

Murphys Gesetze auf Deutsch

Nach Themen

Allgemein

[Murphy's](#)

[Gesetz](#)

[Murphologie](#)

[Gesetze der Computer-Programmierung](#)

[Golombs Merksätze zur Verwendung mathematischer](#)

[Modelle](#)

[Murphy's Goldene Kundenregeln](#)

[Murphy's Gesetze - 10 Regeln für Chefs](#)

[Murphy für Wirtschaftswissenschaftler](#)

[Murphy für Maschbauer](#)

Murphy's Gesetz

Wenn etwas schiefgehen kann, dann wird es auch schiefgehen.

Das, was Du suchst, findest Du immer an dem Platz, an dem Du zuletzt nachschaust.

Egal, wie lange und mühselig man versucht, einen Gegenstand zu kaufen, wird er, nachdem man ihn endlich gekauft hat, irgendwo billiger verkauft werden.

Die andere Schlange kommt stets schneller voran.

Um ein Darlehen zu bekommen, muß man erst beweisen, daß man keines braucht.

Alles, was Du in Ordnung zu bringen versuchst, wird länger dauern und Dich mehr kosten, als Du dachtest.

Wenn man lange genug an einem Ding herumpfuscht, wird es brechen.

Wenn es klemmt - wende Gewalt an. Wenn es kaputt geht, hätte es sowieso erneuert werden müssen.

Maschinen, die versagt haben, funktionieren einwandfrei, wenn der Kundendienst ankommt.

Konstruiere ein System, das selbst ein Irrer anwenden kann, und so wird es auch nur ein Irrer anwenden wollen.

Jeder hat ein System, reich zu werden, das nicht funktioniert.

In einer Hierarchie versucht jeder Untergebene seine Stufe der Unfähigkeit zu erreichen.

Man hat niemals Zeit, es richtig zu machen, aber immer Zeit, es noch einmal zu machen.

Sind Sie im Zweifel, murmeln Sie. Sind Sie in Schwierigkeiten, delegieren Sie.

Alles Gute im Leben ist entweder ungesetzlich, unmoralisch, oder es macht dick.

Murphys goldene Regel: Wer zahlt, schafft an.

Die Natur ergreift immer die Partei des versteckten Fehlers.

Eine Smith und Wesson übertrumpft vier Asse.

Hast Du Zweifel, laß es überzeugend klingen.

Diskutiere nie mit einem Irren - die Leute könnten den Unterschied nicht feststellen.

Freunde kommen und gehen, aber Feinde sammeln sich an.

Schönheit ist nur oberflächlich, aber Häßlichkeit geht durch und durch.

Um etwas sauberzumachen, muß etwas anderes dreckig werden. (Aber Du kannst alles dreckig machen, ohne etwas sauber zu bekommen.)

Jedes technische Problem kann mit genügend Zeit und Geld gelöst werden. (Du bekommst nie genug Zeit und Geld.)

Wenn Baumeister Gebäude bauten, so wie Programmierer Programme machen, dann würde der erste Specht, der vorbeikommt, die Zivilisation zerstören.
Ein Computerprogramm tut, was Du schreibst, nicht was Du willst.
Irren ist menschlich - um die Lage wirklich ekelhaft zu machen, benötigt man schon einen Computer.
Murphys Gesetz wurde nicht von Murphy selbst formuliert, sondern von einem Mann gleichen Namens.

Murphologie

Murphy's Gesetz:

Wenn etwas schiefgehen kann, dann wird es auch schiefgehen. Folgerungen:

1. Nichts ist so leicht, wie es aussieht.
2. Alles dauert laenger, als man glaubt.
3. Wenn es eine Möglichkeit gibt, dass Dinge schiefgehen, so wird das schiefgehen, das den grössten Schaden anrichtet.
4. Wenn man feststellt, dass es vier Möglichkeiten gibt, die einen Vorgang schiefgehen lassen können, und man diese ausschaltet, wird sich bestimmt noch eine fünfte finden lassen.
5. Dinge sich selbst zu ueberlassen, führt vom Regen in die Traufe.
6. Immer, wenn man etwas ernsthaft machen möchte, kommt etwas anderes dazwischen.
7. Jede Lösung bringt neue Probleme.
8. Es ist unmöglich, etwas ganz sicher zu machen, denn Dummköpfe sind zu erfinderisch.
9. Die Natur ergreift immer die Partei des versteckten Fehlers.
10. Mutter Natur ist ein böses Weib.

