianco minaccia matto in h7 e attacca la Torre indifesa in a8.

N.N. - N.N.

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.e3 ♘f6 4.♙d3 c5 5.c3 ♗bd7 6.♗bd2 ♙e7 7.♚e2 0-0 8.e4 ♞b6? Lasciando che il Bianco spinga in e5.

9.e5! Questa spinta conferisce un vantaggio strategico e di spazio al Bianco, che si tramuta invariabilmente in un attacco al Re nero.

9...♞fd7 10.h4 h6 11.♗g5!?



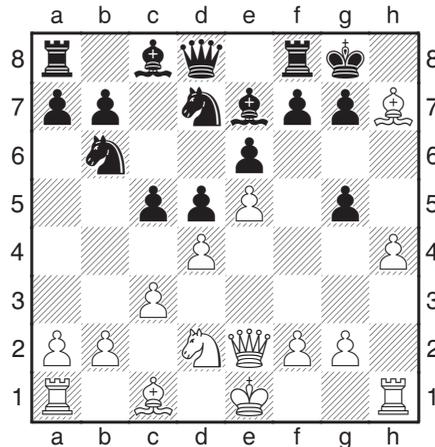
Mossa speculativa, ma non cattiva; molti giocatori trovano utile inserire qualche trucco che, senza compromettere la posizione bianca, dall'altra parte offre molti grattacapi al nero. L'idea è di

aprire la colonna "h" con attacco irresistibile sul Re nero grazie alle convergenze degli Alfieri.

11...hxg5? In queste situazioni se il Nero, in preda al panico, cattura il Cavallo, perde subito; la presa con l'Alfiere è più resistente, ma offre un buon attacco al Bianco: 11...♘xg5 12.hxg5 ♔xg5 13.♕f3♖, e a causa della minaccia di scoperta sulla Donna e della convergenza sul ♖h6 il Bianco ha sufficiente compenso per il pedone, ad esempio: 13...♕e7 14.♕g3 ♔h8? 15.♘f3 f5 16.♘xh6+-.

La cosa migliore sarebbe ignorare il Cavallo, ma il Bianco avrebbe tempo per preparare ulteriormente l'attacco. Il problema del Nero è che non avrebbe dovuto entrare in una simile posizione, l'arrivo del pedone in e5, che scaccia il Cavallo difensore dell'ala di Re, ha spesso effetti catastrofici.

12.♘h7+! Il tipico sacrificio di Alfiere in h7 è spesso nell'aria nelle varianti classiche del Colle.



12...♔xh7 Dando origine a una sequenza di matto forzato.

13.♕h5+ ♔g8 14.hxg5 f6 15.g6 fxe5 16.♕h8# 1-0

Anche se la teoria del Colle vero e proprio è ormai notevole, si tratta di un'apertura che poggia più su principi strategici generali e idee chiave piuttosto che sulla conoscenza specifica delle varianti; se il Nero non commette errori, il gioco rimane tutto sommato tranquillo e i contendenti se la vedranno nella fase di mediogioco.