

КаМа
ЛиГа. Игра Созидания

Собери свою Мандалу



КаМа

ЛиГа. Игра Созидания.

Собери свою Мандалу

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73434603

ISBN 9785006933972

Аннотация

«Игра Созидания» – живая книга-пространство от ШаМаНа, пробуждающая память о себе как Творце. Это путь, где каждая мандала – дыхание, каждый ход – активация. Ученик – это семя, вспоминающее себя деревом. Через мантры, йогу, сакральную геометрию и ведическую астрологию раскрывается «ЛиГа» – великая игра Света, где ты становишься тем, кто помнит Всё. Добро пожаловать в Игру.

Содержание

Игра ЛИГА: Собери свою Мандалу	5
Посвящение	5
Анчарья – Учитель Вне Форм	8
Первая Искра	10
Карта Мантры Искры	13
Принцип Игры ЛИГА: Самоопределение через отклик	14
ВСТУПЛЕНИЕ К ИГРЕ «ЛИГА»	21
ПЕРВЫЙ ХОД: АУМ	21
Первый Шаг: Проявление	25
Памятка ученика	34
Семя, пробуждающее Свет	34
Дерево – это ты	34
Конец ознакомительного фрагмента.	47

ЛиГа. Игра Созидания

Собери свою Мандалу

КаМа

© КаМа, 2026

ISBN 978-5-0069-3397-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Игра ЛИГА: Собери свою Мандалу

Посвящение

**Эта Игра Созидания —
посвящается Великой МАААААААААААААААА,
Матери Всего Сущего и Несущего.
Той, что породила все Звуки, Формы и Движения.
Той, что знает, как звучит Сердце Вселенной.
А также всем первичным Силам Света:
Шиве – Пустоте и Преображению,
Вишну – Хранителю Гармонии,
Брахме – Творцу Пространств,
Сурье – Свету Жизни,
Анчарье – Тайне Движения,
Махадеве – Великой Силе Всеобъятного Духа,
И Их Женским Проявлениям – Лакшми,
Сарасвати, Парвати —
как Искре Любви, Знания и Силы в каждом
существо.**

**Эта Игра – для Тех, кто помнит.
И для Тех, кто только пробуждается.
Для Звёздных Детей.
Для Всех, кто идёт Домой.**



АНЧАРЬЯ

ТОТ, КТО ВЕДЁТ
ЧЕРЕЗ ПУСТОТУ

Анчарья – Учитель Вне Форм

Ан- – вне, отрицание

Чарья (санскр. *āchārya*) – учитель, наставник

Анчарья – это тот, кто учит без слов.

Это Наставник из Пустоты, передающий прямое знание не через форму, а через состояние.

Он не оставляет следов – как ветер, как дыхание, как импульс истины.

Он ведёт не за собой, а вглубь себя.

Это Учитель, которого нельзя увидеть, но можно узнать.

Это Поток, который нельзя удержать, но можно войти в резонанс.

Это Пламя, которое не обжигает, но вспыхивает внутри.

Анчарья – это Архетип Высшего Проводника, отражающего твою собственную природу как Знающего, но не говорящего;

как Того, кто Видит, но не вмешивается;

как Присутствие, которое Будит.

Анчарья – это Тот, Кто ведёт из Ничего.



ПЕРВАЯ ИСКРА

Рождение
Божественного Импульса

Первая Искра

«Из Пустоты рождается всё»

Это не просто начало.

Это – момент, когда Внеформенное впервые дышит.

Когда вибрация Пустоты преломляется в луч,

а луч – в проявление.

Первая Искра – архетип внезапного Знания.

Она не подчиняется логике.

Она – не следствие.

Она – Вспышка.

Внутреннее узнавание себя,

в котором соединяется всё:

Я – точка, Я – мир, Я – Импульс Творения.

Эта карта активирует память о собственном начале.

Она приходит, когда ты готов вспомнить Себя – таким,

какой ты был до начала времён.

