

Le leggi di Murphy del Tetris



Assioma del Rosso n. 1

1



Un pezzo rosso non arriva mai.

Assioma del Rosso n. 2



I pezzi rossi arrivano sempre tutti insieme.

Postulato del clone

I cloni di Tetris sono brutti.

Prima legge del metodo

Ogni giocatore di Tetris conosce un metodo infallibile.

Seconda legge del metodo

La Prima legge del metodo si applica esclusivamente quando il giocatore è un altro.

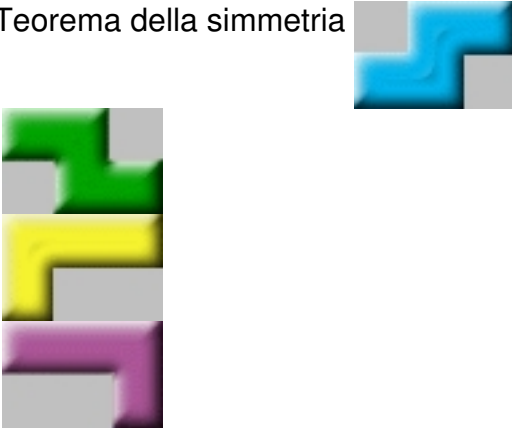
Terza legge del metodo

Date due persone, il metodo di quella che non sta giocando è sempre migliore di quello della persona che sta giocando.

Postulato dell'interruzione

Le partite migliori devono essere interrotte a meno di 100 punti dal record.

Teorema della simmetria



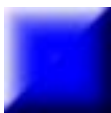
I pezzi sono sempre simmetrici rispetto alle esigenze del momento.

Legge del Blu n. 1



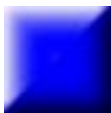
I blu vengono sempre tutti insieme.

Legge del Blu n. 2



I blu non si sa mai dove metterli.

Legge del Blu n. 3



I blu non servono a niente (anzi rompono i coglioni).

Legge del numero di partite

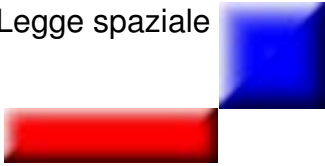
Sia n il numero di partite che si intende giocare:

- 1) esiste sempre $n+1$;
- 2) in un qualsiasi istante t si sta giocando la partita n .

Postulato filosofico

Il Tetris è una metafora della vita: le cose giuste arrivano sempre al momento sbagliato.

Legge spaziale



Quando lasci uno spazio per mettere il rosso in piedi preparati a vedere solo quadrati blu.

Legge delle leggi

Le leggi di Murphy del Tetris ne costituiscono il regolamento.

Principio dell'esultanza temporanea

Mettere un pezzo nella posizione ottimale si rivelerà una scelta catastrofica per il pezzo successivo.

Assioma del buco



Gli azzurri e i verdi vengono sempre per primi, così si incomincia con un buco nella prima riga.

Dogma della giusta punizione

Quando ti vantavi con i tuoi amici di essere un fenomeno, proprio in quel momento ti manda giù una sequela di pezzi che non servono a nulla facendoti crepare al quarto livello.

Legge dell'assoluta perfezione

Quando il pezzo che aspettavi da sempre finalmente arriva, sbagli a incastrarlo.

Legge del pezzo precedente

Il pezzo che ti serviva viene sempre dopo il pezzo che hai messo al suo posto.

Paradosso del record

Quando sarà abbastanza che giocate e sarete in procinto di mettere un record, inevitabilmente:

- a) squillerà il telefono;
- b) succederà qualcosa ai vostri familiari;
- c) salterà la corrente.

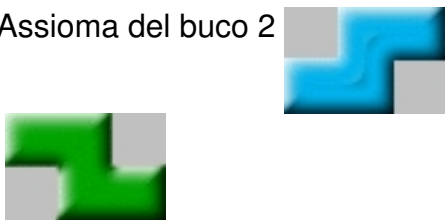
Legge del tappo



L'unico metodo infallibile per far scendere un pezzo rosso è tappare il buco che da tempo lo

doveva accogliere.

Assioma del buco 2



Anche il secondo pezzo è azzurro o verde, così i buchi iniziali sono due.

Assioma alfabetico



Le "Z" e le "S" quando cominciano non finiscono più.