

# Quiz szachowy z nagrodą!

W konkursie może wziąć udział każda osoba. Odpowiedzi w postaci zapisu: 1a, 2b, 3c itd. prosimy przysyłać na adres poczty elektronicznej: [marcin.maciaga@gmail.com](mailto:marcin.maciaga@gmail.com) z zaznaczeniem opcji otrzymania wiadomości zwrotnej po odebraniu korespondencji przez adresata.

## MARCIN MACIAGA

Zwycięzcą konkursu zostanie osoba, która prawidłowo odpowie na największą ilość pytań. W przypadku uzyskania tej samej ilości punktów przez co najmniej dwóch uczestników konkursu o I miejscu zadecyduje wcześniejszy termin nadesłania odpowiedzi. O liczbie zdobytych punktów uczestnicy zostaną poinformowani drogą elektroniczną. Osoby z największą ilością prawidłowych odpowiedzi otrzymają nagrody książkowe, m.in. najnowsza publikację Jerzego Konikowskiego i Jacka Gajewskiego *Akiba Rubinstein* (Wydawnictwo RM).

Rozwiązanie quizu oraz informacja o zwycięzcach konkursu zostaną podane na profilu facebookowym czasopisma „Mat”, względnie w jednym z kolejnych numerów „Mata”. W sprawach spornych pomiędzy autorem quizu a uczestnikiem konkursu rozstrzygający głos będzie należał do redaktora naczelnego „Mata”. Strona internetowa autora: <http://d-artagnan.x10.mx/>.

Zaznacz tylko jedną prawidłową odpowiedź.

1. We wczesną wersję szachów, tzw. czaturangę, grywano już ok. VI wieku n.e. w:

- a) Japonii
- b) Indiach
- c) Chinach
- d) Persji

2. Grecką boginią szachów była:

- a) Caissa
- b) Afrodyta
- c) Nike
- d) Atena

3. Powszechnie stosowanym skrótem na oznaczenie Międzynarodowej Federacji Szachowej jest:

- a) FICS
- b) FIDE
- c) ELO
- d) WGM

4. Łacińskie motto Międzynarodowej Federacji Szachowej „Gens una sumus” w tłumaczeniu na język polski oznacza:

- a) „Myślę, więc jestem”
- b) „Walczę do końca”
- c) „Do odważnych świat należy”
- d) „Jesteśmy jedną rodziną”

5. Aktualnym mistrzem świata w szachach standardowych jest:

- a) Viswanathan Anand
- b) Magnus Carlsen
- c) Lewon Aronian
- d) Garri Kasparow

6. Najwyższy tytuł szachowy przyznawany przez Polski Związek Szachowy to:

- a) mistrz międzynarodowy
- b) kandydat na mistrza
- c) mistrz krajowy
- d) arcymistrz

7. Minimalny ranking potrzebny do zdobycia III kategorii męskiej to:

- a) 1350
- b) 1400
- c) 1550
- d) 1600

8. Partia błyskawiczna, w której białe mają 5 minut i muszą wygrać, a czarne tylko

4 minuty, ale wystarcza im remis, to:

- a) szybki finisz
- b) nagła śmierć (Armageddon)
- c) kłoc
- d) szachy Fischera

9. Rodzaj turnieju szachowego, w którym wszyscy uczestnicy grają partie ze sobą, to:

- a) seans gry jednoczesnej
- b) turniej szwajcarski
- c) turniej kołowy
- d) turniej pucharowy

10. Punktacja pomocnicza będąca sumą punktów zdobytych przez wszystkich przeciwników, z którymi zawodnik grał partie w danym turnieju, to:

- a) system Koyi
- b) punktacja Bucholtza
- c) metoda progresji
- d) metoda Sonneborna-Bergera

11. Ukończyć turniej na jednym plusie dla szachisty oznacza:

- a) zdobycie plusa na I kategorii, na tytuł kandydata na mistrza lub na tytuł mistrza krajowego
- b) poprawienie rankingu o 400/(n+1), gdzie n oznacza liczbę rozegranych partii
- c) zdobycie pół punktu powyżej 50% możliwych do zdobycia punktów w turnieju
- d) zdobycie w turnieju tylko jednego punktu



12. Francuski zwrot „en passant” (czyt. *ą passą*) używa się w odniesieniu do sytuacji:

- a) poddania partii (pas)
- b) bicia pionka w przelocie
- c) obowiązku ruszenia się dotkniętą bierką
- d) nieprawidłowo wykonanego posunięcia

13. Specjalny ruch, który w całej partii można wykonać tylko jeden raz, to:

- a) ruch pionkiem o dwa pola
- b) roszada w krótką albo długą stronę
- c) awansowanie pionka na dowolną figurę
- d) bicie pionka w przelocie

