

C. Monster-Go

Nazwa zadania	Monster-Go
Limit czasu	1 sekunda
Limit pamięci	1 gigabajt

Magda i jej przyjaciółki odkryły niesamowitą nową grę na swoje telefony. Gra zatytułowana *Monster-Go* polega na łapaniu potworów poprzez chodzenie do różnych gniazd potworów na zewnątrz. W każdym gnieździe znajduje się nieskończona liczba potworów jednego typu. Kiedy przyjaciółki dotrą do gniazda potworów, każda z nich złapie i doda do swojej kolekcji potwora danego typu. Łącznie przyjaciółki mogą złapać 50 różnych typów potworów, ponumerowanych $0, 1, \dots, 49$.

Aby gra była jeszcze bardziej ekscytująca, N przyjaciółek postanowiło, że każda będzie miała spersonalizowaną listę dokładnie 12 potworów do zebrania. Pierwsza osoba, która złapie wszystkie potwory ze swojej listy, wygrywa grę. Chcą zaprojektować listy w taki sposób, aby bez względu na kolejność odwiedzania gniazd potworów, zawsze była dokładnie jedna zwyciężczyni – nigdy nie było remisu. Przyjaciółki zawsze chodzą razem i zawsze docierają razem do gniazda potworów.

Czy możesz pomóc im zaprojektować listy? Twój wynik będzie zależeć od liczby N , czyli liczby graczy dla których będziesz w stanie rozwiązać zadanie.

Wejście

Pierwszy i jedyny wiersz danych wejściowych zawiera jedną liczbę całkowitą N , oznaczającą liczbę graczy.

Wyjście

Wypisz N wierszy, gdzie i -ty wiersz zawiera 12 różnych liczb całkowitych $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (gdzie $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) reprezentujących potwory na liście osoby i . Jeśli istnieje więcej niż jedno rozwiązanie, wypisz dowolne z nich.

Ograniczenia i punktacja

- $1 \leq N \leq 50$.

Twoje rozwiązanie zostanie uruchomione na grupach testowych, z których każda jest warta określoną liczbę punktów. **i -ta grupa testów zawiera pojedynczy test z $N = i$ i jest warta 2 punkty.** Oznacza to, że jest łącznie 50 testów (po jednym dla każdego $N = 1, 2, \dots, 50$), a Twój wynik w tym problemie jest dwukrotnością liczby testów rozwiązanych przez Twój program.

Grupa	Punkty	Ograniczenia
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Przykład

W teście przykładowym, w którym są $N = 2$ przyjaciółki, program powinien wygenerować dwie listy. Rzeczywiście, dla dwóch list w przykładowym wyjściu, przyjaciółki nie mogą wygrać jednocześnie, niezależnie od kolejności, w jakiej odwiedzają gniazda potworów. Warto zauważyć, że istnieje wiele innych prawidłowych odpowiedzi.

Wejście	Wyjście
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>