

2-5

12+

CIAO DINO!

Grosse tuile pour les dinos !



**Tempi duri
per i dinosauri!**

TILSIT

Ciao Dino !

Tilsit, 2006

Ralf LEHMKUHL

2 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 90 minuten

Spelidee en doel van het spel

Pangee, het supercontinent uit de prehistorie (zie pagina 12: 'Een beetje geschiedenis') is aan het uiteenvallen in verschillende delen. De spelers controleren groepen van dinosaurussen die migreren en zich voortplanten.

Het doel van elke speler bestaat erin om de dinosaurussen in leven te houden, ze mee te nemen naar de nieuwe continenten die ontstaan en daar proberen de meerderheid te vormen.

Verschillende tellingen in de loop van het spel, alsook een finale telling aan het einde van het spel, bieden de spelers de mogelijkheid om zegepunten te verzamelen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ 39 zeshoekige landtegels

(9 bergen, 15 savannes, 12 jungles, 2 meren en 1 vulkaan)



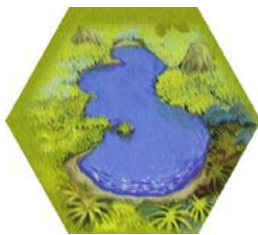
9 bergen



15 savannes



12 jungles



2 meren



1 vulkaan

➡ 85 dinosaurusfiguurtjes in 5 kleuren

(17 figuurtjes per kleur)



➡ 39 landschapskaarten

(9 bergen, 16 savannes, 13 jungles en 1 meteoriet)



9 bergen



16 savannes



13 jungles



1 meteoriet



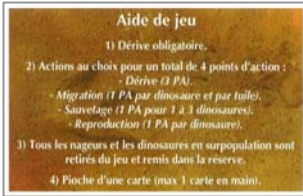
achterkant 1



achterkant 2

Alle kaarten zijn aan de achterkant genummerd met een 1, behalve twee bergen, drie savannes, drie jungles en de meteoriet die genummerd zijn met een 2.

➡ **5 overzichtskaarten**
(met beknopte spelregels)



➡ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

1. Opbouw van het speelbord

De landtegel met de vulkaan wordt in het midden van de tafel gelegd. De twee tegels met het meer worden even opzij gelegd. De resterende landtegels (bergen, savannes en jungles) worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna neemt men 16 van deze tegels en men voegt er de 2 tegels van het meer bij.

Deze 18 tegels worden opnieuw verdekt zeer grondig gemixt en met deze tegels worden nu 2 concentrische cirkels gelegd (met de landtegel zichtbaar) rondom de vulkaan.

Met de overige landtegels wordt een derde concentrische cirkel rondom de twee vorige gelegd zodat de beide meren ook zijn omringd.

De twee tegels die nu overschieten worden uit het spel verwijderd en in de doos gelegd.

Als laatste onderdeel van de voorbereiding worden de twee tegels van het meer nu definitief van het plateau verwijderd en in de doos gelegd.

Alle locaties zonder tegel worden voortaan beschouwd als water (meren voor de ingesloten watervlakten en zee voor de andere) met inbegrip van de ruimte rond het plateau.

2. Verdeling van de landschapskaarten

De kaarten worden gesorteerd naar het cijfer op de rugzijde (een 1 of een 2).

Daarna worden de beide stapels verdekt afzonderlijk zeer grondig gemixt. Vervolgens worden de twee stapels (nog steeds verdekt) op elkaar gelegd zodat er één voorraadstapel ontstaat (de kaarten met het cijfer 2 liggen onderaan). Elke speler neemt 1 kaart, die het begin vormt van zijn handkaarten.

➡ **1 scoretabel**
(in de vorm van een diplodocus)



3. Plaatsing van de dinosaurussen

Iedere speler neemt 15 dinosaurussen van één kleur die hij voor zich neerlegt. Een zestiende dinosaurus van dezelfde kleur wordt geplaatst aan de staart van het plateau van de diplodocus. Deze dinosaurus wordt gebruikt om het aantal zegepunten aan te duiden.

Opmerking

Het spel wordt geleverd met één extra dinosaurus per kleur.

