

Тақта — көн 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 көп асық қолына сыймайтын болса екі-үш бөліп иіруіне болады. Иіріп тасталған асық көн киіздің сыртына шашырап кетпеуі қажет. Ондай жағдайда көннен тыс жатқан асық ойыннан да тыс қалады. Былайша айтқанда ойыншы өз 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 төңкеріп немесе көн киіздің ортасын көздеп шиырлата иірген асық дұрыс орындалған болып есептеледі. Егер ойыншы асықты дұрыс иірмесе төреші 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 көндегі 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 рөл атқарады. Мысалы, «тақта» ойыны барысында ойыншы тақтаны айналып жүріп қажетті асықты атуға болады. Немесе өзінің отырған орнынан қозғалмай-ақ ойынды жалғастыруға болады. Бұл жағдай ойыншылардың шеберлігіне байланысты ойынның алдында төрешілер тарапынан белгіленіп беріледі. Қаралық — ойыншы асық ойыны ережесіне сай келмейтін іс-әрекеттерді қолданғанды айтады. Бұл төрешілер тарапынан ескерту беру арқылы жөнге келтіріледі. Шеңбер — бұл асықтың «алаң» ойыны кезінде көп қолданады. Ойыншылардың сыртқы түзілім шегі. Су — ойыншылардың алаңға тігілген асықты ату кезіндегі бағыты. Ойынның түріне қарай 1, 2, 3, 4 бағытта болады. Сөре — асық тігілген кіші шеңбер. Онда ойыншылар көнге салған асықтар орналасады.

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