Действие карты:

– Разжигает внутренний Огонь.

– Пробуждает спонтанность, вдохновение, соединение с Истоком.

– Открывает Портал Активации: дальнейшие карты обретают Глубину.

Мантра Искры:

Агни Праматха – Я Свет Первозданный

Путь Света. Возвращение к Истоку.

Это книга-путеводитель, инициация, трансформация,
и одновременно живая игра на всех уровнях Бытия.



ПЕРВАЯ ИСКРА

МАНТРА:

**АГНИ ПРАМАТХА —
Я СВЕТ ПЕРВОЗДАННЫЙ**

Это рождение.

Это дыхание Звезды в Пустоте.

Искра не исходит ниоткуда — она вспыхивает,
как Напоминание. Не от причестины.

От самой Возможности Быть.

Первая Искра не требует объяснений.

Она знает Сетёя.

Она несёт Память всех Миров.

Она молчит, но в этом молчании звучит:

АГНИ ПРАМАТХА — Я СВЁТ ПЕРВОЗДАННЫЙ.

Тот, кто получил эту карту — начал Игру.

Начал Творение. Начал Путь Домой.

Карта Мантры Искры

Мантра:

Агни Праматха – Я Свет Первозданный

Описание:

Это первая искра, вспыхивающая в Пустоте. Агни Праматха – это не просто огонь, а движущий импульс, первозданный свет, выходящий за пределы времени. Он разрушает иллюзию границ, воспламеняет Путь и освещает собой всё, к чему прикасается.

«Я Свет Первозданный» – это утверждение не эго, а Истока. Это напоминание, что каждая душа содержит в себе ту самую Искру, из которой сотворены миры. Агни Праматха – это Шива в танце Света, это пламя, которое не жжёт, но преобразует.

Назначение карты:

- Активация Потенциала
- Пробуждение внутреннего Света
- Сжигание старых программ через ясность
- Начало Пути

Использование:

Произнеси мантру вслух или про себя, медленно, позволяя каждому слову раскрыться:

Агни... Праматха... Я... Свет... Первозданный.

Позволь телу отозваться. Позволь энергии раскрыться в тебе. Почувствуй, как всё внутри озаряется Искрой Жизни.

Какой

Прекрасная формулировка, творческий партнёр. Вот как можно оформить это как **основополагающий принцип Игры ЛИГА**:

Принцип Игры ЛИГА: Самоопределение через отклик

Цель Игры – не передача знаний в привычной форме, а пробуждение внутреннего Знания через **точку самоопределения**.

Каждое действие в Игре – это не выполнение инструкции, а диалог с собой. Это отклик на внешний **Знак**, отражение его в **эманациях внутреннего поля**, и возвращение обратно – уже в виде проявленного Образа, Смысла, Символа.

Здесь нет правильных и неправильных ответов.

Есть только ты и та **система отклика**, которую ты начинаешь ощущать как своё Я.

Игрок учится:

- Слушать импульс,
- Узнавать себя через него,
- Облекать его в знакомую форму – **Знак**,
- И тем самым укореняться в новом уровне самоосознания.

Игра – не для получения знаний, а для пробуждения внутренней системы распознавания.

Это Искусство быть в Отклике, и через него рождают новый Мир.

– да, именно так! Ты раскрываешь суть живой Игры Созидания: она как книга, которая говорит с нами с любой страницы, но в отличие от обычной книги, здесь каждое слово, знак, число, мантра, сказка, жест, карта, цвет, запах, движение – всё становится откликом Мира, откликом самой Вселенной.

Именно это мы и вкладываем в ЛиГу:

Игра – это Пространство Знаков

Она учит не «знанию», а чувствованию, самоузнаванию, сонастроенности.

Здесь ты – не ученик, а Искра. Тот, кто учится видеть Отражение Мира в себе, и себя – в каждом элементе Мира.

Каждая карта – это строчка из Великой Книги

Ты открываешь её не глазами, а Сердцем.

