

арадан атамыз» деп бір көлденең сызық сызып қояды. Одан соң сақаларын сайыстырып (сақаны үйіріп жерге тастап) сақаларының алшы түсу ретіне қарай ойын кезектерін алып, сызған сызықты басып тұрып, тізіп қойған асықтарды дәлдеп атып қалады. Содан сақасы тиіп, бірі бүге, бірі шіге түссе немесе сақасы алшы тұрып, тіккен асық бүге-шіге түссе де, (тек тәйке түспесе болғаны), «келді» деп, оны ала береді әрі ойынды да асығы қашан келмей қалғанға немесе сақасы атқан асығына тимей қалғанға дейін жалғастырады. Сақасы атқан асыққа тимесе немесе атқан асығы келмесе, ойын кезегін өзінен кейінгі ойыншы алады. Ойын осы тәртіппен жалғаса береді. Бұл ойында да ұтылған ойыншыдан кертоқан алынбайды және одан түрлі ойын көрсету талап етілмейді. Тек әр ойыншы қанша асық ұтса, саонша асықты иеленіп қала береді. Ұтылған жақ оны қарсы жағынан қайтарып алу құқығынан айырылады.

Құмар. Бұл ойынды бозбалалармен, жігіттермен қос әдетте ересектер де ойнайды. Сондықтан да көпшілік ойнайтын ойын болғандықтан той-думандарда, кештерде ойнау шарт емес. Мұны 2-4 адам ойнай алады. Күні бұрын ойнаушылардың өзара келісуі бойынша жеңімпазға арнаулы жүлде тағайындалады. Ойынға өте жақсы жонылған, табаны қайралған төрт асық керек. Ойыншылар дастарханды жағалап, жайғасып отырғаннан кейін кезек-кезек төрт асықты иіреді. (Үстелдің үстінде де ойнауға болады) Егер иіруші: төрт бүк, не төрт шік, не төрт алшы, не төрт тәйке түсірсе әйтеуір кез келген біреуі түссе жүлденің жартысын алады. Егер иірген кезде төрт асық төрт түрлі түссе, онда тігілген жүлдені түгел алады. Осылайша ойын жалғаса береді. Көнге тігілген жүлде біткен сайын қайтадан тігіліп отырады. Әдетте көнге асық тігіп ойнаса, өткен замандарда қозы, лақ, қой тігіп ойнаған екен.

Алтыатар. Көнге әр адам асық тігеді. Сол қатарға тағы бір сақа тігіледі (иіргенде баланың шік түскен сақасы). Асықтардың арасында саңылау болмай тіркестіле қойылады. Көннің екі жағына 1 метр сызық, ал 4-5-6 метр ататын қарақшы белгілейді. Кімде-кім түптегі сақаны атып ұшырса (1 метрден асырса) бүкіл асықтарды сол алады. Ал сақаға тимей асықты ұшырса, оның сызықтан шыққаны ғана соныкі болады. Ату саны алты рет. Алғаш сақасы шыққан бала бірінші болады да, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған асықтардың бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі (сақасы тігілген бала).

Табанмен өлшеу. Бұл ойынға бірден екі адам қатысады. Сақаларын иіргенде кімнің сақасы алшы түссе сол бірінші кезекті алады. Ол өзінің сақасымен қарсыласының сақасы атады. Сонда ол сақаға тигізіп қана қоймай, оны алысырақ ұшырып түсіруге тырысады. Өйткені сақаның жатқан жерінен ұшып түскен жеріне дейінгі қашықтық табанмен өлшенеді. Арасы неше табанмен өлшенеді. Арасы неше табан болса, қарсыласы оған сонша асық төлейді. Одан соң кезек екінші ойыншыға беріледі. Әдетте ойыншылар ұтыс жай мен ойын шартын алдын-ала келісіп алады.