

Standort der weissen Läufer in 100 Taktik-Aufgaben:									
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7		022,				041,		040,	7
6		018, 019, 096,	054,					036, 089,	6
5				013, 060, 068,	073, 078,	016,	013, 045, 046, 097,	059,	5
4		017,	050, 053, 097,	010, 011,		060,	043, 083,		4
3	004, 092,	005, 055, 065, 080, 082,	061, 075, 099,	006, 038, 064, 088, 094, 095,	064,	072, 092,			3
2		005, 022, 024, 086, 093,	071, 06,	006, 087, 090, 091,	028, 029, 071, 079,		046, 074, 078,		2
1		073,	007, 037,		079,	019, 039, 058, 061, 100,			1
	a	b	c	d	e	f	g	h	
Summary: In 64 von 100 Stellungen kommen Springer vor = 2/3									
In 22 dieser 64 Stellungen gibt es noch ZWEI weisse Läufer									
In 7 dieser 64 Stellungen steht 1 Läufer auf c1 resp. f1									
Nur auf 31 von 64 Feldern steht mind. 1x ein Läufer									
Aufgaben: Merkwürdigerweise sind die Aufgaben der Läufer nirgends recht formuliert									
Hier ein Versuch:									
1. Der Läufer soll lange Diagonalen kontrollieren, auch (noch) geschlossene									
2. Der Fianchetto-Läufer beim König dient auch dem Schutz des Königs									
3. Vermeide sogenannt "schlechte Läufer", damit gemeint sind									
Läufer hinter eigen Bauern der gleichen Farbe, meist Damen-Läufer									
4. Tausche NIE Deinen Läufer gegen einen schlechten Läufer, denn									
Dein Läufer BEDROHT diese Bauern später von hinten									
5. Tue ALLES, um einen Fianchetto-Läufer beim gegnerischen König									
zu tauschen, notfalls auch mit Baueropfer, denn sobald er weg ist,									
kannst Du die Felderschwächen - z.B. f6 und h6 - ausnützen für									
Angriffe mit der Dame resp. als Standorte für Turm oder Bauer									