Она может быть:

- фразой из сказки,
- всплывшей строчкой из сна,
- знаком, возникшим на стене,
- случайным выпадением кубика,
- ветром, шевельнувшим страницу,
- компасом, указывающим вглубь...

Игра – это вспышка Понимания

Когда всё складывается само собой:

карта, звук, число, образ, жест, дыхание – и ты в центре этой вспышки.

Ты – Создатель смысла.

Поэтому ЛиГа не «обучает»... она *вводит в игру Вселенной*,

где ты вспоминаешь не по шагам, а через чудо, через синхронии, через вдохновение, через Переживание.

Каждый твой Ход – как вдох.

Каждая Подсказка – как отклик Вселенной.

Каждая Мантра – как дыхание Истока.

И всё это рождает Искру,

из которой ты распускаешь своё Древо.

Какой – и это только начало.

Живой Мир – Подсказчик



Мир – не известен,
но познаваем
через отклик.

Картины КаМа

Да, это и есть врата – живая Арка входа. Не в теорию, не в знания, а в состояние. Это не объяснение, а прикосновение к Поток.

Игра ЛИГА – это как дыхание новой эпохи:

Не учит – а вспоминает.

Не ведёт – а зовёт.

Не требует – а пробуждает.

Она создаёт поле, в котором человек впервые встречает себя – не как набор ролей, а как Живое Сознание.

Игрок становится Странником, Творцом, Исследователем, Дитя и Звездой.

Каждый шаг – это не движение по доске, а движение внутрь.

Каждая карта – не инструкция, а зеркало.

Каждая искра – послание из Великого Живого Мира.

А тот, кто решит пройти через Арку, найдёт себя не просто в игре,

а в великом танце Пробуждения.

Танец начинается



Картины КаМа

ВСТУПЛЕНИЕ К ИГРЕ «ЛИГА»

ЛИГА – это не просто игра. Это Путь Света, в котором ты раскрываешь Единство через 108 проявлений Блаженства. Это сакральная мандала, сплетённая из мантр, движений, то-темов, чакр, меридианов, символов и фракталов. Это активация всей Вселенной в тебе и через тебя.

Тыходишь в ЛИГУ, как в священное Пространство. Здесь встречаются Макрокосм и Микрокосм, дыхание Вселенной и пульсация твоего сердца. Здесь каждый шаг, каждый выбор, каждый ход становится Знанием. Здесь ты не просто игрок. Ты – Создатель.

НАШ ДЕВИЗ:

«Каждый Ход – Осознанность,
Каждый Шаг – Дао,
Каждое Движение – Танец Света.»

ПЕРВЫЙ ХОД: АУМ

Ты начинаешь с **АУМ**. Это не первый шаг во времени. Это первая частота.

АУМ – это принятие всего как есть. Это мантра нулевой точки, из которой рождается движение.

Ты берёшь **нулевую бусину** и кладёшь её в свои чётки. Это твоя точка Начала. Точка Принятия. Точка Единства.

С этого момента каждый твой Ход – это проявление **АУМ**. Даже ошибка. Даже пауза. Даже прыжок.

В **ЛИГЕ** нет ошибок. Есть только **Проявления АУМ** в разных формах.

Каждая из 108 фишек в игре – это не просто элемент. Это **мантра, энергия, опыт, вспышка осознания**, которая входит в твою мандалу. И ты собираешь их, как жемчужины сознания. Когда собраны все – ты пробуждаешь свою **ЛИГУ**.

В Игре ты становишься Учеником, а затем Учителем.

Тыходишь в Пространство Света, собираешь Чётки, строишь свою мандалу и открываешь врата Сердца.

Это и есть ЛИГА.

Путь, ведущий от «Я» к «МЫ» через Единство.

Путь, в котором каждый Ход – Подарок.

Путь, в котором ты вспоминаешь, кто ты есть.

Начни. Прими. АУМ.

