

Rey de diamantes

El Rey de Diamantes ha diseñado un nuevo juego en el que los jugadores deben elegir una posición a ocupar dentro de una rejilla cuadrada. Cada celda de la rejilla tendrá un número asociado (será único para cada jugador) y se colocarán en orden ascendente, comenzando el menor en la esquina superior izquierda y terminando el mayor en la esquina inferior derecha.



Durante el juego, el Rey de Diamantes irá diciendo números que se encontrarán entre el mínimo y máximo asignados a los jugadores, y se eliminará al jugador cuyo número sea el más cercano al indicado por el rey de los mayores o iguales. Cuando el Rey de Diamantes termine de eliminar jugadores, deberemos indicar quiénes han sobrevivido.

Entrada

La primera línea contiene un número entero N que representa el tamaño de la rejilla, que será de $N \times N$.

Las siguientes N líneas contienen N enteros que indican el identificador del jugador situado en la celda correspondiente.

La última línea contiene los identificadores de los jugadores a los que se va a atacar.

Salida

Se deberá imprimir por consola la rejilla resultante tras eliminar a los jugadores correspondientes, apareciendo una 'X' por cada jugador eliminado.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
3 1 2 3 4 5 6 7 8 10 1 5 9	X 2 3 4 X 6 7 8 X

Límites

- $1 \leq N \leq 1000$