



Antyczna kolekcja



Janusz chciałby podnieść nieco swój status społeczny i postanowił założyć kolekcję zabytkowych przedmiotów. Na początek planuje kupić antyczną statuetkę, którą postawiłby sobie na kominku.

Janusz zamierza dokonać zakupu u jednego z handlarzy antyków. W mieście jest sporo takich sprzedawców i każdy posiada w ofercie rozmaite ciekawe zabytki w różnych cenach. Janusz dysponuje ograniczoną kwotą pieniędzy, więc nie stać go na nabycie dowolnej statuetki. Jeśli dany handlarz oferuje choć jeden zabytek w akceptowalnej cenie, wtedy Janusz może zacząć się z nim targować – jest to możliwe, gdy cena zabytku jest mniejsza od kwoty, jaką dysponuje Janusz.

Napisz program, który wczyta opis oferty handlarzy i wyznaczy, z którymi Janusz może podjąć negocjacje.

Dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych wejściowych zawiera dwie liczby naturalne n oraz k – odpowiednio ilość handlarzy i kwotę, którą dysponuje Janusz ($1 \leq n \leq 50$, $10^4 \leq k \leq 10^6$). Handlarze są ponumerowani od 1 do n .

Każdy z następujących n wierszy zawiera opis oferty kolejnego handlarza: z – ilość zabytków oferowanych przez niego ($1 \leq z \leq 50$) oraz z liczb naturalnych q_1, q_2, \dots, q_z – są to ceny poszczególnych zabytków ($10^4 \leq q_i \leq 10^6$, $i = 1, 2, \dots, z$).

Liczby w wierszach oddzielone są pojedynczymi odstępami.

Wynik programu

Program powinien wypisać w pierwszym wierszu liczbę naturalną s oznaczającą ilość sprzedawców, z którymi Janusz może się targować.

Jeśli ta liczba jest dodatnia, to drugi wiersz powinien zawierać numery tych sprzedawców (w porządku rosnącym, oddzielone pojedynczymi odstępami).

Przykład

Dla danych wejściowych:

```
3 50000
1 40000
2 20000 60000
3 10000 70000 190000
```

prawidłowym wynikiem jest:

```
3
1 2 3
```

Negocjacje mogą być podjęte z każdym sprzedawcą.

Dla danych wejściowych:

```
3 50000
1 50000
3 100000 120000 110000
3 120000 110000 120000
```

prawidłowym wynikiem jest:

```
0
```

Janusz dysponuje zbyt małą kwotą, aby którakolwiek cena była akceptowalna.