Murphys Philosophie:

Laechle..... denn morgen wird es noch schlimmer.

Murphy's Feststellung:

Der Gegenstand wird im direkten Verhaeltnis zu seinem Wert beschaedigt sein.

Vervielfaeltigung von Murphy's Gesetz:

Alles geht auf einmal schief.

Hill's Kommentare zu Murphy's Gesetz:

1. Wenn wir viel zu verlieren haben, wenn die Dinge schiefgehen, lasse jegliche Sorgfalt walten.
2. Wenn wir nichts durch die Veraenderung zu verlieren haben, mach dir keine Sorgen.
3. Wenn wir durch die Veraenderung profitieren, mach dir keine Sorgen.
4. Wenn es egal ist, ist es egal.

Zymurgy's siebenter Einwand zu Murphy's Gesetz:

Ein Unglueck kommt selten allein.

Boling's Forderung:

Wenn es dir gut geht, mach dir keine Sorgen. Es wird vorbeigehen.

Iles's Gesetz:

Es gibt immer noch einen einfacheren Weg. Folgerungen:

1. Wenn man immer gleich den einfacheren Weg sucht, besonders für längere Zeiträume, so wird man ihn nicht finden.
2. Auch nicht alles.

Chisholm's zweites Gesetz:

Wenn alles zu gut geht, wird irgendetwas schiefgehen. Folgerungen:

1. Wenn etwas nicht mehr schlimmer werden kann, so wird es noch schlimmer.
2. Immer, wenn man glaubt, es geht besser, so hat man etwas übersehen.

Chisholm's drittes Gesetz:

Vorschläge, vom Vorschlagenden vorgebracht, werden von anderen anders beurteilt. Folgerungen:

1. Wenn man so genau erklärt, dass es nicht missverstanden werden kann, so wird es irgend jemand doch tun.
2. Wenn man etwas tut, von dem man glaubt, dass es jedermanns Zustimmung findet, so wird einer dabei sein, dem es nicht gefällt.
3. Vorgänge, ausgedacht den Vorsatz auszuführen, funktionieren nicht.

Scott's erstes Gesetz:

Ganz egal, was schiefgeht, es wird wahrscheinlich richtig aussehen.

Scott's zweites Gesetz:

Wenn ein Fehler entdeckt und korrigiert wurde, so wird sich herausstellen, dass er vorher schon hätte korrigiert werden müssen.

Folgerung: Nachdem die Korrektur falsch war, wird es unmöglich sein, die Anfangsmenge wieder auszugleichen.

Finagle's erstes Gesetz:

Wenn ein Experiment funktioniert, ist vorher etwas schiefgegangen.

Finagle's zweites Gesetz:

Ganz gleich, was das voraussichtliche Resultat ist, es wird immer jemanden geben, der erpicht darauf sein wird, es

1. falsch auszulegen,
2. nachzumachen oder
3. zu glauben, dass es in seiner eigenen Lieblingstheorie vorkommt.

Finagle's drittes Gesetz:

In jeder Datensammlung ist die Rechnung, die offensichtlich richtig ist, trotz aller Kontrollen falsch. Folgerungen:

1. Derjenige, den man um Hilfe bittet, wird den Fehler nicht finden.

2. Derjenige, der mit unerbetenen Ratschlaegen dazukommt, wird ihn sofort entdecken.

Finagle's viertes Gesetz:

Wenn man einmal "Mist gebaut" hat, wird alles nur noch schlimmer, wenn man versucht, es wieder in Ordnung zu bringen.

