[编程题]雀魂启动！

时间限制：C/C++ 1秒，其他语言2秒

空间限制：C/C++ 32M，其他语言64M

小包最近迷上了一款叫做雀魂的麻将游戏，但是这个游戏规则太复杂，小包玩了几个月了还是输多赢少。

于是生气的小包根据游戏简化了一下规则发明了一种新的麻将，只留下一种花色，并且去除了一些特殊和牌方式（例如七对子等），具体的规则如下：

1. 总共有36张牌，每张牌是1~9。每个数字4张牌。
2. 你手里有其中的14张牌，如果这14张牌满足如下条件，即算作和牌

* 14张牌中有2张相同数字的牌，称为雀头。
* 除去上述2张牌，剩下12张牌可以组成4个顺子或刻子。顺子的意思是递增的连续3个数字牌（例如234,567等），刻子的意思是相同数字的3个数字牌（例如111,777）

例如：

1 1 1 2 2 2 6 6 6 7 7 7 9 9 可以组成1,2,6,7的4个刻子和9的雀头，可以和牌

1 1 1 1 2 2 3 3 5 6 7 7 8 9 用1做雀头，组123,123,567,789的四个顺子，可以和牌

1 1 1 2 2 2 3 3 3 5 6 7 7 9 无论用1 2 3 7哪个做雀头，都无法组成和牌的条件。

现在，小包从36张牌中抽取了13张牌，他想知道在剩下的23张牌中，再取一张牌，取到哪几种数字牌可以和牌。

**输入描述:**

输入只有一行，包含13个数字，用空格分隔，每个数字在1~9之间，数据保证同种数字最多出现4次。

**输出描述:**

输出同样是一行，包含1个或以上的数字。代表他再取到哪些牌可以和牌。若满足条件的有多种牌，请按从小到大的顺序输出。若没有满足条件的牌，请输出一个数字0

**输入例子1:**

1 1 1 2 2 2 5 5 5 6 6 6 9

**输出例子1:**

9

**例子说明1:**

可以组成1,2,6,7的4个刻子和9的雀头

**输入例子2:**

1 1 1 1 2 2 3 3 5 6 7 8 9

**输出例子2:**

4 7

**例子说明2:**

用1做雀头，组123,123,567或456,789的四个顺子

**输入例子3:**

1 1 1 2 2 2 3 3 3 5 7 7 9

**输出例子3:**

0

**例子说明3:**

来任何牌都无法和牌