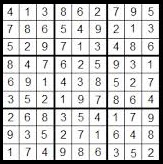
***N*-доку**

*Автор: Павлин Пеев*

По подобие на известната игра с цифри „судоку“ дефинираме играта ***N*-доку**:

1. Разглеждаме таблица с *N*2 реда и *N*2 колонки (общо *N*4 на брой клетки);
2. Започвайки от горния ляв ъгъл, разделяме таблицата на *N*2 квадрати с по *N* реда и *N* колонки;
3. Нека имаме зададени *N*2 различни символи. Ще наричаме таблицата ***N-доку***, ако на всеки неин ред, на всяка нейна колонка, както и във всеки от отделените квадрати *N*x*N*, всеки от зададените символи се среща **точно по веднъж**.

Очевидно, известната игра судоку е *N*-доку при *N*=3, като за набор от 32=9 символа се използват цифрите от 1 до 9.

Нека е зададен квадратът *N*x*N* от горния ляв ъгъл на една таблица *N*2x*N*2, запълнен с *N*2 различни символи. Напишете програма **ndoku**, която ***допълва*** таблицата до *N*-доку.

**Вход**

Първият ред на стандартния вход съдържа естественото число *N*.

Следващите *N* реда съдържат по *N* символа без разделители. Всички символи са различни помежду си. **Изход**

Изведете на стандартния изход *N*2 реда, всеки с по *N*2 символа, които представляват едно *N*-доку, чийто горен ляв квадрат *N*x*N* съвпада със зададения на входа.

**Ограничения**

2 ≤ *N* ≤ 6

Всеки от символите, с които се запълва таблицата, е цифра или главна латинска буква.

**Пример**

**Вход**

2

Z1

3F

**Изход**

Z13F

3FZ1

13FZ

FZ13