

ойыннан шығып қалады. Ал сақаға тигізген ойыншы кәннен бір асық алады да, сақасы түскен жерден өз кезегі келген кезде кәндегі асықты атады. Егер иірген кезде сақасы түссе, онда кәннен бір асық алады да, сақасы жатқан жерден асық ату кезегіін күтеді. Одан кейін келесі ойыншы сақасын иіреді. Осылайша, сақа иіру барысында бүк немесе шік түскен сақалар орнында жата береді де, асық ату кезегін күтеді. Осылайша барлық ойыншы өз кезегімен сақаларын иіріп шығады. Мәселен, соңғы ойыншының сақасы тәйкесінен түссе, бірінші кезектегі ойыншы оның сақасын өз сақасының орнынан тұрып атады. Тигізсе бір асығын алады, тигізе алмаса, онда өзі ойыннан шығады.

Енді барлық ойыншы өз кезегімен сақаларын иіріп болғаннан кейін асықты ату басталады. Асықты бірінші кезектегі ойыншы атады. Жалпы ойыншылар асықты атқан кезде сақасы мен асығы бірдей жағдайда, яғни бүк-бүк, шік-шік т.т. түскенде ғана атқан асығын алады. Ал сақасы алшы түсіп асық кез келген жағдайда болса, онда да атқан асығын алады да асық атуын жалғастырады. Егер бұл атылған асықтың иесі ала алмаса, онда келесі кезектегі ойыншы міндетті түрде осы асықты атады.

Ойын ережесі бойынша ойыншылардың кезегін анықтау үшін сақаны тәреші иіреді. Ойыншылар ұтқан асығының санына байланысты ұпай жинайды. Ойын соңында бірдей ұпай жинаған ойыншылар өзара кездесу өткізеді. Жарыстың жеңімпазын анықтау үшін әр топтың бірінші орын алған ойыншылары мәселік ойындарда өзара кездеседі. Топтағы жиналған ұпай саны мәселік ойындарда есепке алынбайды. Әр ойын алаңында аға тәреші мен кәмекші тәрелік етеді.

Сақаның алшы табаны қайралады, бірақ сақаға қорғасын, болмаса басқа металл құюға болмайды. Сақаға арқардың, құлжаның, еліктің шикі асықтарын пайдалануға болады.

**Хан.** Ойынға тек асығы мол 2-4 адам қатысады. Сондықтан да оны үй жағында ойнай беруге болады. Ойынның мақсаты – асық ұту.

Ойыншылар үстел басына жайғасып отырғаннан кейін, барлығы асықтарын шығарып қосады (3 адам – 10 асықтан қосса 30 асық болады). Бір белгілі асықты «Хан» етіп тағайындайды да, кезекпенен барлық асықты қос қолдап алып, еден үстіне иіреді. Ойнаушының мақсаты асық ұту, ол үшін асықпен ханды атады: айталық асықтың бәрін иірген кезде «Хан» алшы түссе, онда алшы тұрған асықпен ғана атуы керек. Атқан асығын қалтасына салып қойып, ары қарай жалғастыра береді. Егер ойнаушылардың бірі қолындағы асықпен ханды атайындап отырғанда басқа асықты қозғап кетсе немесе «ханды» атқан асығы оған тимесе, «ханның» тұрғысындай тұрған асық жоқ болса, онда ойнаушы атуын тоқтатады. Содан кейін асықты жинап алып келесі кезектегі ойыншы иіреді, ол да асықты атып ала береді. Бұл ойыншы да жоғарғыдағы тәртіпті бұзғаны үшін ойынды тоқтатады. Келесі кезектегі ойыншы кіреді, сөйтіп асық таусылғаннан кейін ойынды қайта бастайды. Бұл жерде ескертетін мынадай жағдай бар. Асықты иірген кезде «Хан» асықтардың астында кәрінбей қалуы мүмкін осы кезде асықты иіруші «ханды қарабасты» деп дауыстайды. Мұндай жағдайда байқап отырған ойыншылар бас салып кім қанша ала-алады, әйтеуір асықты талап алады.