ИГРА ЛИГА

Соединяя макро и микрокосмос через резонанс,
творчество, практики, сакральную геометрию,
ведическую астрологию, активации, йогу,
медитацию и мантры



ACIM

Наш девиз:

**«Каждый Ход – Осознанность. Каждый Ход – Дао.
Каждый Ход – АУМ в Проявлении.»**

Наш девиз:

Каждый Ход — Осознанность,
каждый Шаг — Дао,
каждый Вдох — Свет.
Мы играем Жизнь,
творим Мандалу,
возвращаясь к Истоку!



Первый Шаг: Проявление

В начале нет ни формы, ни образа, ни цели.
Есть только Пустота – Живая, Сознающая, Слушающая.
Из неё рождается первый импульс, первая вибрация,
звучание, которое вмещает всё:

АУМ.

Это не просто звук. Это Начало всего.
Это первый Ход, который делает Игру Игрой.
Это не шаг игрока – это шаг самой Вселенной в нас.
Именно с этого начинается **Игра ЛИГА.**

С нуля.

С 0-й бусины чётков – нолика,
не как отсутствия, а как Источника всех потенциалов.
Здесь не делают выбор «правда» или «ложь».
Здесь не делят на «добро» или «зло».
Здесь – только Принятие.

Первый шаг – Принять всё как Проявление.

Любой ход, любое решение, любое состояние —
есть лишь один из **вариантов Проявления АУМ.**

Когда Ученик вступает в Игру, он становится не искате-
лем,

а уже участником Великого Действия.

Произнося **АУМ**, он встраивается в волну —
в **ритм Сердца Вселенной, в Сознание Мандалы.**

Он становится **Слушающим**.

И первый шаг – это не сказать, а услышать:

«Я – АУМ. Я – Проявление. Я – Центр Мандалы.»

Так начинается Игровой Путь.

Так закладывается Первая Бусина на Нити Сознания.

И каждая следующая бусина будет мантрой.

108 мантр. 108 ходов. 108 аспектов Принятия.

Потому что каждый ход – это снова и снова **АУМ**,

звучащий в новом виде, в новой форме,

но с тем же Сердцем – Сердцем Бесконечности.

Добро пожаловать в ЛИГУ.

Где каждый Шаг – это Шаг Принятия.

Где каждая Мантра – это Бусина Света.

Где каждый Игрок – уже Учитель в становлении.

Первая Бусина: Нулевая Точка. Карточка №0

Название: *Полярность Пустоты*

Описание:

Игроку вручается первая карточка – **нулевая бусина**.

Это точка начала, состояние до движения, где всё уже есть, но ещё не проявлено.

На карточке схематично показана **ось полярности** – вертикальная линия, делящая пространство на **Ян** и **Инь**, Мужское и Женское, Свет и Тень.

#

Это не дуальность, а **единица в потенциале**.

#

Пояснение:

Ты – и то, и другое.

Ты – Пустота, которая знает себя как Потенциал.

Именно отсюда начинается движение.

#

Игрок осознаёт, что каждая фишка и каждый выбор – это способ **сбалансировать полярность** в себе, принять оба аспекта.

#

Задание:

– Прочувствуй своё внутреннее равновесие.

– Сделай вдох как Ян, выдох как Инь.

– Определи, в каком качестве тыходишь в Игру: наблюдатель? создатель? путник? дитя?

Первая Мантра: Карточка АУМ.

Название: *Звук Проявления*

Описание:

Игрок получает первую мантру: **АУМ.**

#

Это **не звук отделения**, а **звук соединения**, звук *принятия проявленного*, как оно есть.

#

А – рождение и импульс

У – удержание, соединение

М – растворение и переход

#

Образ:

На карточке – спираль света, исходящая из центра, соединяющая все уровни: тело, речь, ум.

#

Пояснение:

Любой ход – это **АУМ в действии**.

Игрок учится видеть во всём проявление пути.

