

C. Monster-Go

Задача	Чудовището-Go
Време	1 секунда
Памет	1 gigabyte

Хелън и нейните приятели са открили невероятна нова игра за телефоните си. Играта, наречена *Monster-Go*, е за хващане на чудовища, като се разхождате до различни гнезда на чудовища на открито. Във всяко гнездо има безкраен брой чудовища от един и същ вид. Когато приятелите пристигнат при гнездо, всеки от тях ще хване чудовище от вида на гнездото и ще го добави към колекцията си. Има общо 50 различни вида чудовища, които приятелите могат да хванат, номерирани с $0, 1, \dots, 49$.

За да направят играта по-вълнуваща, N приятели решили всеки играч да има персонализиран списък с точно 12 вида чудовища, които иска да събере. Първият човек, който хване всички чудовища от списъка си, печели играта. Те искат да направят списъците по такъв начин, че независимо от реда, в който посещават гнездата на чудовища, винаги да има един единствен победител - никога равенство. Приятелите винаги се движат заедно и пристигат заедно при гнездата на чудовищата.

Можете ли да им помогнете с правенето на списъците? Вашият резултат ще зависи от броя стойности на N , броят на играещите хора, за които можете да решите задачата.

Вход

Първият и единствен ред от входа съдържа цялото число N , броят на играчите.

Изход

Изведете N реда, където i -тият ред съдържа 12 различни цели числа $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (където $0 \leq c_{i,j} \leq 49$), представящи вида на чудовищата в списъка на i -тия човек.

Ако има няколко решения, можете да отпечатате кое да е от тях.

Ограничения и оценяване

- $1 \leq N \leq 50$.

Вашето решение ще бъде тествано върху набор от тестови групи, всяка от които носи определен брой точки. **i -тата тестова група съдържа един тест с $N = i$ и носи 2 точки.** Тоест, има общо 50 теста (по един за всяко $N = 1, 2, \dots, 50$) и вашият резултат по тази задача е два пъти броят на тестовете, които вашата програма решава.

Група	Точки	Допълнителни ограничения
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Пример

В примера, където има $N = 2$ приятели, програмата трябва да изведе два списъка. В действителност, за двата списъка в примерния изход, приятелите не могат и двамата да спечелят едновременно, независимо от реда, в който посещават гнездата на чудовищата.

Обърнете внимание, че има много други валидни решения.

Вход	Изход
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>