

## La difesa Pirc

Questa difesa prende il nome dell'omonimo giocatore slavo che la giocò all'inizio del secolo scorso.

Come altre aperture, quali Moderna, difese Indiane e Grunfeld (queste ultime si giocano contro d4) o Alekhine, questa difesa si basa su una concezione più "moderna" del controllo del centro per il nero.

L'idea è di sviluppare i pezzi in modo da attaccare il centro solo in seguito alle prime mosse, scegliendo il modo migliore in seguito alla disposizione dei pezzi bianchi. Generalmente si permette al bianco di guadagnare spazio ottenendo compenso con spinte tematiche e controgiochi tipici.

In un certo senso si potrebbe dire che la Difesa Pirc rappresenta bene la transizione del concetto di occupazione e controllo del centro, perché inizialmente era solo un modo per spingere in e5, rientrando in strutture tipo quelle della difesa Philidor. Solo in seguito si è scoperta l'utilità di rimandare ulteriormente la spinta di pedone in e5, o addirittura di non farla preferendo una più elastica spinta in c5.

Ma veniamo alle mosse: 1.e4 d6;

Il piano del nero è di sviluppare il cavallo in f6 per attaccare il pedone in e4, per farlo però prima deve controllare la casa e5 dove il bianco spingerebbe il pedone in caso di attacco diretto (si veda la difesa Alekhine); quindi 1...d6; apre la diagonale dell'alfiere campochiaro, sostiene le spinte in e5 e c5 e come detto controlla la casa centrale e5.

La controindicazione è che il bianco può guadagnare il centro e un po' di spazio affiancando i pedoni: 2.d4.

Il nero può proseguire con il piano di questa difesa muovendo 2...Cf6; attaccando il pedone in e4, oppure può proseguire con piani diversi ma non del tutto dissimili entrando nella Difesa Moderna cominciando subito il fiancettamento dell'alfiere con 2...g6; (per la difesa moderna si dovrebbe aprire un capitolo a parte, ma preferisco non farlo perché molti sono i rientri in altre aperture, sia di re che di donna).

Ora il bianco deve difendere il pedone attaccato e il modo più naturale è sviluppare il cavallo: 3.Cc3. Esistono ovviamente delle alternative per difendere il pedone (3.f3; 3.Ad3) ma il nero non ha problemi spingendo in e5 il pedone di re e coprire buona parte della strada verso il pareggio.



Come già accennato, il modo antico di giocare questa variante è quello di spingere in e5, concedendo il cambio delle donne e perdendo l'arrocco, senza preoccuparsi in realtà della sicurezza del re (3...e5; 4.dxe5 dxe5; 5.Dxd8 Rxd8; con la spinta in c6 il nero risolve alcuni problemi e crea una casa sicura per il re in c7).

Modernamente invece si sono sviluppate altre idee come la spinta in c6 (3...c6); chiamata da alcuni Difesa Coccodrillo, può rientrare in seguito nella Pirc classica, ma l'idea è di rimandare la scelta sulla disposizione dei pedoni centrali, controllare il centro e aprire la diagonale di sviluppo tipica della donna.

Ma la mossa che caratterizza la Pirc classica, il suo stile e la sua idea di fondo è senza dubbio 3...g6;

Questa mossa ha lo scopo di sviluppare l'alfiere camposcuro in g7, da dove controllerà il centro "da lontano", oltre a poter diventare un'arma potente con l'avanzare del gioco poiché controlla una diagonale importante.

Le spinte di rottura centrali sono solo rimandate a un momento più opportuno.

Il bianco ha diversi piani come giocare 4.g3 e 5.Ag2 sviluppandosi solidamente, oppure sviluppare l'alfiere camposcuro in g5 o in e3 (4.Ag5 oppure 4.Ae3 con l'idea magari di giocare Dd2 e arroccare lungo), o ancora giocare la classica e più tranquilla 4.Cf3 di cui parleremo dopo, oppure infine di sfruttare ciò che il nero sta lasciando: spazio. Il bianco può quindi giocare 4.f4 cominciando un attacco chiamato Attacco Austriaco.

A: 4.Cf3. Questa è la mossa più giocata, dopotutto. Il bianco privilegia lo sviluppo dei pezzi e non minaccia nulla di immediato. La partita spesso continua con lo sviluppo in e2 dell'alfiere campochiaro bianco e un arrocco corto per entrambi: 4...Ag7; 5.Ae2 0-0; 6.0-0. Ovviamente il bianco può scegliere altri impianti, come sviluppare l'alfiere in e3 o spingere preventivamente in h3 e mirare ad altri piani di gioco.



Ora il nero può scegliere sostanzialmente tra 3 piani: 6...c5; che cerca di cambiare un pedone laterale per uno centrale e aprire ulteriormente la strada al proprio alfiere in fianchetto, ma incorre in 7.d5 che entra in posizioni tipo Franco-Benoni (le vedremo in seguito) con leggero vantaggio bianco;

6...Ag4; senza preoccuparsi di dover cambiare l'alfiere sul cavallo.

6...c6; la più giocata. Il nero mantiene una struttura elastica, libera la diagonale per la donna, controlla d5 ma soprattutto pone le basi per conquistare spazio sul lato di donna con la spinta in b5 e forse anche in b4.

