

Есть 12 квадратов с произвольными числами от 0 до 9 в углах. Квадраты расставлены следующим образом:

		1	0	3	4		
		7	5	1	3		
5	1	7	6	5	7	8	3
1	4	1	8	4	4	3	4
7	1	4	1	3	1	2	4
5	4	1	0	1	4	3	8
		5	1	4	2		
		1	7	4	2		

(числа в углах даны для примера, далее как пример №1)

Квадраты надо поменять местами таким образом, чтобы сумма чисел четырех соприкасающихся углов была равна 10 (подкрашено зеленым), а двух или трех углов - не более 10 (подкрашено желтым).

		1	0	3	4		
		7	5	1	3		
5	1	7	6	5	7	8	3
1	4	1	8	4	4	3	4
7	1	4	1	3	1	2	4
5	4	1	0	1	4	3	8
		5	1	4	2		
		1	7	4	2		

На входе текстовый файл, одна строка – четыре числа – значения углов одного квадрата. Порядок строк и чисел в строке следующий:

	1	2	1	2	
	1		2		
	3	4	3	4	
1	2	1	2	1	2
3		4		3	
1	2	1	2	1	2
3		4		3	
1	2	1	2	1	2
3		4		3	
	1	2	1	2	
	11		12		
	3	4	3	4	

Для примера №1 файл имеет следующий вид:

```

1 0 7 5
3 4 1 3
5 1 1 4
7 6 1 8
5 7 4 4
8 3 3 4
7 1 5 4
4 1 1 0
3 1 1 4
2 4 3 8
5 1 1 7
4 2 4 2

```

Окончательный результат перестановки выводится в консоль в том же формате. Если возможно несколько решений, то выводятся все решения, разделенные пустой строкой.

Оценивается не только правильность решения, но и стиль программирования.

Дополнительные примеры входного файла:

8 0 5 1	1 6 4 0	3 3 3 4
4 4 3 6	6 1 3 5	4 1 3 5
3 7 1 2	4 0 5 2	4 5 3 4
5 0 5 2	4 1 3 5	5 2 1 3
3 0 4 3	5 1 4 2	3 3 7 4
5 1 0 7	6 5 5 4	2 1 3 3
4 0 3 3	4 0 4 6	3 2 6 1
5 4 6 0	5 2 1 4	4 3 3 4
3 4 3 0	4 6 0 1	5 2 2 2
1 7 3 8	2 0 1 4	4 2 2 3
0 7 7 3	3 0 4 5	5 5 1 4
3 2 0 4	4 0 5 1	1 2 5 3