

C. モンスター GO (Monster-Go)

問題名	モンスター GO (Monster-Go)
実行制限時間	1 秒
メモリ制限	1 GB

Helen とその友達は面白くて新しい携帯電話用のゲームを考えた。ゲームの名前は モンスター GO である。これは外にある様々なモンスターの巣を歩き回ることによってモンスターを捕獲するゲームである。各巣には 1 種類のモンスターが無限匹存在する。Helen とその友達がモンスターの巣を訪れたとき、それぞれがモンスターを捕獲してコレクションに追加する。Helen とその友達が捕獲できるモンスターの種類は合計で 50 種類であり、それぞれ $0, 1, \dots, 49$ という番号が付けられている。

ゲームをより面白くするために、Helen とその友達の合わせた N 人は、それぞれ捕獲すべきちょうど 12 種類のモンスターを個人目標として設定した。最初に個人目標のリストに載っているすべてのモンスターを捕獲した人がゲームを勝つ。いかなる順番でモンスターの巣を訪れても、引き分けにならず必ず一人がゲームに勝つようにリストを設定したい。Helen とその友達は常に一緒に歩き回り、一緒にモンスターの巣を訪れる。

個人目標の設定を手伝ってほしい。あなたの点数はゲームの参加者数である N の値のうち問題を解いた N の数による。

入力

入力の一行目は参加者数を表す整数 N であり、入力はこのみである。

出力

出力は N 行にわたって行い、 i 行目には人 i のモンスターの種類を示すリストである 12 個の整数 $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (ただし $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) を出力せよ。複数の解法がある場合、どれを出力してもよい。

制約・採点形式

- $1 \leq N \leq 50$.

あなたの解答は各小課題ごとに評価され、小課題にはそれぞれ配点が割り当てられている。 i 番目の小課題は $N = i$ である一つのテストケースからなり 2 点である。すなわち、テストケースの個数は合計

で 50 個 (それぞれ $N = 1, 2, \dots, 50$) であり, この問題の得点は解いたテストケースの倍である.

小課題	点数	制約
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

入出力例

入出力例において, 参加者数は $N = 2$ であり, プログラムは 2 行にわたって出力されるべきである. そして, 出力例の 2 つのリストにおいて, 参加者はどのような順番でモンスターの巣を訪れても同時に勝つことができない. ほかに正解の出力があることに注意せよ.

入力	出力
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>