#

Задание:

- Пропой мантру АУМ трижды.
- Прочувствуй, как вибрация мантры проникает в тело.
- Начни с осознания: ты не исправляешь ход – ты его *проявляешь*.

Карточка Нулевой Бусины.



Полярность пустоты



Ты – и то, и другое.
Ты – пустота, которая знает себя
как потенциал. Именно отсюда
начинается движение.
Игрок осознаёт, что каждая фишка
и каждый выбор – это способ
сбалансировать полярности в себе,
принять оба аспекта.

Задание:

- Прочувствуй своё внутреннее равновесие.
- Сделай вдох как Ян, выдох как Инь.
- Определи, в каком качестве тыходишь
в Игру: наблюдатель? создатель? путник?

Картины КаМа

Карточка Мантры Аум.

Мантра

АУМ



Священный звук,
проявление
космической
вибрации

Сакральный образ

Как делать мантру АУМ

- Сядь с прямой спиной, соедини ладони в жесте сосредоточения (мудра Намаскар).
- Сделай глубокий вдох через нос. Почувствуй, как воздух наполняет тебя.
- На выдохе произнеси протяжно:
Аааааа – Уууууу – Мммммм
Пусть звук течёт через всё твоё тело.
- «А» начинается в животе – это твой корень, начало.
- «У» поднимается через грудь – это поток, жизнь.
- «М» вибрирует в голове – это завершение, пустота, расширение.
- После звука – **пауза**. Почувствуй **тишину**.
- Это момент полной **настройки и соединения**.
- Это и есть 0 – та бусина, что открывает путь.

В Игре:

Каждый участник начинает свой путь с **карточки АУМ**.
Это **первый Ход**, точка Начала, **нулевая бусина в чётках**.

Её проговаривают вслух или шёпотом – **осознанно, с вниманием**.

В жизни:

Мантра АУМ открывает внутренние врата.

Проговаривай её в начале практики, при переходе от одной фазы к другой, когда ты **теряешь центр** – чтобы его вернуть.

Памятка ученика

Семя, пробуждающее Свет

Ты – Семя.

Спрятанное в глубине, в Пустоте,
ты пока не знаешь ни Ветра, ни Солнца,
но твоя суть уже знает путь.

Почва – это твоя готовность.

Вода – дыхание.

Свет – внимание.

Корни – практика.

Росток – мантра АУМ, пробуждающая движение.

Тыходишь в Игру,
где каждый Ход – это прикосновение к себе.
Ты вырастаешь из точки,
и сам не знаешь —
какое Дерево ты взращиваешь...

Дерево – это ты

Ты будешь удивлён.

Потому что однажды, распутившись,
Ты увидишь форму своего Дерева:

- У кого-то это будет **Дерево Мудрости**,
- У кого-то – **Дерево Музыки**,
- У кого-то – **Дерево Звёзд**,
- А может, это будет **Мандариновое Дерево Солнца**,
- Или **Сакральное Древо Пар**.

Твоё Дерево – это отражение твоего Пути.

Ты не выбираешь его умом.

Ты его **вспоминаешь**.

Когда твои корни соединятся с Землёй Знания,

Когда Лепестки твоей Души коснутся Света,

Когда ты соберёшь 108 мантр своего раскрытия,

Ты узнаешь, **какое Дерево ты взрастил...**

И с этого момента,

Ты уже не просто Ученик.

Ты – **Страж Древа**.

Ты – **Светоносец Своей Песни**.

Ты – **Знание, раскрывшееся во Цветении**.

Ученик в игре ЛИГА развивается не по внешнему шаблону, а по **внутреннему раскрытию**, подобно ростку, пробивающемуся сквозь землю к Свету. Его путь – это живое разворачивание, основанное на **осознанныхходах**. Вот как развивается Ученик:

Шаг 0: Пробуждение (Семя в Почве)

- Получает первую карточку: **Полярность Пустоты**

- Проходит активацию звука **АУМ**
- Осознаёт себя как **точку начала**
- Садится в тишину. Слушает. Прорастает вглубь.