Finagle's Regeln:

1. Studiere einen Gegenstand genau, damit Klarheit herrscht, wenn man beginnt.
2. Mache immer Aufzeichnungen - sie zeigen, dass man gearbeitet hat.
3. Zeichne zuerst Linien, dann entwirf deinen Vortrag.
4. Im Zweifelsfalle lasse es ueberzeugend klingen.
5. Experimente sollten reproduzierbar sein- und sollten alle auf die selbe Art und Weise misslingen.
6. Glaube nicht an Wunder, verlasse dich auf sie.

Wingo's Grundsatz:

Alle Gesetze von Finagle können uebergangen werden, wenn man lernt, zu arbeiten ohne zu denken.

Gumperson's Gesetz:

Die Wahrscheinlichkeit des Geschehens steht im umgekehrten Verhaeltnis zum Wunsch.

Issawi's Gesetz ueber den Fortschritt:

Der Kurs des Fortschritts:

Die meisten Dinge werden staendig schlimmer.

Der Weg des Fortschritts:

Die Abkuerzung ist die laengste Entfernung zwischen zwei Punkten.

Spitzfindigkeiten des Fortschritts:

Direkte Aktion produziert direkte Reaktion.

Schrittmacher des Fortschritts:

Die Gesellschaft ist wie ein Maultier, kein Auto; wenn es zu hart angefasst wird, schlaegt es aus und wirft seinen Reiter ab.

Sodd's erstes Gesetz:

Wenn eine Person eine Aufgabe uebernimmt, so wird ihm oder ihr die Lösung dieser Aufgabe vereitelt durch die unbewusste Einmischung von anderer

Seite (lebendig oder tot). Trotzdem werden einige Aufgabe erledigt, wenn die einmischende Seite selbst eine Aufgabe uebernimmt - und dabei natuerlich auch gestört wird.

Sodd's zweites Gesetz:

Frueher oder spaeter wird sich das Schlimmste ereignen. Folgerung:

Jedes System muss so geplant werden, dass es der schlimmsten Form der Umstaende widerstehen kann.

Simon's Gesetz:

Alles, was zusammengesetzt wurde, faellt frueher oder spaeter auseinander.

Rudin's Gesetz:

In Krisen, die die Menschen zwingen, zwischen verschiedenen Methoden zu waehlen, werden die meisten die schlechteste waehlen.

Ginsbergs Theorien:

1. Du kannst nicht gewinnen.
2. Du kannst nicht aufhören.
3. Du kannst auch nicht auf das Spiel verzichten.

Freeman's Kommentar zu Ginsbergs Theorien:

Jede bedeutende Philosophie, die versucht, das Leben scheinbar sinnvoll zu machen, basiert auf der Verneinung von Ginsbergs Theorien. Naehmlich:

1. Kapitalismus basiert auf der Annahme, dass du gewinnen kannst.
2. Sozialismus basiert auf der Annahme, dass du auch aufhören kannst.
3. Mythos basiert auf der Annahme, dass du auf das Spiel verzichten kannst.

Ehrmanns Kommentar:

1. Die Dinge gehen erst schlechter, bevor sie besser werden.
2. Wer sagt, dass die Dinge besser werden?

Everitt's zweites Gesetz der Thermodynamik:

Die Verwirrung in der Gesellschaft wird immer grösser. Nur, wenn jemand oder etwas ungewöhnlich hart arbeitet, kann diese Verwirrung auf einem bestimmten Gebiet verringert werden. Dennoch wird diese Anstrengung die Verwirrung der Gesellschaft noch weit vergrössern.

Commoner's zweites Gesetz der Ökologie:

Nichts geht wirklich vorueber.

Pudder's Gesetz:

Alles, was gut beginnt, endet schlecht. Alles, was schlecht beginnt, endet furchtbar.

Sturgeon's Gesetz:

90% von allem ist unfertig.

Das unaussprechliche Gesetz:

Sobald man etwas erwaeht... ...wenn es gut ist, geht es vorueber.

...wenn es schlecht ist, passiert es.

Nicht entsprechende Gesetze der Erwartungen:

- Negative Erwartungen ergeben negative Ergebnisse.
- Positive Erwartungen ergeben negative Ergebnisse.

O'Tooles Kommentar:

Murphy war Optimist.

Goldberg's Kommentar:

O'Toole war Optimist.