De speler die het sterkst op een dinosaurus lijkt, wordt de startspeler.

Te beginnen bij de startspeler en vervolgens om de beurt, met de wijzers van de klok mee, plaatst iedere speler 2 dinosaurussen op een onbezette tegel (zonder dinosaurussen) naar keuze, met inbegrip van de tegel met de vulkaan.

Daarna, te beginnen bij de speler die als laatste twee dinosaurussen op een tegel heeft gezet, plaatst iedere speler om de beurt, maar nu tegen de wijzers van de klok in, opnieuw twee dinosaurussen op een onbezette tegel.

De startspeler beëindigt aldus de tweede ronde van de plaatsing van de dinosaurussen en iedere speler bezit vier dinosaurussen op het speelbord.

De startspeler begint nu het spel. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

De speelbeurt van iedere speler kan worden opgedeeld in 4 fases die in dezelfde volgorde moeten worden doorlopen.

Fase 1: Afdrift van een tegel en eventueel een tussentijdse telling

Fase 2: Acties en eventueel een tussentijdse telling

Fase 3: Zwemmers en overbevolking

Fase 4: Trekken van een kaart

Fase 1: Afdrift van een landtegel

Deze fase simuleert het uiteendrijven van de continenten. Met behulp van hun kaarten kunnen de spelers landtegels verplaatsen. Als het verplaatsen van een tegel leidt tot de vorming van een nieuw continent, dan volgt er een tussentijdse telling (zie verder pagina 8: 'Puntentelling'). De fase, afdrift van een landtegel, is verplicht.

Kaarten en afdrift van een landtegel

De speler die aan de beurt is, **moet één** kaart spelen.

Hij heeft de keuze:

- ofwel speelt hij de kaart die hij in de hand heeft,
- ofwel trekt hij een nieuwe kaart van de stapel en speelt die onmiddellijk uit. In dit laatste geval moet hij de kaart spelen die hij zonet heeft getrokken, hij mag dus niet meer zijn handkaart spelen.

De speler moet een landtegel laten afdrijven van dezelfde ondergrond als van de kaart die hij heeft gespeeld. Als hij bijvoorbeeld een savannekaart heeft gespeeld, moet hij een landtegel van het type savanne laten afdrijven.

Het afdrijven van landtegels dient te beantwoorden aan zeer specifieke regels die hierna worden beschreven.

Specifieke regels voor het afdrijven

Het principe van de afdrift is zeer eenvoudig: het gaat over het wegnemen van een landtegel van het plateau die in contact is met de zee (alleen in contact met een meer is niet voldoende) en daarna het terugplaatsen van deze landtegel op een locatie die nu verder verwijderd is van de vulkaan dan de locatie vanwaar de landtegel vandaan kwam. De landtegel moet nog steeds in contact zijn met de zee.

Om de afstand te berekenen tot de vulkaan volstaat het om te tellen hoeveel tegels er nodig zijn om van de huidige locatie tot aan de vulkaan te geraken (zie voorbeeld pagina 6).

De verplaatsing van een landtegel maakt het mogelijk om nieuwe continenten te creëren. Een continent is een afzonderlijk geheel van ten minste 1 tegel. Aan het begin van het spel bestaat er maar één supercontinent.

- ➔ Men mag enkel en alleen een landtegel laten afdrijven van een continent waarop men zelf minstens één dinosaurus heeft (een landtegel laten afdrijven van een continent waarop men zelf geen dinosaurus heeft, is verboden).
- ➔ Een landtegel die afdrijft, moet worden teruggeplaatst in contact met het continent waarvan het voor de afdrift was verbonden. In het speciale geval, wanneer een speler door het afdrijven van een landtegel twee (of meer) continenten creëert, mag de speler kiezen met welk continent deze tegel contact maakt (zelfs als hij op dat continent geen dinosaurus bezit).
- ➔ Men mag ook een landtegel laten afdrijven waarop zich dinosaurussen bevinden. Deze dinosaurussen blijven op hun locatie en ze komen bijgevolg in het water terecht. Men noemt hen de 'zwemmers'. Men mag eveneens een landtegel laten afdrijven zodat hij terecht komt onder een groep 'zwemmers'. In dat geval komen alle zwemmers terecht op deze landtegel, welke ook de capaciteit van deze tegel is (zie verder: 'Capaciteit van de landtegels' op pagina 6). De specifieke problemen van de 'zwemmers' en de overbevolking worden behandeld in fase 3.

