

Давайте опишемо нову "шахову" фігуру і назовемо її "камельтон". Фігура рухається стрибком:

			x			
	x				x	
x			🏠			x
	x				x	
			x			

горизонтально чи вертикально — через дві клітинки шахової дошки, або по діагоналі — через одну клітинку. На малюнку показаний "камельтон", розташований у центрі, та позиції клітинок, на які він може потрапити за один хід. Звичайно, він не може виходити за межі ігрової дошки, яка є великим квадратом, розділеним на $N \times N$ маленьких клітинок. **У цій задачі N завжди ділиться на 5 без остачі.**

"камельтон" стартує з клітинки у верхньому лівому куті дошки. Гра полягає в створенні послідовності ходів таким чином, що кожна клітинка дошки буде відвідана рівно один

раз. Крім того, після відвідування фігурою $N^2 - 1$ клітинки, вона має бути на відстані рівно одного ходу від початкового положення. Це так званий "камельтонів цикл"!

Завдання

Напишіть програму *camel*, що знаходить будь-який з можливих способів гри або повідомляє, що утворити цикл неможливо.

Введення

У першому рядку стандартного потоку введення міститься лише одне ціле число N .

Виведення

Програма має вивести у стандартний потік виведення:

- один рядок з повідомленням **NO**, якщо ви встановите, що неможливо утворити цикл або
- N рядків, кожен з яких містить N чисел, розділених пробілами, які є різними натуральними числами від 1 до N^2 включно. Перша цифра в першому рядку дорівнює 1. Виведення представляє собою ігрову дошку (квадрати $N \times N$), де цілі числа вказують на послідовність відвідування клітинок. Зверніть увагу на приклад нижче.

Обмеження

- N ділиться на 5
- $5 \leq N \leq 1000$

Оцінювання

- Існує тест з $N = 5$, який коштує 20% балів для задачі
- Решта 16 тестів коштують по 5% балів по кожний.

Приклади

Введення	Виведення
10	1 52 29 8 51 28 9 50 37 16 85 95 59 86 94 66 87 93 65 88 40 19 100 39 18 76 38 17 77 49 2 53 30 7 58 27 10 89 36 15 84 96 60 75 99 67 72 92 64 71 41 20 82 44 23 90 45 24 78 48 3 54 31 6 57 26 11 68 35 14 83 97 61 74 98 62 73 91 63 70 42 21 81 43 22 80 46 25 79 47 4 55 32 5 56 33 12 69 34 13

1	52	29	8	51	28	9	50	37	16
85	95	59	86	94	66	87	93	65	88
40	19	100	39	18	76	38	17	77	49
2	53	30	7	58	27	10	89	36	15
84	96	60	75	99	67	72	92	64	71
41	20	82	44	23	90	45	24	78	48
3	54	31	6	57	26	11	68	35	14
83	97	61	74	98	62	73	91	63	70
42	21	81	43	22	80	46	25	79	47
4	55	32	5	56	33	12	69	34	13

Пояснення: “camel-tone” стартує з верхньої лівої клітинки(рядок: 1, стовпчик: 1), позначено 1. Друга відвідана клітинка (рядок: 4, стовпчик: 1), тому вона позначена 2. Наступна клітинка(рядок: 7, стовпчик: 1), і вона позначена 3, і так далі. Остання (номер 100) зайнята клітинка(рядок: 3, колонка: 3), і вона знаходиться на відстані одного ходу від стартової позиції.