14. Rodzaj otwarcia szachowego, w którym gracz nie przyjmuje ofiary pionka i sam poświęca własnego, to:

- a) kontratak
- b) gambit
- c) kontrgambit
- d) atak

15. Krótka partia szachów, zwykle do 20. posunięcia i z pouczającymi błędami, to:

- a) masakra
- b) miniaturka
- c) katastrofa
- d) perełka

16. Interesujące posunięcie we wczesnej fazie gry zagrane po raz pierwszy to:

- a) rewelacja
- b) ciekawostka
- c) niespodzianka
- d) nowinka

17. Afrykańskie zwierzątko, którego nazwa w żaden sposób nie jest związana z szachami, to:

- a) orangutan
- b) słoń
- c) hipopotam
- d) żyrafa

18. Baterią w szachach zwyczajowo nazywamy:

- a) ustawienie co najmniej dwóch dalekosiężnych figur w jednej linii działania
- b) źródło energii w zegarze elektronicznym
- c) układ trzech pionków z fianchettowanym gońcem, np. g2, f2, g3 i h2
- d) doładowanie energią pionka po jego dojściu do ostatniego pola

19. Pionek ofiarowany przez przeciwnika, po zбициu którego mogą pojawić się problemy, to:

- a) trujący pionek
- b) niejadalny pionek
- c) zatruty pionek
- d) toksyczny pionek

20. Motyw taktyczny, w którym pionek lub skoczek napada jednocześnie na hetmana i króla, to:

- a) rożen (szpila)
- b) widelec
- c) posunięcie widłowe
- d) widły królewskie

21. Do figur lekkich zaliczamy:

- a) skoczka i gońca
- b) wieżę i hetmana
- c) tylko pionki
- d) tylko króla

22. Zdobycie jakości to:

- a) wymienienie skoczka za gońca
- b) wymienienie lekkiej figury za wieżę
- c) wymienienie trzech pionków za lekką figurę
- d) wymienienie wieży, lekkiej figury i pionka za hetmana

23. Motyw szachowy, w którym wieża (rządziej gońiec) stoi naprzeciwko hetmana lub króla przeciwnika, a pomiędzy nimi są inne bierki dowolnego koloru, to:

- a) przesłona
- b) rożen (szpila)
- c) rentgen
- d) związanie

24. Efektowny mat z udziałem hetmana i skoczka to:

- a) mat Morphy`ego
- b) mat Bodena
- c) mat Beniowskiego
- d) mat Damiano

25. Parokrotne wykorzystanie szacha z odsfony to:

- a) młynek
- b) karuzela
- c) huśtawka
- d) trzepak

26. Grą w szachy „na ślepo” nazywamy:

- a) szybką i bezmyślną grę związaną z częstym podstawianiem figur
- b) grę bez patrzenia na szachownicę
- c) mechaniczne wykonywanie posunięć z pamięci
- d) partię szachów między dwoma niewidomymi lub niedowidzącymi osobami

27. Pole, na którym pionek awansuje na hetmana, to:

- a) pole kluczowe
- b) pole krytyczne
- c) pole przemiany
- d) pole wzajemne

28. Wieża weźmie udział w:

- a) łapaniu opozycji
- b) budowaniu mostu
- c) tempowaniu po trójkącie
- d) odpychaniu barkami

29. Obszar, po wejściu w który król dogoni nieprzyjacielskiego pionka, to:

- a) wędrujący kwadrat
- b) magiczny kwadrat
- c) kwadrat pionka
- d) kwadrat króla

30. Siłę gry króla porównać można do wartości:

- a) dwóch pionków
- b) trzech pionków
- c) czterech pionków
- d) pięciu pionków

31. Pozycja na szachownicy, w której każdy z graczy, będąc na posunięciu, zmuszony jest do wykonania przegrzującego ruchu, to:

- a) impas
- b) zugzwang (czyt. *cukcwang*)
- c) obustronny zugzwang
- d) sytuacja patowa

32. Wieża przesładująca nieprzyjacielskiego króla, po zбициu której jest pat, to:

- a) szalona wieża
- b) zdesperowana wieża
- c) wściekła wieża
- d) wieża kamikadze

33. Pole, przez które król w końcówce może wedrzeć się do obozu przeciwnika, to:

- a) furtka
- b) dziura
- c) okienko
- d) lufcik

34. Układaniem problemów (studiów) szachowych zajmuje się:

- a) maestro
- b) choreograf
- c) wirtuoz
- d) kompozytor

35. Analiza retrospektywna (retrospekcja, retroanaliza) dotyczy:

- a) analizowania partii z silnikiem szachowym
- b) ustalania, jak mogło dojść do powstania danej pozycji
- c) analizowania partii po jej zakończeniu
- d) rozgrywanie partii w pamięci

36. Problem szachowy w którym obydwie strony współpracują ze sobą, aby zamatować czarnego króla, to:

- a) samomat
- b) etiuda
- c) mat głupca
- d) mat pomocniczy

37. Roszada w linii pionowej, w której poza królem uczestniczy wieża pochodząca z promocji pionka, to:

- a) długa roszada (O-O-O)
- b) sztuczna roszada
- c) roszada Pama-Krabbého (O-O-O-O)
- d) krótka roszada (O-O)