SPECIFIEKE SITUATIES zoals de vulkaan, een continent van 1 landtegel, de kaart 'meteoriet', de zwemmers en een ongeschikte kaart.

- De landtegel met de vulkaan drijft nooit af.
- Zodra een continent bestaat uit maar één landtegel kan deze tegel niet meer afdrijven.
- Als een speler de kaart 'meteoriet' trekt, moet hij deze onmiddellijk tonen (zie verder: 'Einde van het spel' op pagina 8).
- Als alle dinosaurussen van een speler 'zwemmers' zijn geworden, dan slaat deze speler fase 1 over en hij begint zijn speelbeurt met fase 2.
- Als een speler in de onmogelijkheid is om een landtegel te laten afdrijven van het type dat hij zonet heeft gespeeld omdat de continenten waarop hij is vertegenwoordigd niet zijn samengesteld uit landtegels van dit type of omdat hij niet in de mogelijkheid is om dit type van landtegel verder te verwijderen van de vulkaan, dan mag hij vrij naar keuze een landtegel kiezen die hij laat afdrijven. Deze tegel moet desalniettemin afkomstig zijn van een continent waarop hij wel vertegenwoordigd is.

Voorbeeld van het afdrijven

Het is de beurt aan de speler Zwart. Hij beslist om de kaart te spelen die hij in de hand heeft, een junglekaart. Hij moet dus nu een landtegel laten afdrijven van dit type.

Hij heeft een aantal mogelijkheden. Het witte cijfer op de landtegels geeft de afstand aan tot de vulkaan. Welke keuze de speler ook maakt, hij moet de tegel nu verder verwijderd leggen van de vulkaan. Als hij bijvoorbeeld een tegel neemt die twee zeshoeken verwijderd ligt van de vulkaan dan moet de landtegel worden geplaatst op een locatie die minstens drie zeshoeken verwijderd ligt van de vulkaan. De landtegel die met een 'X' is gemarkeerd, kan niet afdrijven omdat hij niet in contact is met de zee.

Speler Zwart mag ook de landtegel 'jungle' van het continent C niet laten afdrijven omdat hij op dit continent geen enkele dinosaurus bezit.



Capaciteit van de landtegels

De aanwezigheid van de dinosaurussen op elk type van terrein is beperkt en hangt af van het beschikbare voedsel.



2 dinosaurussen



3 dinosaurussen



4 dinosaurussen

Deze beperking geldt op elk moment. Anders gezegd, zodra een tegel zijn maximum capaciteit bereikt, is het onmogelijk om zich naar deze landtegel te begeven of deze landtegel te doorkruisen in het kader van een migratie of een reddingsactie. Ook een voortplanting kan niet gebeuren op deze landtegel (zie verder: 'Fase 2: Acties').

De dinosaurussen die toebehoren aan verschillende spelers kunnen wel zonder probleem samenleven op dezelfde landtegel.

Opmerking

De vulkaan is toegankelijk voor de dinosaurussen en zijn capaciteit is identiek aan de landtegel van de savanne, dus beperkt tot 3 dinosaurussen.

Fase 2: Acties

Er zijn vier verschillende acties die een speler kan realiseren tijdens zijn speelbeurt. Om de acties te kunnen uitvoeren, beschikt de speler over 4 actiepunten (AP) die hij mag besteden zoals hij dat wil.

De acties mogen worden uitgevoerd in een volgorde naar keuze en een zelfde actie mag ook meermaals worden gekozen (als het aantal actiepunten dit toelaat).

Het is niet verplicht om de vier actiepunten te gebruiken, maar de niet gebruikte actiepunten zijn verloren. Men moet geen actie uitvoeren, alle acties zijn facultatief.

