

			x			
	x				x	
x			🏠			x
	x				x	
			x			

Да опишем нова “шахматна” фигура и да я наречем „camel-tone”. Фигурата прави всеки свой ход като скок: хоризонтално или вертикално – през две квадратчета, или по диагонал – през едно. Фигурата показва част от дъската с camel-tone, който се намира в средата, и позициите (отбелязани с x), на които той би могъл да отиде с един ход. Разбира се, той не може да излиза извън игралната дъска, която е квадрат, съставен от $N \times N$ малки квадратчета. В тази задача N винаги се дели на 5.

Camel-tone започва своето движение от квадратчето в горния ляв ъгъл на игралната дъска. Играта се състои в обхождане на дъската с camel-tone, като на всяко квадратче се стъпва точно по веднъж. При това, след $N^2 - 1$ хода фигурата трябва да се окаже точно на един ход от началното си положение. На това му викат „Camel-tone цикъл”!

Задача

Напишете програма **camel**, която намира един възможен начин за изиграване на играта или казва, че това е невъзможно, ако не съществува Camel-tone цикъл.

Вход

От единствен ред на стандартния вход се въвежда цяло положително число число N .

Изход

Програмата трябва да извежда на стандартния изход:

- един ред със съобщението NO, ако се установи, че цикълът е невъзможен.
- или
- N реда с по N числа, разделени с интервал. Това са различните естествени числа от 1 до N^2 включително. Първото число на първия ред е 1. Резултатът представлява игралната дъска, на която целите числа показват последователно заеманите от фигурата позиции. Вижте примера по-долу.

Ограничения

- N винаги се дели на 5
- $5 \leq N \leq 1000$

Оценяване

- Има един тест с $N = 5$, който получава 20% от точките на задачата.

- Всеки от останалите 16 теста получава 5% от точките на задачата.

Пример

Вход	Изход
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

Обяснение: Camel-tone стартира от квадратчето в горния ляв ъгъл (ред:1, стълб:1), което се номерира с 1. Второто квадратче, което фигурата заема е (ред:4, стълб:1), което се номерира с 2. Следващата позиция е в квадратче (ред:7, стълб 1), което се номерира с 3 и т.н. Последната (стотна) заемана позиция е в квадратче (ред:3, стълб:3) и тя се намира на един ход от стартовата позиция.

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