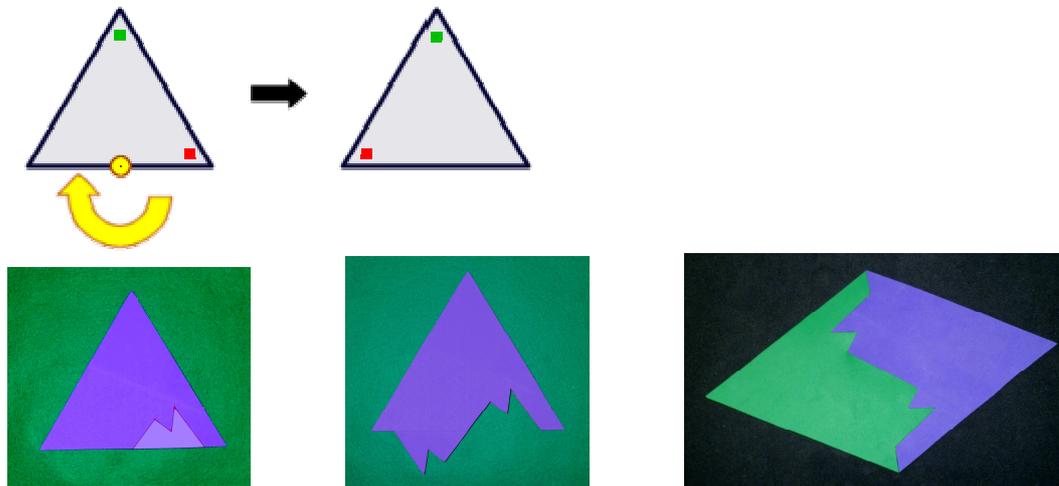
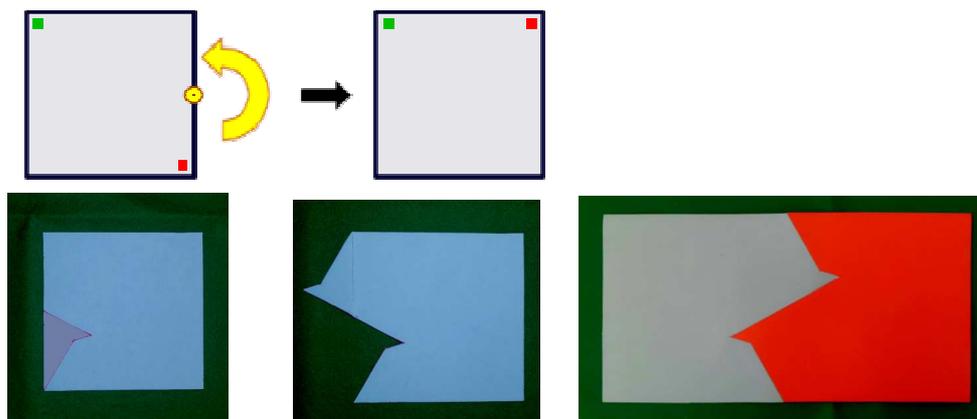
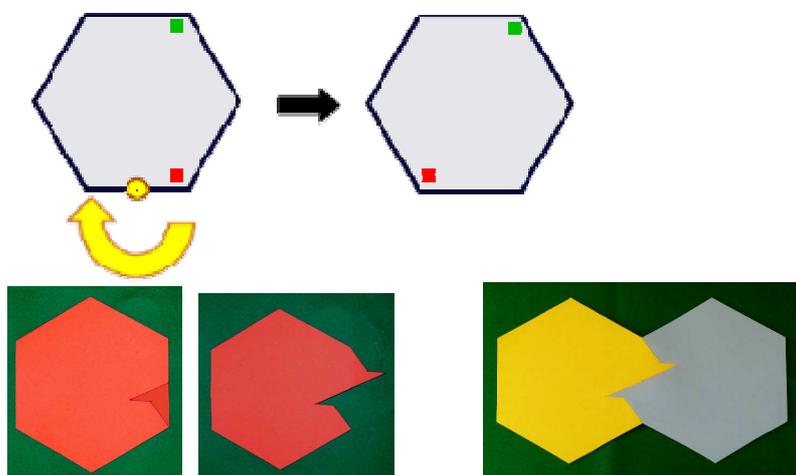