De vier acties zijn:

- Afdrift van een landtegel (3 AP per tegel)
- Migratie (1 AP per dinosaurus)
- Reddingsactie (1 AP voor 1 tot 3 'zwemmers')
- Voortplanting (1 AP per dinosaurus)

Afdrift van een landtegel (3 AP per tegel)

De speler kiest een landtegel die hij wil afdrijven. Het is nu niet nodig om een kaart te spelen. De speler mag dus volledig vrij het type van landtegel kiezen. De afdrift moet uiteraard wel de specifieke regels van het afdrijven respecteren.

Een tussentijdse telling gebeurt als na deze actie een nieuw continent werd gecreëerd (zie verder pagina 8: 'Puntentelling').

Migratie (1 AP per dinosaurus)

De speler mag een dinosaurus verplaatsen naar een aangrenzende tegel. Een zelfde dinosaurus mag meermaals migreren tijdens dezelfde speelbeurt.

Uiteraard moeten de regels omtrent de capaciteit van een landtegel steeds gerespecteerd blijven.

Reddingsactie (1 AP voor 1 tot 3 'zwemmers')

De speler kan hulp bieden voor 1 tot 3 zwemmende dinosaurussen. Elke dinosaurus mag op een aangrenzende landtegel worden geplaatst, rekening houdend met de capaciteit van de landtegel.

De dinosaurussen die worden gered, moeten zich niet in dezelfde zee-zeshoek bevinden. Ze mogen worden gered vanuit verschillende posities (bijvoorbeeld drie uit drie verschillende zee-zeshoeken, twee uit één zee-zeshoek en nog een uit een andere zee-zeshoek, ...).

Meerdere dinosaurussen die vanuit een zelfde zee-zeshoek worden gered, moeten niet op dezelfde landtegel worden geplaatst.

Tijdens een reddingsactie is het niet toegelaten om dinosaurussen te verplaatsen die zich in de zee bevinden.

Voortplanting (1 AP per dinosaurus)

Een dinosaurus in het spel kan zich voortplanten. De eigenaar van de dinosaurus neemt een dinosaurus uit zijn reserve en plaatst hem op de landtegel waarop de dinosaurus die zich voortplant, bevindt. Uiteraard moeten de regels omtrent de capaciteit van een landtegel steeds gerespecteerd blijven.

Een dinosaurus mag zich maar eenmaal per speelbeurt voortplanten. Een nieuwe dinosaurus, die pas op het speelbord is gekomen, kan zich maar in de volgende speelbeurt voortplanten.

Fase 3: Zwemmers en overbevolking

Alle 'zwemmers' en alle dinosaurussen in overbevolking van de speler die aan de beurt is, worden verwijderd van het speelbord en worden in zijn reserve gelegd.

Opmerking

Overbevolking kan alleen zijn ontstaan ten gevolge van een afdrift van een landtegel, met een onvoldoende capaciteit, onder een groep 'zwemmers'. In dat geval worden alleen de dinosaurussen van de speler die aan de beurt is, verwijderd tot de maximum capaciteit is bereikt. De dinosaurussen van de andere spelers worden, indien nodig, pas verwijderd op het moment dat de eigenaar aan de beurt komt.

Een speler die zonder een dinosaurus valt, wordt uitgesloten van het spel.

Fase 4: Trekken van een kaart

Een speler die geen kaart meer in de hand heeft (omdat hij in fase 1 een kaart heeft gespeeld), trekt een kaart van de voorraadstapel.

Men mag nooit meer dan één kaart in de hand hebben.

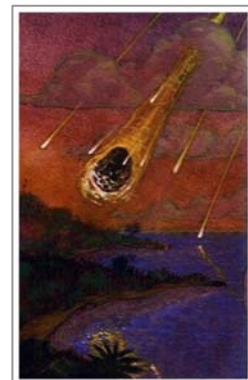
Een speler die de kaart 'meteoriet' trekt, moet deze kaart onmiddellijk blootleggen (zie verder: 'Einde van het spel').

Einde van het spel

Het trekken van de kaart met de meteoriet (die onmiddellijk moet worden blootgelegd) markeert het begin van de laatste ronde van het spel.

Als gevolg hiervan worden de fases 1 (afdrift van een landtegel) en 4 (trekken van een kaart) niet meer gespeeld. Daarenboven beschikt elke speler maar over 2 actiepunten in fase 2. Aan het einde van deze ronde wordt de finale telling doorgevoerd.

