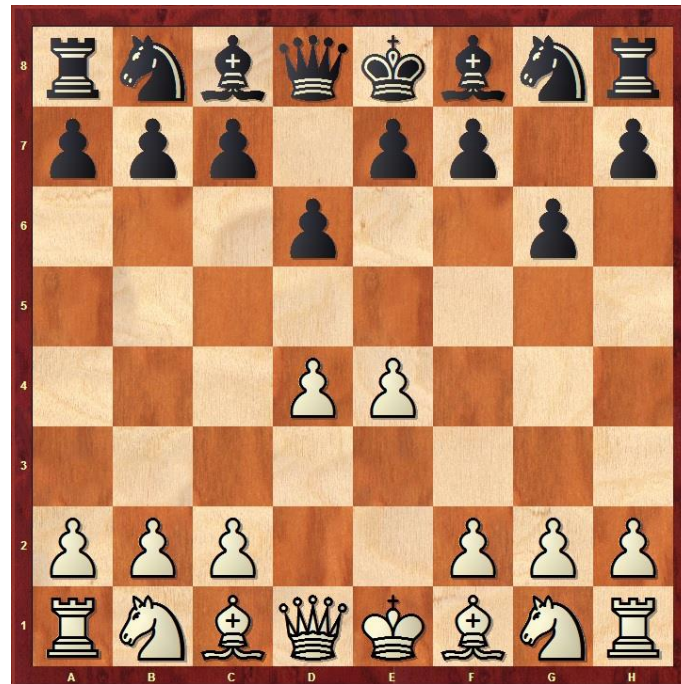


LA DEFENSA PIRC

TERMINOS GENERALES DE UNA APERTURA



La defensa Pirc aunque no es una de las mas favoritas por los grandes jugadores de ajedrez Kasparov un par de veces la uso, Fisher solo 1 vez, es una de las aperturas semiabiertas con juego más táctico y directo, ideal para aquellos jugadores agresivos, con enroques opuestos, lanzamientos de peones en flancos y golpes tácticos por la lid del centro.

Esta apertura tiene como principal exponente el desarrollo del alfil por la gran diagonal a1-h8, conocido como fianchetto de rey, en si puede derivar a otras aperturas como la india de rey, siciliana dragón, moderna o robash.

Para entender como jugar con blancas contra la defensa Pirc, debemos saber que quiere el negro jugando esta apertura.

Veamos qué plan por lo general tiene el negro.



Esta sería un desarrollo normal de la apertura.

El alfil de casillas negras en Ag7 su diagonal, presionando el centro y defendiendo las casillas negras de su enroque, los peones del flanco de dama se expanden ganando espacio y creando amenazas en un hipotético centro débil blanco. Aquí veríamos el alfil de casillas blancas que dependería su desarrollo a los movimientos del blanco.

Ejemplos de acciones del negro:

EJEMPLO 1:



Aquí sería primordial la acción del alfil y su gran diagonal, ayudando a despejarla con los peones para las casillas d6-e5, c5-d4 y b4-c3, provocando debilitamiento en el flanco de dama con posibles incorporaciones de los peones.

EJEMPLO 2:



En este caso la presión al centro e4 con el caballo de Cf6 y la amenaza b4-c3 podría ayudar una ruptura con el alfil de casillas blancas en la diagonal a8-h1 apoyando un posible d5-c5.

EJEMPLO 3:

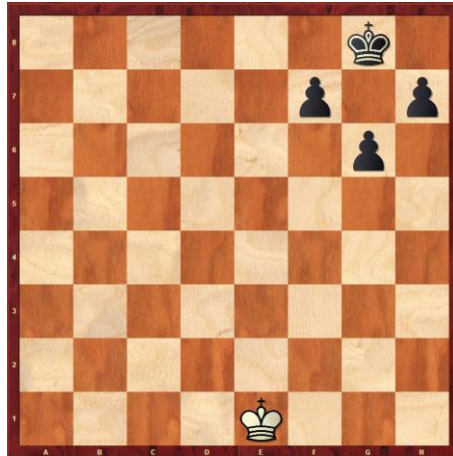


En este caso sería presión en el centro d4 con c5 y e5, un posible cambio para debilitar e5 del alfil de casillas blancas en Ag4,

Visto aquí algunas ideas básicas del juego del negro, el blanco puede tomar diferentes formas de adaptación a ellas, aquí vamos a ver varias, pero nos centraremos en una en concreto.

