

# Inhalt

Echte Helden	9
<b>01 INNERES SPIEL SCHLÄGT ÄUSSERES SPIEL</b> »Wer etwas anzünden will, muss anders denken und handeln.«	14
<b>02 MIT WENIGER GEPÄCK BESSER VORANKOMMEN</b> »Wer etwas anzünden will, muss sich selbst entwickeln.«	36
<b>Das Freiheitsmanifest für Andersdenker</b>	57
<b>03 WAS PERSONALER AM LIEBSTEN VERBieten</b> »Wer etwas anzünden will, muss auf die richtigen Leute setzen.«	70
<b>04 WER ZÄUNE UM MENSCHEN BAUT, BEKOMMT SCHAFE</b> »Wer etwas anzünden will, muss anders führen.«	90
<b>05 KULTUR ISST STRATEGIE ZUM FRÜHSTÜCK</b> »Wer etwas anzünden will, muss das Spielfeld verändern.«	112
<b>06 NUR LOSER HABEN KONKURRENZ</b> »Wer etwas anzünden will, muss den Wettbewerb nach seinen Regeln gestalten.«	132
<b>07 FLOPS STEHEN IHNEN AUSGEZEICHNET</b> »Wer etwas anzünden will, muss Fehlschläge umarmen.«	152
<b>EPILOG ANDERSDENKER BEWEGEN WELTEN</b> »Warten Sie nicht auf die Erlaubnis anderer!«	168