

C. Monster-Go

Nombre del Problema	Monster-Go
Límite de Tiempo	1 segundo
Límite de Memoria	1 gigabyte

Helen y sus amigas descubrieron un juego nuevo super padre para sus teléfonos. El juego, llamado *Monster-Go*, se trata de atrapar monstruos mientras caminan hacia diferentes nidos de monstruos en el exterior. Existe un número infinito de monstruos de un solo tipo disponibles en cada nido. Cuando las amigas lleguen a un nido de monstruos, cada una de ellas atraparé y agregará al tipo de monstruo encontrado a su colección. Hay un total de 50 tipos de monstruos diferentes que pueden atrapar las amigas, numerados $0, 1, \dots, 49$.

Para hacer el juego más interesante, las N amigas han decidido que cada jugadora tendrá una lista personalizada de exactamente 12 tipos de monstruos para atrapar. La primera persona que atrape a todos los monstruos en su lista gana el juego. Ellas quieren diseñar las listas de tal forma que, sin importar el orden en la que visiten los nidos de monstruos, haya siempre una única ganadora – nunca un empate. Las amigas siempre caminan alrededor juntas como grupo y llegan juntas a un nido de monstruos.

¿Puedes ayudarlas a diseñar las listas? Tu puntaje dependerá del número de valores de N , el número de personas jugando, para los cuales puedas resolver el problema.

Entrada

La primer y única línea de entrada contiene un entero N , el número de jugadoras.

Salida

Imprime N líneas, donde la i -ésima línea contiene 12 enteros distintos $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (donde $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) que representan los tipos de monstruos en la lista de la persona i . Si hay múltiples soluciones, puedes imprimir cualquiera de ellas.

Límites y Evaluación

- $1 \leq N \leq 50$.

Tu solución se evaluará con un conjunto de grupos de casos de prueba, cada grupo otorga un valor determinado de puntos. **El i -ésimo grupo de prueba contiene un solo caso de prueba con $N = i$ y vale 2 puntos.** Es decir, hay un total de 50 pruebas (una por cada $N = 1, 2, \dots, 50$), y tu puntaje en este problema es el doble del número de pruebas que tu problema resuelve.

Grupo	Puntos	Límites
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Ejemplos

En el caso de ejemplo, donde hay $N = 2$ amigas, el programa debería devolver dos listas. En efecto, para las dos listas en la salida, las amigas no pueden ganar al mismo tiempo, sin importar el orden en que visiten los nidos de monstruos. Ten en cuenta que hay muchas otras respuestas válidas.

Entrada	Salida
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>