Nagler's Hinweis auf den Ursprung von Murphy's Gesetz:

Murphy's Gesetz wurde nicht von Murphy selbst formuliert, sondern von einem Mann gleichen Namens.

Kohn's Ableitung zu Murphy's Gesetz:

Ein doppelter Irrtum ist nur der Anfang.

McDonald's Ableitung zu Murphy's Gesetz:

Die richtige Verfahrensweise wird immer erst durch die nachfolgenden Ereignisse bestimmt.

Murphy's Gesetz für Behörden:

Wenn etwas schiefgehen kann, dann geht es in dreifacher Ausführung schief.

Nachtrag zu Murphy's Gesetz:

Die exakte mathematische Formel für Murphy's Gesetz lautet: $1+1=2$, wobei "=" ein Symbol mit der Bedeutung "selten, wenn ueberhaupt" ist.

Murphy's Unsicherheits-Faktor:

Das etwas schiefgegangen ist, weiss man immer nur, wenn man gerade eine ungerade Zahl von Fehlern gemacht hat.

Maahs'sches Gesetz:

Die Dinge funktionieren nur deshalb, damit sie auch schiefgehen können.

Tussman's Gesetz:

Nichts ist so unvermeidlich wie ein Fehler, für den die Zeit reif ist.

Fahnenstock's Goldene Regel für Fehlschlaege:

Wenn du auf Anhieb keinen Erfolg hast, vernichte alle Hinweise darauf, dass du es jemals versucht hast.

Zymurgy's Gesetz:

Wenn man eine Dose mit Wuermern erst einmal aufgemacht hat, braucht man eine viel grössere Buechse, wenn man sie wieder reinkriegen will.

Kaiser's Kommentar zu Zymurgy's Gesetz:

Wenn man nicht angeln gehen will, soll man auch keine Dose mit Wuermern aufmachen.

Murphy's mathematisches Axiom:

Wenn Eins besonders gross ist, ist es beinahe so gross wie ein bisschen Zwei.

Gualtieri's Traegheitsgesetz:

Wo ein Wille ist, gibt's auch ein "geht nicht".

Dude's Gesetz ueber Alternativen:

Von zwei möglichen Ereignissen wird nur das nicht gewuenschte tatsaechlich eintreten.

Hane's Gesetz:

Eine Grenze dafür, wie schlimm es noch werden kann, ist nicht vorhanden.

Perrussel's Gesetz:

Nichts ist so einfach, dass man's nicht falsch machen könnte.

Mae West's Erkenntnis:

Irren ist menschlich, und das Gefühl dabei göttlich.

Thine's Gesetz:

Leute, findet die Natur graesslich!

Borkowski's Gesetz:

Man kann sich gegen den Zufall nicht schuetzen.

Lackland's Gesetz:

1. Nie der Erste sein.
2. Nie der Letzte sein.
3. Sich niemals freiwillig melden.

Das Parouzzi-Prinzip:

Nach einem schlechtem Start vermehren sich die Probleme sich sofort im Quadrat.

Der Chi-Faktor:

Quantitaet = $1/\text{Qualitaet}$ oder: Quantitaet ist der Qualitaet umgekehrt proprtional.

Ken's Gesetz:

Jedes fliegende Objekt strebt ins naechstgelegene Auge.

Schopenhauer's Entropie-Gesetz:

Wenn man einen Teelöffel Wein in ein Fass Jauche giesst, ist das Resultat

Jauche. Wenn man einen Löffel Jauche in ein Fass Wein giesst, ist das Resultat ebenfalls Jauche.

Allen's Gesetz:

Bei fast allen Dingen kommt man leicht rein und nur schwer wieder raus.

Frothingham's viertes Gesetz:

Dringlichkeit ist der Wichtigkeit umgekehrt proportional.

Young's Gesetz der Telekinese:

Alle unbeseelten Gegenstände können sich gerade so weit bewegen, dass sie einem im Weg sind.

Das Rockefeller-Prinzip:

Tu nie etwas, wobei du nicht tot erwischt werden willst.

