

B. 決戰賓果巔峰

Problem ID: bingo

段考結束了！蘿班善良的姜姜老師決定進行一場遊戲——歡樂分數大方送之決戰賓果巔峰。遊戲按照如下方式進行：

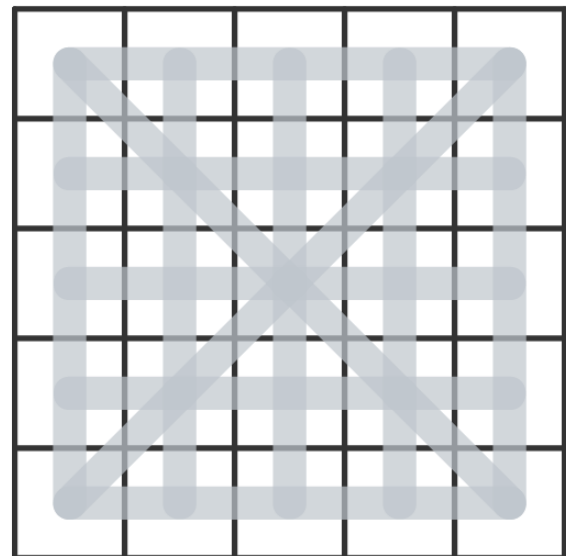
1. 蘿班每位學生先在紙上畫好 5×5 的方格
2. 蘿班每位學生在方格中填上 1 至 25 的數字，每種數字恰填入一次
3. 蘿班每位學生將填好數字的紙交給姜姜老師
4. 姜姜老師根據他的心情選擇一個 1 至 25 的排列 P 作為開獎順序
5. 對於每張紙，依照 P 中的順序一一進行標記，直到集滿一條線為止
6. 每標記一個數字，該張紙對應的學生段考分數就加一分（歡呼）

在本遊戲中一張紙共有十二條可能的線：五條橫線、五條直線、兩條對角線。

由於人工一張一張進行開獎實在太辛苦了，也容易有錯漏之疑慮。因此希望你能寫個開獎統計程式幫幫姜姜老師。

Input

測試資料第一行有一個整數 n ，代表蘿班共有幾位學生，依序編號為 $1, 2, \dots, n$ 。接下來 $5n$ 行，每五行為一組，依序代表每位學生紙上所填入的數字。最後一行包含 25 個數字，代表姜姜選擇的開獎順序 P 。



- $1 \leq n \leq 30$
- 為求版面美觀，紙上的數字以及開獎順序均補零至兩位數
- 1 至 25 在每位學生紙上以及開獎順序中均恰出現一次

Output

為了方便姜姜老師統計，請對於每個存在的加分分數，輸出有哪些學生符合條件。

輸出格式為："score: id id ... id" (不包含引號)，其中每個學生編號前恰有一個空白，且行尾無空白。請按照加分分數由小到大輸出，同樣加分分數的學生編號也請由小到大輸出。

Sample Input 1

```
3
01 02 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
21 22 23 24 25
01 06 11 16 21
02 07 12 17 22
03 08 13 18 23
04 09 14 19 24
05 10 15 20 25
15 20 19 10 17
01 12 18 23 04
06 08 25 22 16
24 21 07 11 02
14 05 09 03 13
11 14 15 05 08 10 18 22 07 20 21 19 02 25 12 03 13 09 17 24 16 04 01 23 06
```

Sample Output 1

```
14: 1 2
15: 3
```