

# Inhalt

Prolog: Eine Büroklammer im deutschen Gedächtnis	11
<b>1</b> Netzer	25
<b>2</b> Haben Sie Spione zu den Spielen geschickt?	46
<b>3</b> Dia-Abend	61
<b>4</b> Radikal	85
<b>5</b> Die Globalisierung schaut kurz vorbei	108
<b>6</b> Keine Macht für Niemand	127
<b>7</b> In der Haarmode einig Vaterland	142
<b>8</b> Netzer? Overath!	152
<b>9</b> Die alltäglichen Dinge der Weltrevolution	163
<b>10</b> Im Rosenkeller	172
<b>11</b> Die berauschenden Tastenschläge der Schreibmaschine	190
<b>12</b> Schweinskopfsülze mit Ei	207
<b>13</b> Rufe nach dem Heiland werden laut	218
<b>14</b> Overath? Netzer!	235

<b>15</b> Die unerträglich schöne Unberechenbarkeit des Spiels	250
<b>16</b> André from Germany	264
<b>17</b> Der gekreuzigte Karl Marx	274
<b>18</b> Die kleinen Nilgänse starten ins Leben	291
<b>19</b> Während die einen schlafen	311
<b>20</b> Tolstoi ändert alles	329
<b>21</b> Titos Geschenk	342
<b>22</b> Die Abwesenheit von Rache	360
<b>23</b> Natürlich Elfmeter	383
Epilog: Ein Augenblick in ihrer Zeit	397

## Anhang

Literatur	405
Bildnachweis	410
Anmerkungen	411