Schnatterley's Zusammenfassung der Ableitungen:

Wenn etwas nicht schiefgehen kann, wird es trotzdem schiefgehen.

Silvermann's Paradox:

Wenn Murphy's Gesetz schiefgehen kann, wird es auch schiefgehen.

Das ausgeweitete Gesetz Murphys:

Wenn eine Kette von Ereignissen schiefgehen kann, wird das auch in der schlimmstmöglichen Reihenfolge geschehen.

Farndick's Ableitung der fünften Ableitung:

Kommt man vom Regen in die Traufe, so wird sich dieser Kreislauf bald wiederholen.

Gattuso's Ausweitung von Murphy's Gesetz:

Nichts ist so schlecht, dass es nicht noch schlechter werden kann.

Lynch's Gesetz:

Wenn's hart wird, haut jeder ab.

Evan's und Björn's Gesetz:

Egal was schief geht: immer ist da jemand, der das schon im Voraus wusste.

Benedict's Regel:

Die Natur ist immer auf der Seite des versteckten Fehlers.

Gesetz der Offenbarung:

Der versteckte Fehler bleibt nie unentdeckt.

Langsam's Gesetz:

1. Alles ist relativ.
2. Nichts ist von Dauer.
3. Alles passiert irgendwann mal.

Hellrung's Gesetz:

Wenn du wartest, geht's vorbei.

Shalvelson's Erweiterung:

... oder ganz kaputt.

Grelb's Zusatz:

Wenn's schlimm gewesen ist, wird s nochmal passieren.

Grossmann's falsches Zitieren von H.L.Mencken:

Komplexe Probleme haben einfache, leichtverstaendliche, aber falsche Lösungen.

Ducharme's Regel:

Die guenstigste Gelegenheit ergibt sich immer im schlechtest geeigneten Moment.

Flugg's Gesetz:

Wenn's notwendig wird, auf Holz zu klopfen, stellst du fest, dass die Welt aus Metall und Kunststoff besteht.

Imbes's Gesetz zu Erhaltung des Schmutzes:

Um etwas sauberzumachen, muss etwas anderes dreckig werden.

Freemann's Erweiterung:

...aber du kannst alles dreckig machen, ohne etwas sauber zu bekommen.

Erstes Postulat des Iso-Murphysmus:

Dinge, die nichts anderem gleichen, sind einander gleich.

Boob's Gesetz:

Das, was du suchst, findest du immer an dem Platz, an dem du zuletzt nachschaust.

Suchgesetz:

Der erste Platz, an dem du suchst, ist der letzte, an dem du erwarten wuerdest, es zu finden.

Maryann's Gesetz:

Du kannst immer das finden, was du nicht suchst.

Coit-Murphy's Behauptung ueber die Macht negativen Denkens:

Es ist unmöglich für einen Optimisten, angenehm ueberrascht zu werden.

Ferguson's Regel:

Die Krise ist da, wenn du nicht mehr sagen kannst: "Vergesst das Ganze".

Das nichtanwendbare Gesetz:

Du kannst nicht dein Auto waschen, damit es endlich regnet.

Das Kardinal-Raetsel:

Ein Optimist glaubt, dass wir in der besten aller möglichen Welten leben; ein Pessimist fürchtet, dass das wahr ist.

Gesetze der Computer-Programmierung

1. Jedes fertige Programm, das läuft, ist veraltet.
2. Jedes Programm kostet mehr und dauert länger, wenn es nochmals abläuft.
3. Wenn ein Programm nützlich ist, muß es geändert werden.
4. Wenn ein Programm nutzlos ist, muß es dokumentiert werden.
5. Ein Programm wird solange expandieren, bis es den verfügbaren Speicher füllt.
6. Der Wert eines Programmes steht im umgekehrten Verhältnis zu dem Gewicht seiner Ausgabe.
7. Die Komplexität eines Programms wächst so lange, bis sie die Fähigkeit des Programmierers übertrifft, der es weiterführen muß.

