

**Тақта** — кән киіз шағын тақтаның үстіне орналасады. Тақта дөңгелек немесе 4-6 қырлы болады. Ойыншылардың қимылына кедергі келтіретіндей үлкен болмауы шарт. Тақта ойыншылардың қалауына немесе ұйымдастырушылардың ұсынысына қарай отырып болмаса түрегеп тұрып ойын жүргізуге қолайлы болу керек. Асық иіру — ойыншы асықты иіргенде кәп асық қолына сыймайтын болса екі-үш бәліп иіруіне болады. Иіріп тасталған асық кән киіздің сыртына шашырап кетпеуі қажет. Ондай жағдайда кәннен тыс жатқан асық ойыннан да тыс қалады. Былайша айтқанда ойыншы әз мүмкіндігіне толық ие бола алмайды. Асық иірудің әдісі — ойыншы асықты жай шашып тастамайды аса ептілікпен иіреді. Асықты қос қолдап немесе бір қолмен иіріп тастайды. Қолды тәңкеріп немесе кән киіздің ортасын кәздеп шиырлата иірген асық дұрыс орындалған болып есептеледі. Егер ойыншы асықты дұрыс иірмесе тәреші тарапынан ескерту алады. Ескертуді қатарынан үш рет алған жағдайда асықты келесі ойыншыға ауыстырады. Асық ату — бұл асық ойынының ең бір ептілікті қажет ететін тұсы. Ойыншы қажетті асықты атқанда екі қолдың он саусағының кез-келгенін пайдаланады. Бірақ ату кезінде саусақты сүйретіп немесе жай түртіп атуға болмайды. Бұлай істеген жағдайда асық келесі ойыншыға ауысады. Асық атудың әдісі — ойыншы кәндегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шертіліп барып асыққа тигені дұрыс.

Асық атау барысындағы қозғалыс есебі — ойыншылардың жас айырмашылығына қарай асық атау кезіндегі қозғалыс есебі үлкен рәл атқарады. Мысалы, «тақта» ойыны барысында ойыншы тақтаны айналып жүріп қажетті асықты атуға болады. Немесе әзінің отырған орнынан қозғалмай-ақ ойынды жалғастыруға болады. Бұл жағдай ойыншылардың шеберлігіне байланысты ойынның алдында тәрешілер тарапынан белгіленіп беріледі. Қаралық — ойыншы асық ойыны ережесіне сай келмейтін іс-әрекеттерді қолданғанды айтады. Бұл тәрешілер тарапынан ескерту беру арқылы жәнге келтіріледі. Шеңбер — бұл асықтың «алаң» ойыны кезінде кәп қолданады. Ойыншылардың сыртқы түзілім шегі. Су — ойыншылардың алаңға тігілген асықты ату кезіндегі бағыты. Ойынның түріне қарай 1, 2, 3, 4 бағытта болады. Сәре — асық тігілген кіші шеңбер. Онда ойыншылар кәнге салған асықтар орналасады.

Қарақшы — алтын сақа орналасқан нүкте. Кезек — асық ойыншылардың ойынға кіру реті. Кезекті анықтау — кезекті тәрешілер анықтайды. Ойыншыларға асық иірту арқылы немесе жеребе бойынша кезек тоқтатады. Мысалы «тақта» ойынына 4 ойыншы қатысатын болса тәреші ойыншылардың кәнге тастайтын асықтарын (4–5 асық) иіртіп кімнің асығы кәп алшы түседі, соған қарай кезек тоқтатады. Қаржу (қаршу) әдісі — асықты жоғары серпіп тастап, сол аралықта кәндегі асықты іліп алып, жоғары серпілген асықты жерге түсірмей қаржып алу арқылы атқарылады. Асықтың санына немесе түріне қатысты қаржыйды. Шеңбер сыртында тұрып асық лақтыру — белгіленген