

El Póker del Rey

El Póker es uno de los juegos de cartas más jugado y el Póker del Rey es una de sus variantes. Se juega con una baraja normal de 52 cartas. Cada tarjeta tiene una de 4 figuras y uno de 13 valores. Sin embargo, en el póker del Rey la figuras no son relevantes, mientras que los valores de las cartas son Az (1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack (11), Reina (12) y rey (13). El nombre del juego proviene del hecho de que en el Póker de Rey, el rey es la carta más alta. Pero esta no es la única diferencia entre el Póker regular y el Póker del Rey. Los jugadores del Póker del Rey se reparten una mano de sólo tres cartas. Hay tres tipos de manos:

- Un conjunto de tres cartas del mismo valor.
- Un par, el cual contiene dos cartas del mismo rango, con la otra carta diferente.
- Un no-par, donde ninguna carta tiene el mismo valor.

Las manos (jugadas) son clasificadas de la siguiente manera:

- Un conjunto le gana a cualquier par o a cualquier no-par.
- Cualquier par le gana a cualquier no-par.
- Un conjunto formado por valores grandes le gana a cualquier conjunto formado por valores más pequeños.
- Un par con valores grandes le gana a cualquier par con valores más pequeños.
- Si dos pares diferentes tienen el mismo valor, entonces se considera la carta diferente para decidir cuál gana, ganando el par que tenga la tercera carta más grandes. Si todas las cartas de dos pares diferentes son iguales, entonces es un empate.

UNICA quiere ofrecer el juego del Póker del Rey en su sitio de juegos online, y necesita un software que dada una mano de Póker del Rey, determine el conjunto o par con el menor valor que gane a una mano dada. ¿Lo puedes programar?

Formato de entrada

Cada caso de prueba es descrito con una única línea. La línea contiene A , B y C representando los rangos de las cartas en una mano ($1 \leq A, B, C \leq 13$). La última línea de la entrada está seguida por una línea con tres ceros.

Formato de salida

Para cada caso de prueba, muestra una línea. Si existe un conjunto o par que le gane a la mano dada, escribe dicho conjunto especificando el valor de cada carta, en orden ascendente. Si no existe una mano que pueda derrotar a la mano dada en el caso de prueba, escribe '*' (asterisco).

Ejemplo de entrada

```
1 1 1
1 1 12
1 1 13
1 13 1
10 13 10
1 2 2
13 13 13
13 12 13
12 12 12
3 1 4
1 5 9
0 0 0
```

Ejemplo de salida

```
2 2 2
1 1 13
1 2 2
1 2 2
1 11 11
2 2 3
*
1 1 1
13 13 13
1 1 2
1 1 2
```

Valor: 0.25