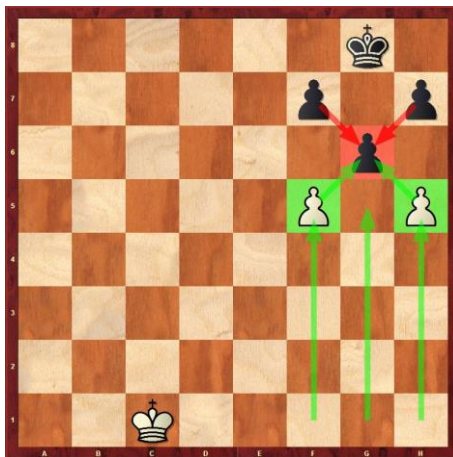
La tercera opción de juego de las blancas que vamos a ver la entenderemos primero si vemos unos diagramas ilustrativos de cómo atacar un enroque con fianchetto. Estos son los siguientes.

DIAGRAMA 1



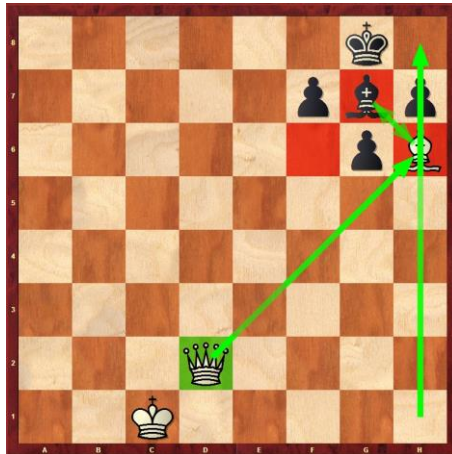
Un fianchetto se muestra en el diagrama, con una estructura de peones f7-g6-h7 creando un fortín en las casillas blancas, los ataques al enroque h7 y g7 son sustituidos por otras opciones de ataque que vemos aquí.

DIAGRAMA 2



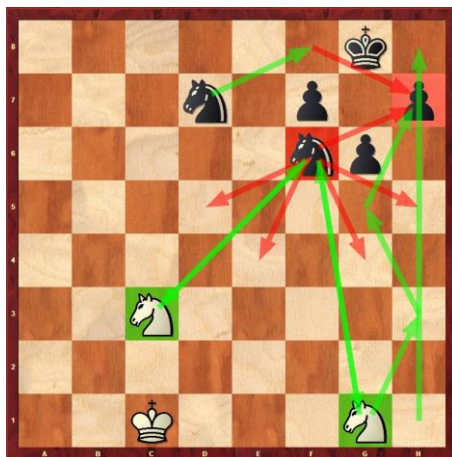
La primera opción a tener en cuenta es la destrucción de la estructura de peones con los nuestros contra el peón "cantón" de g6 ya sea con h5 o con f5, no solo crearemos debilidades tras los cambios sino que piezas como nuestras Torres están deseando abrir líneas para su plena acción.

DIAGRAMA 3



La creación del “cantón” g6 provoca directamente la debilidad de las casillas negras que son defendidas por el alfil de casillas negras, este alfil, DEBE y TIENE que ser cambiado por nuestro homologó, rara vez cambiaremos nuestro alfil de casillas negras por otra pieza diferente, es FUNDAMENTAL que se elimine para debilitar definitivamente el enroque.

DIAGRAMA 4



Las otras piezas que disponemos deben de crear la mayoría entre ataque – defensa, nos encontraremos siempre los caballos, sobre todo el caballo Cf6 que tras el alfil de casillas negras es el gran defensor de su Rey negro, así pues, las maniobras de nuestras piezas irán destinadas a ayudar en esa misión, creando mayoría de atacantes ante defensores.

Ahora si podremos entender la 3ª forma de juego contra la defensa Pirc.

Variante con f3 ante la defensa Pirc.



Esta jugada, f3, se le podría criticar que obliga el “mal” desarrollo del caballo de rey que no ira a su casilla natural, pero no obstante fortalece la defensa de e4, ante un posible c6-b5-b4, evita Cg4 para la eliminación de nuestro alfil de casillas negras colocado normalmente en Ae3 o el desarrollo del alfil blanco a Ag4 y un posible cambio en Axf3. Además viendo la apertura, f3 ayuda en la expansión del flanco de rey con g4 y h4.