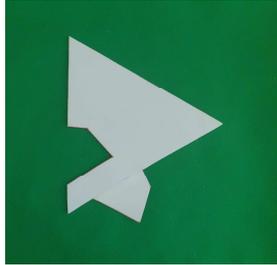
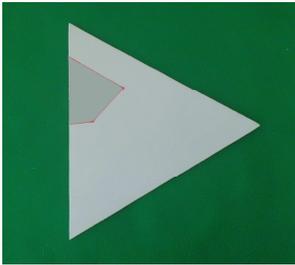
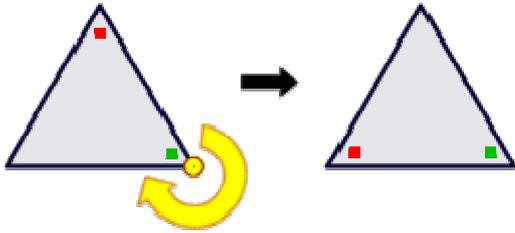
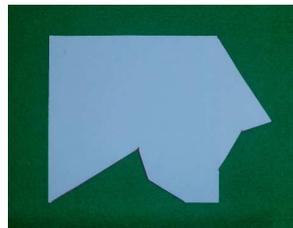
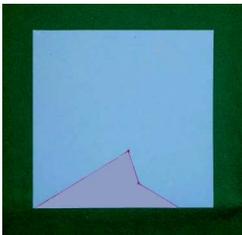
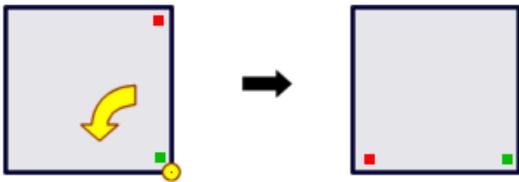
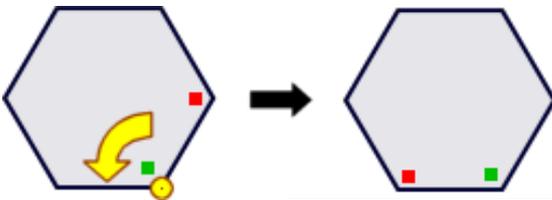
**1ª REGLA**

Partiendo de un triángulo o cuadrilátero, se obtiene una figura que compone un mosaico de Escher, recortando un trozo de un lado, cuya frontera sea menor que la mitad de dicho lado y se añade en el mismo lado mediante un giro de  $180^\circ$  con centro en el punto medio del lado en cuestión.

**TRIÁNGULO****CUADRADO****HEXÁGONO**

**2ª REGLA**

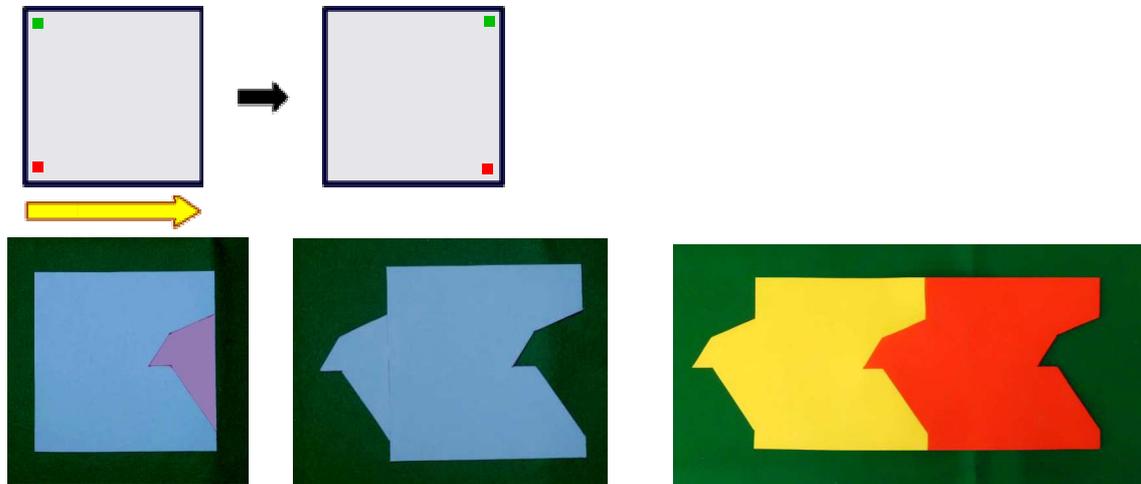
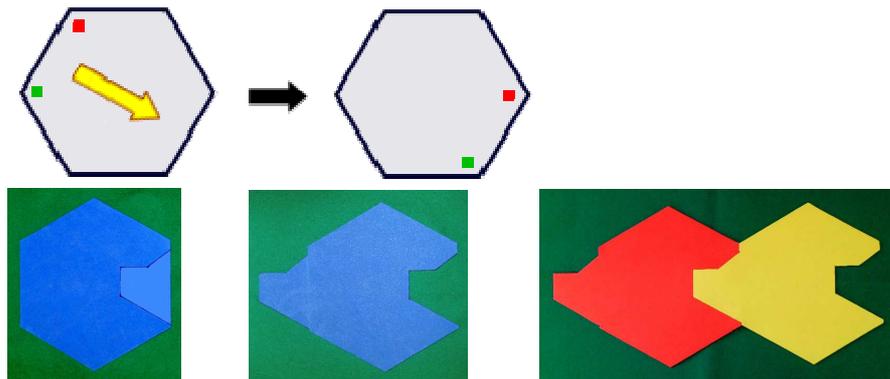
Para construir la pieza básica, se recorta un trozo de figura en un lado y con centro en un vértice se gira y se añade dicho trozo en otro lado. Los giros son de  $60^\circ$ ,  $90^\circ$  o  $120^\circ$ , y los vértices de giro no pueden ser consecutivos.

**TRIÁNGULO****CUADRADO****HEXÁGONO**

**3ª REGLA**

Partimos de un paralelogramo o un hexágono con lados opuestos paralelos. Para crear una figura que forme un mosaico basta seguir la siguiente regla:

"Toda parte recortada en un lado se traslada paralelamente al lado opuesto"

**CUADRADO****HEXÁGONO****4ª REGLA**

Pueden combinarse la 1ª y 2ª