Golombs Merksätze zur Verwendung mathematischer Modelle

1. Machen Sie sich keine Sorgen wegen der Erscheinungen im 33. Stadium einer ersten Modellrechnung. (*Merksatz: Cum grano salis.*)
2. Extrapolieren Sie nicht über den Bereich hinaus, für den das Modell gerade noch paßt. (*Merksatz: Spring nicht ins Nichtschwimmerbecken.*)
3. Wenden Sie keine Modellrechnung an, solange Sie nicht die Vereinfachungen, auf denen sie beruht, geprüft und ihre Anwendbarkeit festgestellt haben. (*Merksatz: Unbedingt Gebrauchsanleitung beachten.*)
4. Verwechseln Sie nie das Modell mit der Realität. (*Merksatz: Versuch nicht, die Speisekarte zu essen.*)
5. Verzerren Sie nicht die Realität, damit sie zu Ihrem Modell paßt. (*Merksatz: Wende nie die Prokrustesmethode an.*)
6. Beschränken Sie sich nicht auf ein einziges Modell. Um verschiedene Aspekte eines Phänomens zu beleuchten, ist es oft nützlich, verschiedene Modelle zu haben. (*Merksatz: Polygamie muß legalisiert werden.*)
7. Halten Sie niemals an einem überholten Modell fest. (*Merksatz: Es hat keinen Sinn, toten Pferden die Peitsche zu geben.*)
8. Verlieben Sie sich nicht in Ihre Modelle. (*Merksatz: Pygmalion.*)
9. Wenden Sie nicht die Begriffe des Gegenstands A auf den Gegenstand B an, wenn es beiden nichts nutzt. (*Merksatz: Neuer Wein in alten Schläuchen.*)
10. Unterliegen Sie nicht dem Irrglauben, Sie hätten den Dämon vernichtet, wenn Sie einen Begriff dafür haben. (*Merksatz: Rumpelstilzchen.*)

Murphy's Goldene Kundenregeln

Es kommt einem Kunden nicht darauf an, wieviel etwas kostet, sondern, wieviel Rabatt er darauf bekommt.

Je mehr er auf diesem Wege einspart, desto mehr Spielraum für immer mehr und immer später geäußerte Sonderwünsche und Änderungen kann und wird er nutzen, wobei dieser Spielraum direkt vom Kaufpreis abhängt: Je höher der Kaufpreis, desto stärker die Wirkung des Preisnachlasses und desto größer der finanzielle Spielraum.

Beweis:

Kein Kunde will irgendetwas von dem, was schon fertig im Laden steht, in dieser Form wirklich haben. Bei Nachfrage weiß er nicht ganz, was ihm konkret missfällt, und noch weniger, was ihm statt dessen vorschwebt, wobei die Unentschlossenheit proportional zum Preis ansteigt und dann im Laufe der Zeit einer Reihe von Sonderwünschen Platz macht, die, sollte der Händler mit einem Rabatt 'nachgeholfen' haben, nicht mehr so schnell abreißen wird.

Verallgemeinerung:

Kein Kunde weiß, was er eigentlich will.

Umkehrschluss:

Jeder Kunde weiß, was er absolut nicht will.

Logische Folge der Entwicklung:

Der Kunde, der das wenigste dafür bezahlt hat, was er nach Hause trägt, hat die längste Beratungszeit in Anspruch genommen und den größten Arbeitsaufwand verursacht.

Murphy's Gesetze - 10 Regeln für Chefs

1. Bemühen Sie sich, ungeheuer wichtig auszusehen.
2. Versuchen Sie, möglichst oft mit wichtigen Leuten gesehen zu werden.
3. Sprechen Sie mit Autorität; halten Sie sich jedoch nur an eindeutige und erwiesene Tatsachen.
4. Verwickeln Sie sich nicht in Auseinandersetzungen, falls aber doch, dann stellen Sie eine belanglose Frage und lehnen Sie sich mit einem zufriedenen Lächeln zurück, während Ihr Gegner herauszufinden versucht, was los ist - dann wechseln Sie schnell das Thema.
5. Hören Sie gespannt zu, während andere ein Problem diskutieren. Mischen Sie sich mit einer banalen Behauptung ein, und beenden Sie das Thema.
6. Wenn ein Untergebener Ihnen eine präzise Frage stellt, dann sehen Sie ihn an, als ob er den Verstand verloren hätte. Wenn er dann die Augen niederschlägt, stellen Sie ihm die gleiche Frage, nur etwas abgeändert.
7. Verschaffen Sie sich einen ausgezeichneten Ruf, aber halten Sie sich im Hintergrund.
8. Machen Sie ausserhalb des Büros energische Schritte - dies hält Untergebene und Vorgesetzte von Fragen ab.
9. Halten Sie die Bürotür immer geschlossen. Das wehrt Besucher ab und erweckt den Eindruck, als ob Sie immer eine wichtige Sitzung hätten.
10. Geben Sie alle Anweisungen nur mündlich. Schreiben Sie nie etwas auf, es könnte in die Dringlichkeits-Ablage kommen.

