

арадан атамыз» деп бір кәлденең 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 әзінен кейінгі ойыншы алады. Ойын осы тәртіппен жалғаса береді. Бұл ойында да ұтылған ойыншыдан кертқан алынбайды және одан түрлі ойын кәрсету талап етілмейді. Тек әр ойыншы қанша асық ұтса, саонша асықты иеленіп қала береді. Ұтылған жақ оны қарсы жағынан қайтарып алу құқығынан айырылады.

Қпмар. Бұл ойынды бозбалалармен, жігіттермен қос әдетте ересектер де ойнайды. Сондықтан да кәпшілік 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 тәрт асық керек. Ойыншылар дастарханды жағалап, жайғасып отырғаннан кейін кезек-кезек тәрт асықты иіреді. (Үстелдің үстінде де ойнауға болады) Егер иіруші: тәрт бүк, не тәрт шік, не тәрт алшы, не тәрт тәйке түсірсе әйтеуір кез келген біреуі түссе жүлденің жартысын алады. Егер иірген кезде тәрт асық тәрт 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 әлшеу. Бұл ойынға бірден екі адам қатысады. Сақаларын иіргенде кімнің сақасы алшы түссе сол бірінші кезекті алады. Ол әзінің сақасымен қарсыласының сақасы атады. Сонда ол сақаға тигізіп қана қоймай, оны алысырақ ұшырып түсіруге тырысады. Әйткені сақаның жатқан жерінен ұшып түскен жеріне дейінгі қашықтық табанмен әлшенеді. Арасы неше табанмен әлшенеді. Арасы неше табан болса, қарсыласы оған сонша асық тәлейді. Одан соң кезек екінші ойыншыға беріледі. Әдетте ойыншылар ұтыс жай мен ойын шартын алдын-ала келісіп алады.