

C. Monstre-Go

Nom du problème	Monstre-Go
Limite de temps	1 seconde
Limite de mémoire	1 gigaoctet

Helen et ses amis ont découvert un nouveau jeu incroyable sur leur téléphone. Le jeu, appelé *Monstre-Go*, consiste à attraper des monstres en marchant dehors vers différents nids de monstres. Il existe un nombre infini de monstres d'un même type, disponibles dans chaque nid. Lorsque les amis arrivent à un nid de monstres, chacun d'eux attrape et ajoute le type de monstres de ce nid à sa collection. Il y a un total de 50 types de monstres différents que les amis peuvent attraper, numérotés $0, 1, \dots, 49$.

Pour rendre le jeu plus excitant, les N amis ont décidé que chaque joueur aurait une liste personnalisée d'exactly 12 types de monstres à collectionner. La première personne à attraper tous les monstres de sa liste remporte la partie. Ils veulent concevoir les listes de telle manière que, quel que soit l'ordre dans lequel ils visitent les nids de monstres, il y ait toujours un seul et unique gagnant, jamais d'égalité. Les amis se promènent toujours ensemble en groupe et arrivent ensemble à un nid de monstres.

Pouvez-vous les aider à concevoir les listes ? Votre score dépendra du nombre de valeurs de N , le nombre de joueurs, pour lesquelles vous êtes capable de résoudre le problème.

Entrée

La seule et unique ligne de l'entrée contient un entier N , le nombre de joueurs.

Sortie

Affichez N lignes, où la i -ème ligne contient 12 entiers distincts $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (où $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) représentant les types de monstres dans la liste de la i -ème personne. S'il existe plusieurs réponses, affichez l'une d'entre elles.

Contraintes et scores

- $1 \leq N \leq 50$.

Votre solution sera testée sur un ensemble de sous-tâches, chacune rapportant un certain nombre de points. **La i -ème sous-tâche contient un unique test $N = i$ et rapporte 2 points.** Plus précisément, il y a un total de 50 tests (un pour chaque $N = 1, 2, \dots, 50$), et votre score sur ce problème est le double du nombre de tests que votre programme résout.

Sous-tâche	Score	Limites
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Exemple

Dans l'exemple, avec $N = 2$ amis, le programme doit générer deux listes. En effet, pour les deux listes de la sortie d'exemple, les amis ne peuvent pas gagner simultanément, quel que soit l'ordre dans lequel ils visitent les nids de monstres. Notez qu'il existe de nombreuses autres réponses valides.

Entrée	Sortie
2	<pre> 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 </pre>