

## C. Monster-Go

Problemname	Monster-Go
Time Limit	1 Sekunde
Memory Limit	1 Gigabyte

Helen und ihre Freunde haben ein neues Handyspiel entdeckt. Das Spiel heißt *Monster-Go* und hat das Ziel Monster zu fangen, während man draußen zu verschiedenen Monster-Nestern läuft. In jedem Nest hat es eine unendliche Anzahl Monster einer einzigen Art. Wenn die Freunde bei einem Monster-Nest ankommen, fangen alle von ihnen ein Monster und fügen die Monsterart der eigenen Sammlung hinzu. Es gibt insgesamt 50 verschiedene Monsterarten, die die Freunde fangen können, durchnummeriert von 0 bis 49.

Um das Spiel spannender zu machen, haben die  $N$  Freunde beschlossen, dass jede Spielerin eine personalisierte Liste mit genau 12 Monsterarten zum Sammeln erhält. Die erste Person, die alle Monster auf ihrer Liste fängt, gewinnt das Spiel. Die Freunde möchten die Listen so gestalten, dass es unabhängig von der Reihenfolge, in der sie die Monster-Nester besuchen, immer eine einzige Person gibt, die gewinnt – und nie ein Unentschieden. Die Freunde laufen immer zusammen als Gruppe und kommen zusammen beim Monster-Nest an.

Kannst du beim Entwerfen der Listen helfen? Deine Punktzahl hängt von der Anzahl der Werte von  $N$  (der Anzahl der Spielerinnen) ab, für die du das Problem lösen kannst.

### Eingabe

Die erste und einzige Inputzeile enthält die ganze Zahl  $N$ , die Anzahl der Spielerinnen.

### Ausgabe

Gebe  $N$  Zeilen aus, wobei die  $i$ te Zeile mit 12 unterschiedlichen ganzen Zahlen  $c_{i,1}, c_{i,2}, \dots, c_{i,12}$  (mit  $0 \leq c_{i,j} \leq 49$ ) die Monster auf der Liste der Person  $i$  darstellt. Wenn es mehrere Lösungen gibt, kannst du eine beliebige davon ausgeben.

### Einschränkungen und Bewertung

- $1 \leq N \leq 50$ .

Deine Lösung wird an einer Reihe von Testgruppen überprüft, wofür jeweils eine gewisse Anzahl von Punkten vergeben wird. **Die  $i$ te Testgruppe enthält einen einzigen Testfall mit  $N = i$  und gibt 2 Punkte.** Das heißt, es gibt insgesamt 50 Tests (einen für jedes  $N = 1, 2, \dots, 50$ ), und deine Punktzahl ist das Doppelte der Anzahl der Tests, die dein Programm löst.

Guppe	Punktzahl	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 Monster-Nester besuchen. Beachte, 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>