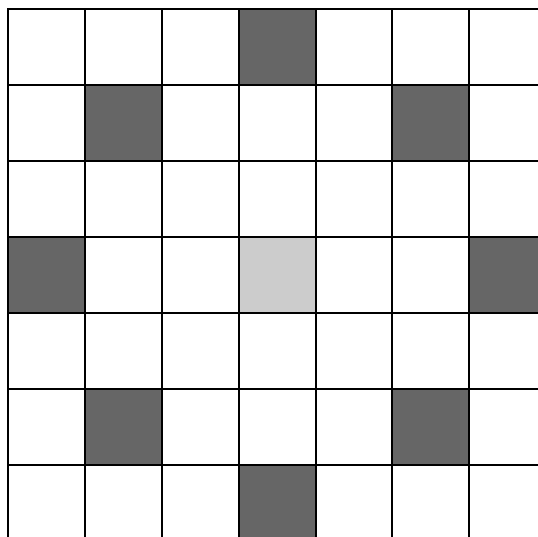


Задача **Camel** (Русский)

Введем новую “шахматную” фигуру и назовем ее *камельтоном*. Фигура передвигается прыжками: горизонтально или вертикально через две шахматных клетки, или по диагонали через одну клетку. На рисунке показана часть доски с камельтоном, размещенном в ее центре, и все позиции, на которые он может пойти за один ход (обозначены темно-серым цветом). Конечно, он не может выходить за пределы шахматной доски, которая может быть большим квадратом разделенным на $N \times N$ маленьких клеток. В данной задаче N всегда делится на 5.



Камельтон стартует в левой верхней клетке доски. Игра состоит в нахождении последовательности ходов по доске, такой что каждая клетка посещается ровно один раз. Более того, через $N^2 - 1$ ход фигура должна находиться на расстоянии одного хода от стартовой позиции. Это будет так называемый “*камельтонов* цикл”!

Задача

Напишите программу **camel**, находящую любой возможный способ розыгрыша данной игры, или сообщите, что цикл невозможен.

Ввод

Первая строка содержит число N .

Вывод

Программа должна вывести:

- Одну строку с сообщением *NO*, если цикл невозможен
- **N** строк, каждая из которых содержит **N** чисел, разделенные пробелом, которые являются различными целыми числами от 1 до N^2 включительно. Первое число в первой строке равно 1. Вывод представляет собой шахматную доску (**N**×**N** клеток), где число представляет номер хода, на котором фигура попадает в данную клетку. Смотрите пример ниже.

Ограничения

- **N** делится на 5
- $5 \leq N \leq 1000$

Система оценивания

- Имеется тест с **N** = 5, который приносит 20% баллов за задачу.
- Остальные 16 тестов приносят 5% баллов за задачу каждый.

Пример

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

Пояснение

Камельтон стартует в левой верхней клетке (1; 1), обозначенной 1. Следующая занятая клетка это (4; 1), поэтому она обозначена 2. Следующая позиция это (7; 1), обозначена 3 и так далее. Последняя (сотая) клетка имеет координаты (3; 3) и находится на один ход от стартовой позиции.

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