In het geval dat de kaart 'meteoriet' wordt getrokken in fase 1, mag de speler geen afdrift van een landtegel meer doorvoeren en moet hij onmiddellijk starten met fase 2. Het spel eindigt dan als de speler aan zijn rechterkant zijn speelbeurt heeft beëindigd.



Als een speler de kaart 'meteoriet' trekt in fase 4 dan is het aan de speler aan zijn linkerkant om de laatste ronde te beginnen en de speler die de kaart 'meteoriet' heeft getrokken, beëindigt het spel.

Puntentelling

De punten worden geteld en aangeduid op het plateau van de diplodocus.

Men voert een tussentijdse telling uit op sommige momenten in de loop van het spel (zie verder) en een finale telling aan het einde van de laatste ronde.

Tussentijdse telling

De voorwaarden voor een telling

Als het afdrijven van een landtegel in fase 1 of 2 leidt tot de creatie van minstens één nieuw continent, kan dit leiden tot een tussentijdse telling. Het is uiteindelijk de plaatsing van deze afgedreven landtegel die bepaalt of er een telling plaatsvindt. Men voert uitsluitend en alleen een telling uit op het continent waaraan de afgedreven tegel wordt aangehecht op voorwaarde dat dit continent volledig zelfstandig is en niet verbonden is met andere continenten.

Er wordt geen telling uitgevoerd als:

- er geen creatie is van een nieuw continent en zeker niet als het afdrijven van een landtegel leidt tot een vermindering van het aantal continenten.
- de afdrijvende landtegel terug wordt aangehecht aan het originele continent (het continent met de vulkaan). In elk geval kan het continent met de vulkaan nooit deel uitmaken van een telling.

Als de voorwaarden voor een tussentijdse telling allemaal zijn vervuld, volgt de tussentijdse telling onmiddellijk. Het spel wordt onderbroken voor de telling en daarna vervolgt de speler, die aan de beurt was, zijn speelbeurt.

Zegepunten

De speler of spelers die de meeste dinosaurussen bezitten op dit continent ontvangen 2 zegepunten.

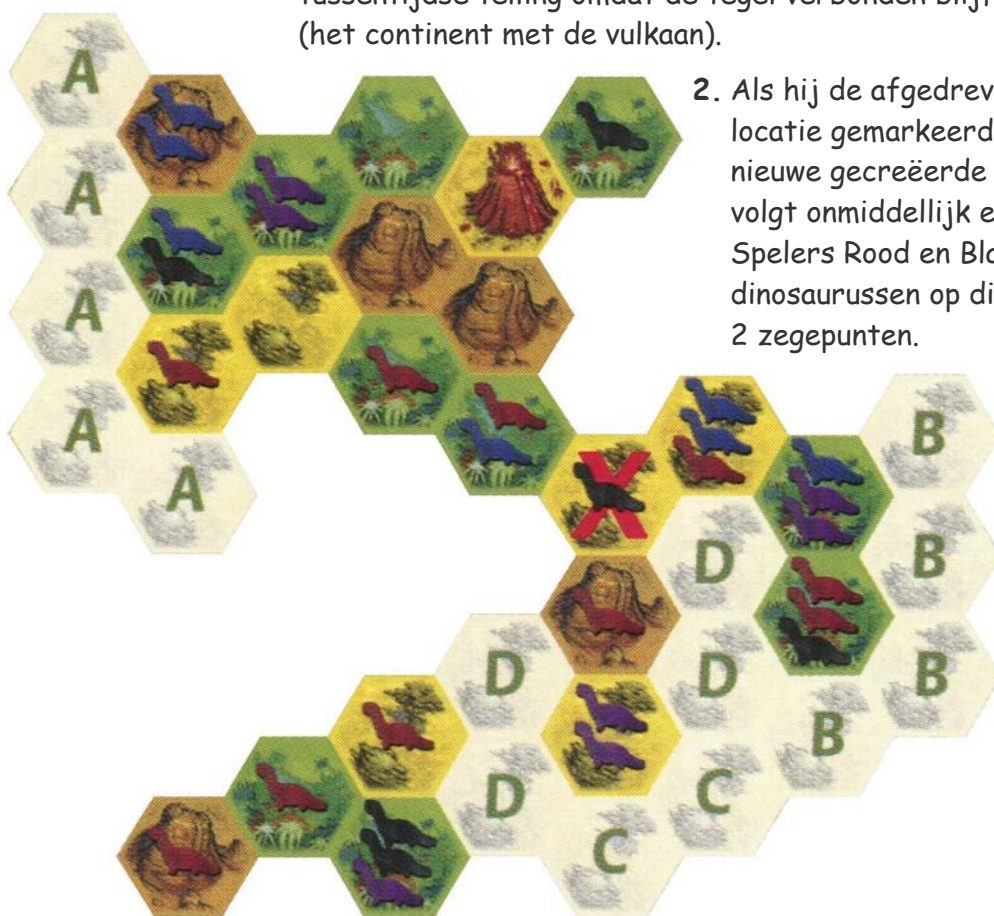
De speler of spelers die de tweede meeste dinosaurussen bezitten op dit continent ontvangen 1 zegepunt.



