

Задача С. Разбиение на команды

Тренер Игорь очень любит готовить школьников к командным олимпиадам по программированию.

Всего к нему в кружок ходит N (N делится на 3) школьников, и, так как Игорь уже довольно опытный тренер, то для каждой пары школьников a и b он знает «коэффициент сыгранности» $C_{a,b}$ этих двух школьников. По его наблюдениям, если в одной команде находятся ученики под номерами a, b, c , успех их команды можно будет выразить как $C_{a,b} \cdot C_{b,c} \cdot C_{a,c}$. Игорю будет приятно, если как можно больше школьников успешно выступят на предстоящей Межгалактической Командной Олимпиаде Школьников по Программированию (МКОШП), и он хочет максимизировать суммарный успех составленных команд.

Иными словами, Игорь хочет максимизировать сумму $C_{a_i,b_i} \cdot C_{b_i,c_i} \cdot C_{a_i,c_i}$ по всем i от 1 до $\frac{N}{3}$, где a_i, b_i, c_i — номера учеников i -той команды. Каждый ученик должен быть распределен в какую-либо команду и только в одну.

Его кружок очень популярен, и он не справляется с тем, чтобы оптимально решить эту задачу, так помогите же ему!

В первой строке вводится количество учеников N ($1 \leq N \leq 675$, N делится на 3).

В последующих N строках вводятся по N чисел: в j -ом столбце i -ой строки находится коэффициент сыгранности учеников под номерами i и j .

Выведите оптимальное разбиение на команды в виде $\frac{N}{3}$ строк, в каждой из которых находится по 3 целых числа — номера учеников в этой команде. Ученики нумеруются с единицы

Оценкой за решение одного набора входных данных будет величина $10 \cdot \left(\frac{\text{part_solution}}{\text{jury_solution}}\right)^3$, где jury_solution — это лучшее решение среди всех участников и решения жюри, а part_solution — решение участника.

В первом тесте $t = 3$. Оценка за этот тест: 30 баллов. Проверка осуществляется в режиме online (результат виден сразу).

Во втором тесте $t = 7$. Оценка за этот тест: 70 баллов. Во время тура проверяется, что каждый участник распределен в одну из команд. Проверка правильности ответа осуществляется в режиме offline (результат виден после окончания тура).

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
1	1 6 4
6	2 3 5
0 1 1 1 1 2	
1 0 3 1 1 1	
1 3 0 1 1 1	
1 1 1 0 1 1	
1 1 1 1 0 1	
2 1 1 1 1 0	