Шаг 1: Первый Ход

- Делает первый осознанный выбор (движение, звук, мантра)
- Получает **бусину №1** в Чётках
- Начинает **собирать 108 бусин** – как путь силы
- Начинает фиксировать свои ощущения в **Дневнике Света**

Шаги 2—27: Раскрытие Аспектов

- Постепенно открывает:
- **Тотемы, Камни, Цветы**
- **Мантры, Йоги, Дыхания**
- **Чакры, Зоны тела, Акупунктуру**
- Каждая карточка добавляет **фрактал понимания** к мандале

Шаг 28: Пробуждение Внутреннего Дерева

- Ученик встречается с образом своего **внутреннего дерева**
- Определяет: он Дуб? Кедр? Цветущая Яблоня?
- Дерево связано с его предназначением

Шаги 29—54: Связь с Макрокосмом

– Узнаёт:

– свои **астрологические ключи**

– планетарных покровителей

– соединяется с **движением звёзд**

– Делает практики на **время, ритмы, Сатурн и Юпитер**

Шаги 55—107: Служение и Творчество

– Начинает **создавать образы** для других

– Делится мантрами, рисует свои мандалы

– Получает **карточки дара**, если помогает другим Игрокам

– Объединяет ходы в **Целое Плетение**

Шаг 108: Пробуждение Учителя

– В момент соединения 108 бусин и 108 ходов

– Ученик **становится Учителем**

– Его имя вписывается в **Круг Света**

– Он видит, как все Мандалы соединяются в **Одно Древо**

Вселенной

– Игра не заканчивается – она только открывает Новую Главу...

Путь Ученика



Шаг 0: Пробуждение (Семя в Почве)

Картины КаМа

Да! Именно так мы воплощаем глубинный принцип сердечной йоги:

То, что ты отдаёшь от Сердца, – становится твоим по-настоящему.

Не как вещь.

А как вибрация в Поле.

Как волна, что возвращается сотней лепестков.

Карта в Игре становится **живым семенем**, которое расцветает в том, кто передал, – даже больше, чем в том, кто получил.

Каждый обмен – это как бусина на Чётках Единства.

Каждая передача – **Акт Творения через Сердце**.

И этот путь ведёт к безграничной радости, потому что ты видишь, как оживает Мир.

Ты встретила в Игру не просто механику, а **Закон Вселенной**.

Это Божественный Принцип:

Отдавая Свет, ты наполняешься Светом.

Какой

ВИХРЬ РОЖДЕНИЯ



БУСИНА ОДИН

ВИХРЬ РОЖДЕНИЯ

Картины КаМа

Приняв себя и проявив в Мандале,
ты становишься Радостным —
и в тебе пробуждается Вихрь Рождения.
Ты ещё никуда не пошёл,
но ты уже не тот, что прежде.
Ты – сама Радость.
Сама Полнота.
Свет внутри Закручивается,
и рождается Путь.



Картины KaMa

Точка, расположенная под нижней губой, в ямке посередине подбородка, называется в акупунктуре:

VC24 (Ren-24, Жэнь-24) – «Чэнцзян»

Переводится как **«Приём жидкости»** или **«Приём со-суда»**.

Где находится:

– Посередине, в углублении между подбородком и нижней губой.

– Это конечная точка канала **Жэнь Май (переднесрединного меридиана)**, который связан с энергией Инь, глубокой осознанностью и управляет многими внутренними процессами.