Voorbeeld van een tussentijdse telling

Het is de beurt aan speler Rood. Hij speelt een savannekaart en hij besluit om de landtegel, die met een rood kruis is gemarkeerd, te laten afdrijven. De zwarte dinosaurus die op deze tegel zit, valt in het water en wordt een zwemmer. Speler Rood heeft zeer veel mogelijkheden om de landtegel terug te plaatsen.

1. Als hij de landtegel plaatst op een locatie gemarkeerd door een A, volgt er geen tussentijdse telling omdat de tegel verbonden blijft met het originele continent (het continent met de vulkaan).



2. Als hij de afgedreven landtegel plaatst op een locatie gemarkeerd door een B, dan bevat het nieuwe gecreëerde continent 4 tegels en er volgt onmiddellijk een tussentijdse telling. Spelers Rood en Blauw hebben elk 3 dinosaurussen op dit continent en zij ontvangen 2 zegepunten.

Speler Paars is alleen tweede met 2 dinosaurussen en hij ontvangt 1 zegepunt. Speler Zwart belandt op de derde positie met 1 dinosaurus en hij ontvangt geen zegepunten.

3. Bij een plaatsing op een locatie C volgt er direct een telling van dit nieuwe continent van 3 tegels. Speler Paars (2 dino's) ontvangt 2 zegepunten en speler Rood (1 dino) krijgt 1 zegepunt.

4. Bij een terugplaatsing op een locatie gemarkeerd door een D volgt er geen tussentijdse telling omdat deze landtegel zorgt voor een verbinding van twee continenten.
5. Er zijn geen andere locaties waar de landtegel kan worden teruggeplaatst omdat ze ofwel anders niet verder verwijderd zouden zijn van de vulkaan ofwel omdat ze anders niet in contact zouden zijn gebleven met het continent waarvandaan de landtegel werd afgedreven.

Finale telling

Zodra de laatste speler zijn speelbeurt heeft beëindigd, wordt er gestart met de finale telling. Deze telling verschilt op vele punten van de tussentijdse telling.

De punten van deze finale telling worden gevoegd bij de punten die de spelers hebben ontvangen in de tussentijdse tellingen. Als een speler de grens van 30 punten heeft bereikt, begint hij opnieuw bij de 1 en achteraf telt hij gewoon 30 punten bij zijn totaal op.

Alle continenten, met uitzondering van het originele continent met de vulkaan, worden geteld. De speler die de meeste dinosaurussen bezit op een continent ontvangt zoveel punten als het totaal aantal landtegels waaruit dit continent bestaat. De speler die de tweede meeste dino's bezit op dit continent ontvangt de helft van de punten van de eerste (eventueel afgerond naar boven).

Als twee of meer spelers een gelijke stand hebben voor de eerste plaats dan delen ze alle punten van dit continent (de punten voor de eerste plaats + de punten voor de tweede plaats). In dit geval ontvangt de speler (of spelers) op de tweede plaats geen punten.

