



Голем-Ждун

Ничего не делает - просто ждет, пока кто-то не появится на клетке перед ним и затем наносит Удар (только если играть им как Ботом!). Может поворачиваться, оставаясь на своей клетке. Его можно передвинуть другим Големом. Если вы все таки выберите его, то помните что ваши карты Вперед и Назад бесполезны, а карту Удар все равно придется применять!

Голем с катапультой

Боевой Голем, который может кидать снаряды по команде Удар через клетку. Его катапульта настолько мощна, что он всегда попадает на следующую клетку после клетки поля перед ним. Не важно, есть ли прямо перед ним Препятствие или другой Голем - он направит снаряд через него.

Голем с водомётом

Экспериментальный Голем с водометом вместо оружия. Может за один раунд выдавать по четыре порции воды - поэтому используя этого Голема запаситесь четырьмя жетонами Воды и не используйте Уровни, где эти жетоны будут востребованы (к примеру уровень со сломанным фонтаном или Пиратский Корабль), Вы можете также применить голубые или синие пуговицы, или другие предметы, чтобы обозначать заряды и лужи, ими оставляемые. По команду Удар положите жетон Воды (или его замену) на клетку перед Големом. Если на этой клетке стоит Бочка, то она или сдвигается, или разрушается. Если на ней стоит другой Голем - то он "тонет" и соперник должен следовать правилам при попадании Голема в Воду. Жетоны Воды остаются на игровом поле до конца текущего раунда! После этого их можно забрать и использовать в следующем раунде