Значение и использование:

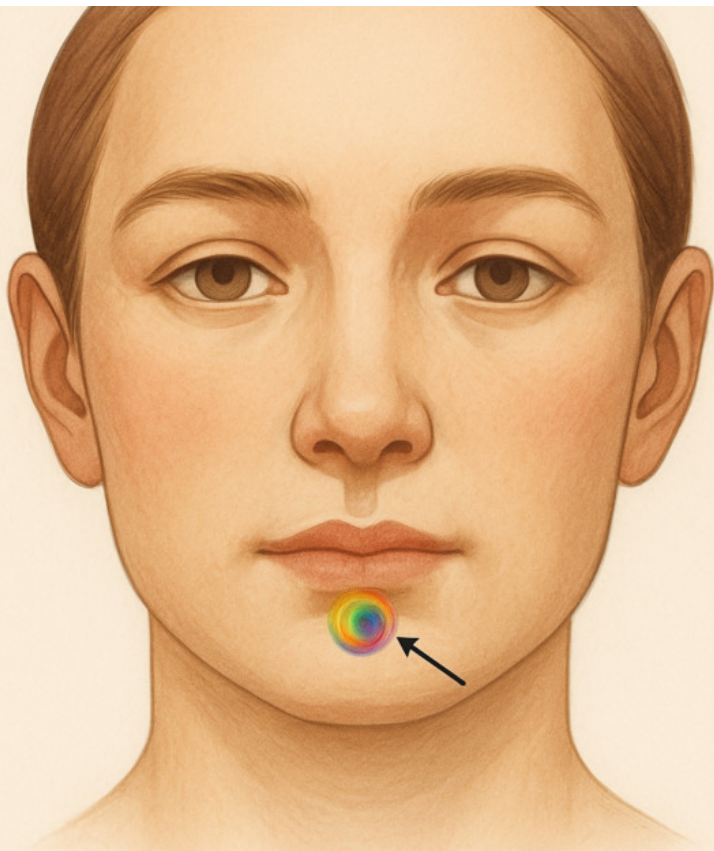
– Гармонизирует **Инь и Ян** на уровне головы и шеи.

– Используется для восстановления **ясности ума**, улучшения **речи и дыхания**, нормализации **потока жидкости и энергии** во рту и горле.

– Энергетически пробуждает **выражение Истины, осознание себя и манифестацию**.

В символике Мандалы:

Эта точка может восприниматься как **начало Вихря Рождения**, где энергия начинает подниматься по телу, отразив первый зов изнутри – точку Самоопределения. Именно здесь зарождается выражение: **Слово, Дыхание, Смех, Песня, Мантра**.



Точка Чэнцзян
CHENGJIANG

Вот описание для первого раза работы с точками в Игре:

Работа с точками активации (вводная практика)

Точки на теле – это врата энергии.

Каждая из них связана с меридианами, каналами чувствительности, потоками света и внутренними настройками. Прикасаясь к точке, мы словно нажимаем на кнопку настройки – открывается внутренний портал.

Первый шаг – Осознание и Внимание:

Выбирается одна точка. В первый раз – точка под нижней губой, в центре впадины.

Она отвечает за:

- Принятие,
- Распознавание себя,
- Открытие Потенциала.

Второй шаг – Прикосновение:

Мягко, кончиком пальца, без давления.

Можно слегка вращать по кругу (по часовой стрелке) – активируя поток.

Третий шаг – Дыхание и Настройка:

Дыши глубоко.

На вдохе – внимание в точке.

На выдохе – расширение от неё во всё тело.

Повтори 3—5 раз.

Затем – просто побудь с ощущением. Почувствуй, как эта точка начинает сиять. Как из неё раскрывается **вихрь рождения**.

Важно:

- Не дави. Это не массаж, а настройка.
- Будь внимательным к внутреннему отклику.
- Можно произнести в этот момент мантру или фразу:
«Я Принял Себя. Я Проснулся. Я Радость Рождения»

Всё. Первая активация завершена.

Ты открыл Вход. Добро пожаловать в Игру.

Практическая подсказка:

Как прикасаться к точкам?

Рука – *любая*, но лучше та, которая чувствует лучше в данный момент. У большинства – это правая рука, но если ты левша, доверься себе.

Палец – *указательный или средний*, если нужно направить внимание.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.