Als twee of meer spelers een gelijke stand hebben voor de tweede plaats dan delen ze de punten voor de tweede plaats.

Voorbeeld 1

De spelers Rood en Zwart hebben een gelijkheid in de meerderheid van dinosaurussen op een continent van 10 landtegels. Speler Blauw bezet op dit continent de tweede plaats.

Speler Rood en Zwart ontvangen beiden 8 punten: 10 punten voor de eerste plaats + 5 punten voor de tweede plaats = 15 punten. Deze punten worden gedeeld door de beide spelers en zij ontvangen elk $15 / 2 = 7,5$ punten. Er wordt afgerond naar boven en ze ontvangen elk 8 punten. Speler Blauw die op de tweede plaats is geëindigd, ontvangt niets.

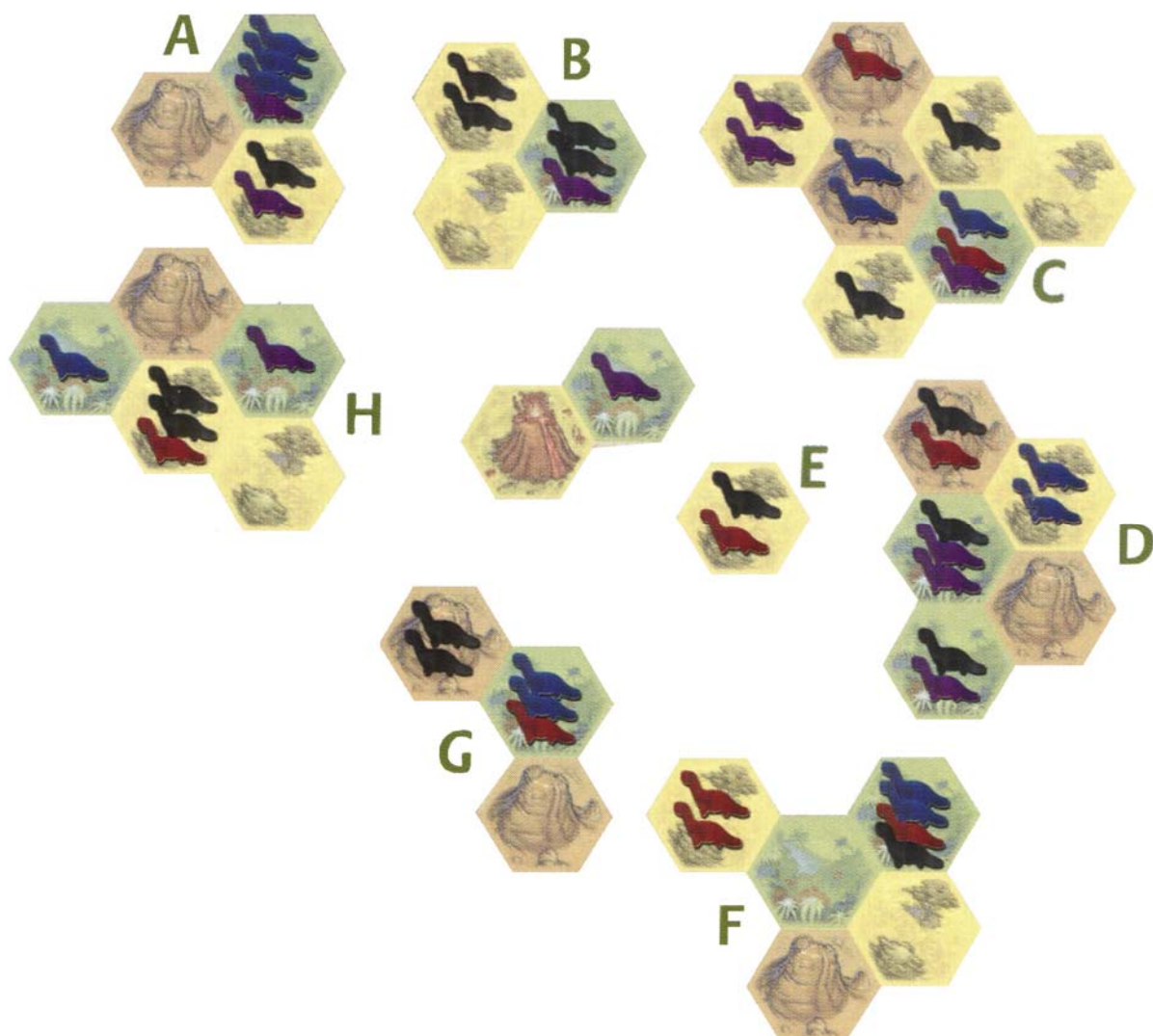
Voorbeeld 2

Op een continent van 10 landtegels heeft speler Blauw de meerderheid. Spelers Rood en Zwart hebben een gelijkheid op de tweede plaats. Speler Blauw ontvangt 10 zegepunten. Spelers Rood en Zwart ontvangen elk 3 punten. Zij delen immers de punten voor de tweede plaats.

Zij ontvangen $5 / 2 = 2,5$. Dit wordt afgerond naar 3 punten.



Voorbeeld van een finale telling



	BLAUW	ZWART	PAARS	ROOD
A	3	-	2	-
B	-	3	2	-
C	6	-	6	-
D	-	4	4	-
E	-	1	-	1
F	3	-	-	5
G	3	3	-	-
H	1	5	1	1
	16	16	15	7

De winnaar

De speler die de meeste zegepunten bezit, wint het spel. Als er een gelijke stand heerst, wint van deze spelers de speler die de meeste dinosaurussen in zijn reserve heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, wint de speler die op de meeste continenten is vertegenwoordigd. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Speciale regels voor twee of drie spelers

Het spel voor 2 spelers

De spelregels van het basisspel blijven gelden, met de volgende uitzonderingen:

- ⇒ Elke speler ontvangt 11 dinosaurussen (één dinosaurus wordt gebruikt voor de telling van de zegepunten).
- ⇒ Het plateau wordt gevormd door 19 landtegels: 1 vulkaan, 5 bergen, 7 savannes en 6 jungles.
