

### C. Monster-Go

Uzdevuma nosaukums	Monster-Go
Laika ierobežojums	1 sekunde
Atmiņas ierobežojums	1 gigabaits

Helēna un viņas draugi savos tālruņos ir atklājuši jaunu, brīnišķīgu spēli. Šo spēli sauc *Monster-Go* un tā ir par monstru ķeršanu, apmeklējot dažādas monstru ligzdas. Katrā ligzdā ir pieejams bezgalīgs skaits viena veida monstru. Kad draugi nonāk pie monstru ligzdas, viņi katrs noķer monstru un to pievieno savai kolekcijai. Draugi var noķert 50 dažādus monstrus, kas numurēti ar skaitļiem  $0,1,\ldots,49$ .

Lai padarītu spēli aizraujošāku, N draugi ir nolēmuši, ka katram spēlētājam būs personalizēts saraksts, kurā ir tieši 12 dažādi monstri, kurus vajag noķert. Pirmais, kurš noķer visus savā sarakstā esošos monstrus, uzvar spēli. Draugi vēlas sarakstus veidot tā, lai neatkarīgi no secības, kādā viņi apmeklē monstru ligzdas, vienmēr būtu viens vienīgs uzvarētājs — nekad nebūtu neizšķirts. Draugi vienmēr pārvietojas un monstru ligzdās ierodas kopā.

Vai Tu vari viņiem palīdzēt izveidot sarakstus? Tavs rezultāts būs atkarīgs no N vērtību skaita - spēlējošo cilvēku skaita, kuram Tu vari atrisināt uzdevumu.

### **Ievaddati**

Pirmajā un vienīgajā ievaddatu rindā ir vesels skaitlis N - spēlētāju skaits.

#### Izvaddati

Izvadi N rindas, kur i-tajā rindā ir 12 atšķirīgi veseli skaitļi  $c_{i,1}, c_{i,2}, \ldots, c_{i,12}$  (kur  $0 \le c_{i,j} \le 49$ ), kas apzīmē monstru veidus i-tās personas sarakstā. Ja ir vairāki risinājumi, vari izvadīt jebkuru no tiem.

# Ierobežojumi un vērtēšana

•  $1 \le N \le 50$ .

Tavs risinājums tiks pārbaudīts ar vairākām testu grupām, kur katra no tām ir noteiktu punktu vērta. i-tajā testu grupā ir viens tests ar N=i, un tas ir 2 punktus vērts. Tas nozīmē, ka kopā

ir 50 testi (pa vienam katram  $N=1,2,\dots,50$  ), un Tavs rezultāts šajā uzdevumā ir divreiz lielāks par testu skaitu, ko atrisina Tava programma.

Grupa	Punkti	Ierobežojumi
1	2	N = 1
2	2	N=2
3	2	N=3
÷	÷	:
49	2	N=49
50	2	N = 50

## Piemērs

Izlasē, kurā ir N=2 draugi, programmai vajadzētu izvadīt divus sarakstus. Abos piemēra izvades sarakstos draugi nevar uzvarēt vienlaikus neatkarīgi no secības, kādā viņi apmeklē monstru ligzdas. Ņem vērā, ka ir arī daudzas citas derīgas atbildes.

Ievaddati	Izvaddati	
2	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49	