

# A – Kółko i krzyżyk

*Lepiej grać w kółko i krzyżyk niż nie grać w nic!*

## Opis

Małgosia wyzwala Jasia na pojedynek w grę Kółko i Krzyżyk na planszy złożonej z 5 kolumn i 5 wierszy (gdzie pola ponumerowane są kolejno, wierszami, liczbami od 1 do 25). Gracz uznawany jest za zwycięzcę, jeżeli pod koniec gry zajmie wszystkie pola jednej z linii poziomych, pionowych lub jedną z dwóch przekątnych (dopuszczamy opcję, że w grze obaj gracze są zwycięzcami). Jako dziewczynie, Małgosi przysługuje zawsze pierwszy ruch w grze. Według niej daje jej to taką przewagę, że każdy remis w grze (kiedy żaden z graczy nie zajmie wygrywającej konfiguracji) jest uznawany za zwycięstwo Jasia. Jasio także obawia się o swoje zwycięstwo, więc wykradł listę zagrań Małgosi. Wie, że Małgosia będzie wykonywać ruchy po kolei, zgodnie z listą, a gdy nie będzie mogła wykonać jakiegoś ruchu (pole będzie już zajęte), to będzie przechodzić do kolejnego na liście. Znając listę ruchów Małgosi, pomóż Jasiowi sprawić, aby Małgosia nie zajęła wygrywającej konfiguracji i tym samym przegrała grę.

## Specyfikacja wejścia

Pierwsza linia wejścia zawiera liczbę  $T$  ( $0 < T \leq 100\,000$ ) określającą liczbę zestawów danych. Każdy zestaw danych składa się z 25 różnych liczb z zakresu od 1 do 25, stanowiących listę zagrań, jakie przygotowała sobie Małgosia.

## Specyfikacja wyjścia

Dla każdego testu wypisz w osobnej linii 12 zagrań Jasia. Zakładamy, że nawet jeżeli Jaś osiągnie zwycięski stan przed zapełnieniem wszystkich pól gry, to będzie chciał zezłościć Małgosię i zmusić ją do kontynuacji gry do momentu zajęcia ostatniego pola.

## Przykład

**Wejście:**

2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25  
25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

**Wyjście:**

3 6 9 12 14 15 16 17 18 21 24 25  
21 16 11 6 1 2 3 4 5 7 8 9