- ⇒ De kaarten die worden gebruikt met een '1' op de achterkant zijn: 5 bergen, 6 savannes en 5 jungles.
- ⇒ De kaarten die worden gebruikt met een '2' op de achterkant zijn: 1 berg, 2 savannes, 1 jungle en 1 meteoriet.
- ⇒ In de tweede fase (acties) beschikt elke speler maar over 3 actiepunten.
- ⇒ Er vinden geen tussentijdse tellingen plaats.

Het spel voor 3 spelers

De spelregels van het basisspel blijven gelden op alle punten met de volgende en enige uitzondering: men verwijdert van de kaarten met een '1' op de achterkant 1 berg, 3 savannes en 2 jungles.

Een beetje geschiedenis

Ongeveer 250 miljoen jaar geleden zag de wereld er totaal anders uit dan de wereld die we nu kennen. De vijf grote continenten die wij nu kennen waren op dat moment nog verenigd in één supercontinent dat Pangee werd genoemd.

Toen begon het hoofdtijdperk dat we het Mesozoïcum noemen en dat we kunnen opdelen in drie grote periodes (Trias, Jura en Krijt) die ongeveer 180 miljoen jaren duurden. Deze drie periodes hebben de opkomst gezien van de dinosaurussen, het afdrijven van de continenten en aan het einde van het Krijt het uitsterven van praktisch alle dino's. Een hypothese die veel wordt genoemd is de botsing van de aarde met een reusachtige meteoriet.

Het spel vangt aan in het begin van het Krijttijdperk. Het was in dat tijdperk (dat ongeveer 80 miljoen jaar heeft geduurd) dat het uiteendrijven van de continenten spectaculaire vormen aannam en dat het niveau van de oceanen steeg met meer dan 200 meter door het ontstaan van grote bergketens. De Pangee brak eerst in twee grote delen: de Laurasia en de Gondwana. Deze laatste fragmenteerde verder tot de continenten die we nu kennen.

Het einde van deze periode werd gekenmerkt door de inslag van een meteoriet die zorgde voor een spectaculaire wijziging in het klimaat zodat de dinosaurussen, de grote reptielen die tot dan toe regeerden over de planeet, uitstierven.

2 september 2006