

НАЦИОНАЛЕН ПРОЛЕТЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАТИКА
Ямбол, 3-5 Юни 2005

Задача В3. ШЕСТИЦИ

Всяка клетка от таблица с 4 реда и 4 стълба съдържа едно от числата 2, 3, или 6. При кликване върху някоя клетка се променят числата в нейните съседни клетки, като 2 става 3, 3 става 6, а 6 става 2. Напишете програма **SIX**, която по зададена таблица намира такава последователност от кликания, че числата във всички клетки да станат шестици.

Данните се въвеждат от **стандартния вход**, като на четири реда са зададени по четири числа.

Резултатът трябва да се изведе на един ред на **стандартния изход**. Първото число в реда е броят N на необходимите кликания. Следват N числа, представляващи номерата на клетките, в които да се кликне. Клетките са номерирани с числата от 1 до 16 по следния начин:

1	2	3	4
3	2	6	3
5	6	7	8
6	2	6	2
9	10	11	12
6	6	3	6
13	14	15	16
3	6	2	6

ПРИМЕР

Вход

3 2 6 3
6 2 6 2
6 6 3 6
3 6 2 6

Изход

9 1 1 2 4 7 8 9 11 11