Murphy für Wirtschaftswissenschaftler

Heisenbergs Investitionsgrundregel:

Du magst wissen, wohin sich der Markt bewegt, aber es ist unwahrscheinlich, daß Du weißt, wie er sich anschließend verändert.

Price's Gesetz:

1. Wenn es keiner will, bekommt es niemand
2. Der Massenmensch muß mit Massenartikeln abgefertigt werden
3. Alles ist ansteckend

Helgas Regel:

Sag nein. Dann fängst Du mit dem Verhandeln an.

Horngreen's Beobachtung:

Unter Wirtschaftlern ist die wirkliche Welt ein Ausnahmefall.

Glyme's Erfolgsrezept:

Die Aufrichtigkeit ist das Geheimnis des Erfolgs. Einmal mußt Du es so hindrehen können, als ob Du es wärst.

Sherman's Pressekonferenzen-Prinzip:

Katastrophen werden vom Stellvertreter erklärt.

Koppers Peanuts-Pressekonferenzen-Prinzip:

Es gibt keinen einzelnen Schuldigen, der Vorstand als Ganzes ist schuld.

Daraus folgt: Es kann keiner Zurücktreten.

Buchwalds Beobachtung:

Wenn es der Wirtschaft besser geht, geht es mit allem anderen schlechter.

Finnegan's Regel:

Je weiter die Zukunft entfernt ist, um so rosiger scheint sie.

Murphy für Maschbauer

Gesetzmäßigkeiten technischer Systeme laut DG/TZ:

1. Toleranzen summieren sich stets nach der ungünstigsten Seite.
2. Alle Konstanten sind variabel.
3. Wenn n-1 von n Schrauben gelöst sind, stellt es sich heraus, daß man das falsche Gerät geöffnet hat.
4. Maßeinheiten werden immer in den ungebräuchlichsten Dimensionen angegeben, z.B. Geschwindigkeiten in Angström pro Woche.
5. In allen Überlegungen ist diejenige Größe die Häufigste Fehlerquelle, die vorher über jeden Zweifel erhaben war.
6. Gleiche Teile, unter gleichen Voraussetzungen geprüft, verhalten sich im Einsatz unterschiedlich.
7. Die Ausfallwahrscheinlichkeit eines Bauteils ist umgekehrt proportional zu seiner Zugänglichkeit.

IBM Pollyana Grundsatz:

Maschinen sollten arbeiten.

Menschen sollten denken.

Gesetz der selektiven Schwerkraft:

Ein Gegenstand fällt immer so, daß er den größten Schaden anrichtet.

Jenning's Folgerung:

Die Wahrscheinlichkeit, daß das Brot auf die Butterseite fällt, steht im Verhältnis zum Preis des Teppichs.

Klippsteins Folgerung:

Das Beste ist es, es fallen zu lassen.

Liebertz Gesetz der Werkstatt:

Jedse Werkzeug, das herunterfällt, rollt in die hinterste Ecke der Werkstatt.

Folgerung:

Auf dem Weg in die Ecke wird es zuerst immer die Zehen treffen.

Lowery's Gesetz:

Wenn es klemmt - wende Gewalt an.

Wenn es kaputt geht, hätte es sowieso erneuert werden müssen.

Washlesky's Gesetz:

Es ist immer leichter etwas auseinanderzunehmen, als es zusammenzubauen.