Infatti il bianco fa bene a giocare 7.a4 per impedire il piano e guadagnare spazio da quel lato a sua volta. Ora se il bianco spingesse addirittura in a5 guadagnerebbe troppo spazio, perciò il nero spinge egli stesso in a5: 7...a5; quindi la partita può proseguire con: 8.h3 Ca6; 9.Ae3 Cb4; raggiungendo la posizione in diagramma.



Da qui il bianco può proseguire giocando 10.Cd2 per spingere in f4 mentre il nero può spingere in d5 per garantire la casa f5 al proprio alfiere campochiaro.

In sostanza la posizione è pari con un po' di spazio in più per il bianco ma ben lontano da un vantaggio reale.

#### 4.f4 Attacco austriaco.

Il bianco prende possesso di ulteriore spazio in centro, costruendo quello che in gergo si chiama centro allargato. L'idea è di sviluppare i pezzi dietro al grosso schermo di pedoni, ad esempio mettere un alfiere in d3 e il solito cavallo in f3; e solo in seguito attaccare il re avversario muovendo quegli stessi pedoni, una volta supportati dai pezzi.

Il nero dovrà giocare attivamente se vorrà riuscire a mantenere l'equilibrio e raggiungere la parità. Per farlo dovrà quindi giocare al momento giusto, ma il prima possibile, una spinta di rottura, tipicamente in e5, e con minor frequenza in e5.

Prima di tutto si termina lo sviluppo dell'alfiere in fianchetto: 4...Ag7;

quindi il bianco muove secondo il suo piano di sviluppo portando in gioco l'altro cavallo: 5.Cf3



Dalla posizione in diagramma il nero può scegliere tra due continuazioni, una più solida: 5...0-0; e una più battagliera: 5...c5;

In realtà entrambe sono mosse molto logiche e il nero le può giocare entrambe una dopo l'altra, ma sulla prima 5...0-0; il nero perde l'opzione di poter riprendere il pedone in c5 con la donna. Mi spiego meglio: giocando la mossa in esame, 5...c5; il nero sembrerebbe concedere al bianco qualche vantaggio dopo che questi prenda il pedone: 6.dxc5, poiché dopo 6...dxc5; 7.Dxd8 Rxd8; 8.e5 il bianco ha guadagnato molto in termini di spazio, solidità e sviluppo e guadagnerà altri tempi perché i pezzi del nero sono scoordinati e alcuni anche isolati (Fritz da una valutazione di +2.2), benché il materiale sia ancora pari. Tuttavia c'è un tatticismo. Su 6.dxc5 il nero gioca 6...Da5; che inchioda il cavallo in c3 e minaccia il pedone in e4 di essere catturato dal proprio cavallo in f6; così dopo che il bianco difende il pedone in e4, la donna potrà catturare il pedone in c5 mantenendo l'equilibrio.

Se il nero arroccasse prima invece il bianco utilizza il tempo in più per difendere ulteriormente il pedone in e4: 5...0-0; 6.Ad3 e ora c5 resta giocabile ma non ottiene molto, mentre si gioca di solito 6...Ca6; per spingere in e5 alla successiva, oppure 6...Cc6; con l'idea di spingere in e5.

Effettivamente i piani con 5...0-0; sono i più giocati dal nero, però anche giocare 5...c5; subito non è male.

Il bianco può prendere in c5 rientrando nel tatticismo sopra citato, portando la partita lungo binari che ricordano alcune varianti del dragone della siciliana, oppure può giocare aggressivamente con 6.Ab5+ che mira ad indebolire la casa e6 e comincia il piano di spinta del pedone "e". e6? Già, ed ecco come.

Il nero para lo scacco con un pezzo: 6...Ad7; e il bianco prosegue con il suo piano di spinta: 7.e5 Cg4 (unico posto attivo per il cavallo); e ora la mossa più solida per il bianco sarebbe 8.Axd7+ ma anche lì il nero mantiene l'equilibrio dopo: 8...Dxd7; 9.d5 dxe5; 10.h3 e4. Così siamo arrivati alla spinta in e6: 8.e6



La posizione bianca sembra minacciosa, ma in realtà l'attacco rischia di tramutarsi in fumo. Il nero ha due continuazioni buone: 8...Axb5; che incorre in 9.exf7 e ora il nero fa bene a rimandare la cattura del pedone; oppure 8...fxe6; dove il bianco andrà a mettere un cavallo passando da g5: 9.Cg5 Axb5;

Ora il bianco può prendere in e6 attaccando donna e alfiere, però al più pareggia dopo Axd4! (10.Cxe6 Axd4; 11.Cxd8 e il nero forza la ripetizione di mosse con gli scacchi in f2 ed e3).

Quindi di solito il bianco prosegue in altro modo, più tranquillamente con: 10.Cxb5, e una possibile continuazione è: 10...Cxe5; Da5+; 11.c3 Dxb5; 12.Cxe6 (minaccia 13.Cc7+ scacco a re e donna) Ca6; 13.Cx27+ Rxf7; e il nero mantiene l'equilibrio nonostante il re esposto.