

C. UOI-Go

| Задача | Monster-Go |
|--------------------------------|------------|
| Обмеження часу | 1 секунда |
| Обмеження використання пам'яті | 1 ГБ |

Віка та її друзі відкрили для себе нову дивовижну гру для своїх телефонів. Гра під назвою *UOI-Go* полягає в тому, щоб ловити чітерів, прогулюючись до різних кабінок чітерів. У кожній кабінкці доступна нескінченна кількість чітерів одного типу. Коли друзі прибувають до кабінки чітера, кожен з них зловить тип чітера та додає його до своєї колекції. Загалом друзі можуть зловити 50 різних типів чітерів, пронумерованих $0, 1, \dots, 49$.

Щоб зробити гру цікавішою, N друзів вирішили, що кожен гравець матиме персоналізований список типів чітерів, довжини рівно 12, для колекціонування. Перша людина, яка зловить усіх чітерів зі свого списку, виграє гру. Вони хочуть скласти списки таким чином, щоб, незалежно від порядку відвідування кабінок чітерів, завжди був один, унікальний переможець, і щоб ніколи не ставалася нічия. Друзі завжди ходять разом групою і разом прибувають до кабінки чітера.

Чи можете ви допомогти їм розробити списки? Ваш бал залежатиме від кількості значень N та кількості людей, що грають, для яких ви зможете розв'язати задачу.

Вхідні дані

Перший і єдиний рядок вхідних даних містить ціле число N — кількість гравців.

Вихідні дані

Виведіть N рядків, де i -й рядок з 12 різними цілими числами $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (де $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) представляє чітерів зі списку особи i . Якщо є кілька рішень, ви можете вивести будь-яке з них.

Обмеження та оцінювання

- $1 \leq N \leq 50$.

Ваше рішення буде перевірено на наборі тестових груп, кожна з яких оцінюється в певну кількість балів. **i -та група тестів містить один тестовий випадок з $N = i$ та оцінюється в 2 бали.** Тобто, загалом є 50 тестів (по одному для кожного $N = 1, 2, \dots, 50$), і ваш бал за цю задачу — це кількість тестів, які вирішує ваша програма, помножена удвічі.

| Група | Балів | Обмеження |
|----------|----------|-----------|
| 1 | 2 | $N = 1$ |
| 2 | 2 | $N = 2$ |
| 3 | 2 | $N = 3$ |
| \vdots | \vdots | \vdots |
| 49 | 2 | $N = 49$ |
| 50 | 2 | $N = 50$ |

Приклад

У прикладі, де є $N = 2$ друзів, програма повинна вивести два списки. Дійсно, для двох списків у прикладі виведення друзі не можуть обидва виграти одночасно, незалежно від порядку, в якому вони відвідують кабінки чітерів. Зверніть увагу, що є багато інших правильних відповідей.

| Вхід | Вивід |
|------|--|
| 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> |