

C. Monster-Go

Problemname	Monster-Go
Zeitlimit	1 Sekunde
Speicherlimit	1 Gigabyte

Helen und ihre Freunde haben ein tolles neues Spiel für ihre Handys entdeckt. Bei dem Spiel mit dem Namen *Monster-Go* geht es darum, Monster zu fangen, indem man zu verschiedenen Monsternestern im Freien läuft. In jedem Nest steht eine unendliche Anzahl Monster eines einzigen Typs zur Verfügung. Wenn die Freunde bei einem Monsternest ankommen, fängt jeder von ihnen das Monster und fügt den Monstertyp des Nestes seiner Sammlung hinzu.

Es gibt insgesamt 50 verschiedene Monstertypen, die die Freunde fangen können, nummeriert $0, 1, \dots, 49$.

Um das Spiel spannender zu machen, haben die N -Freunde beschlossen, dass jeder Spieler eine personalisierte Liste mit genau 12 Monsterarten zum Sammeln erhält. Die erste Person, die alle Monster auf ihrer Liste fängt, gewinnt das Spiel. Sie möchten die Listen so gestalten, dass es unabhängig von der Reihenfolge, in der sie die Monsternester besuchen, immer einen einzigen Gewinner gibt – und nie ein Unentschieden. Die Freunde laufen immer als Gruppe zusammen umher und kommen gemeinsam an einem Monsternest an.

Können Sie ihnen beim Entwerfen der Listen helfen? Ihre Punktzahl hängt von der Anzahl der Werte von N ab, also von der Anzahl der Spieler, für die Sie das Problem lösen können.

Eingabe

Die erste und einzige Eingabezeile enthält die Ganzzahl N , die Anzahl der Spieler.

Ausgabe

Geben Sie N Zeilen aus, wobei die i -te Zeile 12 verschiedenen Ganzzahlen $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$ (wobei $0 \leq c_{i,j} \leq 49$) hat, die die Monstertypen auf der Liste der Person i darstellen. Wenn es mehrere Lösungen gibt, gib eine davon aus.

Einschränkungen und Bewertung

- $1 \leq N \leq 50$.

Ihre Lösung wird in einer Reihe von Testgruppen getestet, die jeweils eine bestimmte Anzahl von Punkten wert sind. **Die i te Testgruppe enthält einen einzelnen Testfall mit $N = i$ und ist 2 Punkte wert.** Das heißt, es gibt insgesamt 50 Tests (einen für jedes $N = 1, 2, \dots, 50$), und Ihre Punktzahl für dieses Problem ist doppelt so hoch wie die Anzahl der Tests, die Ihr Programm löst.

Group	Score	Limits
1	2	$N = 1$
2	2	$N = 2$
3	2	$N = 3$
\vdots	\vdots	\vdots
49	2	$N = 49$
50	2	$N = 50$

Beispiel

Im Beispiel mit $N = 2$ Freunden sollte das Programm zwei Listen ausgeben. Tatsächlich können die Freunde in der Beispielausgabe nicht gleichzeitig gewinnen, unabhängig von der Reihenfolge, in der sie die Monsternester besuchen. Beachten Sie, dass es viele andere gültige Antworten gibt.

Eingabe	Ausgabe
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>