

C. Monster-Go

Numele problemei	Monster-Go
Time Limit	1 seconds
Memory Limit	1 gigabyte

Helen și prietenii ei au descoperit un joc nou uimitor pentru telefoanele lor. Jocul, numit *Monster-Go*, are ca scop prinderea monștrilor mergând pe la diferite cuiburi de monștri în aer liber. Există un număr infinit de monștri de același tip disponibili în fiecare cuib. Când prietenii ajung la un cuib de monștri, fiecare dintre ei își va prinde tipul de monstru din acel cuib și îl va adăuga la colecția sa. Există un total de 50 de tipuri de monștri diferiți pe care prietenii îi pot prinde, numerotați cu $0, 1, \dots, 49$.

Pentru a face jocul mai interesant, cei N prieteni au hotărât ca fiecare jucător să aibă o listă personalizată cu exact 12 tipuri de monștri pe care să îi colecționeze. Prima persoană care prinde toți monștrii de pe lista sa câștigă jocul. Ei vor să conceapă listele în așa fel încât, indiferent de ordinea în care vizitează cuiburile de monștri, să existe întotdeauna un singur câștigător, să nu fie niciodată mai mulți jucători la egalitate. Prietenii se plimbă întotdeauna împreună ca un grup și ajung împreună la un cuib de monștri.

Îi poți ajuta să creeze listele? Scorul tău va depinde de numărul de valori ale lui N (numărul de persoane care joacă), pentru care poți rezolva problema.

Input

Prima și singura linie de intrare conține numărul întreg N , care reprezintă numărul de jucători.

Output

Ieșirea standard va conține N linii. Pe a i -a linie vor fi cele 12 numere întregi distincte $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (unde $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) care reprezintă tipurile de monștri de pe lista particularizată a persoanei i . Dacă există mai multe soluții, puteți afișa oricare dintre ele.

Constraints and Scoring

- $1 \leq N \leq 50$.

Soluția dumneavoastră va fi testată pe un set de grupuri de teste, fiecare valorând un anumit număr de puncte. **Al i -lea grup de teste conține un singur caz de testare cu $N = i$ și valorează 2 puncte.** Adică, există un total de 50 teste (câte unul pentru fiecare $N = 1, 2, \dots, 50$), iar scorul tău la această problemă este dublul numărului de teste pe care le rezolvă programul tău.

Group	Score	Limits
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Example

În exemplul dat, unde există $N = 2$ prieteni, programul ar trebui să afișeze două liste. Într-adevăr, pentru cele două liste din rezultatul dat, prietenii nu pot câștiga amândoi în același timp, indiferent de ordinea în care vizitează cuiburile de monștri. Rețineți că există multe alte răspunsuri valide.

Input	Output
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>