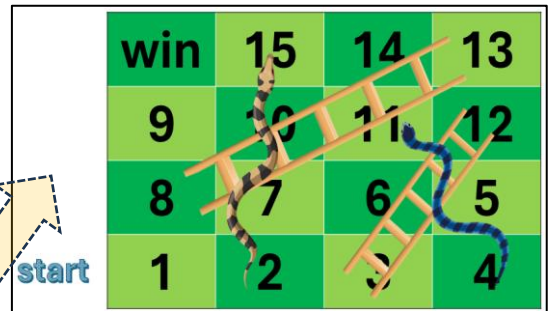


## Snakes and Ladders

เกมบันไดงูเป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะเริ่มจากจุด start แล้วเดินไปตามช่องเรื่อย ๆ เท่ากับแต้มบนลูกเต๋า หากตกช่องที่เป็นบันได ก็ให้ขึ้นไปบนสุดบันได หากตกช่องที่เป็นหัวงู ก็ให้ตกไปที่ปลายหางงู หากผู้เล่นสามารถเดินไปถึงหรือเกินช่องสุดท้ายของตาราง (win) จะถือว่าจบเกม

เพื่อความเหมาะสมกับเป็นโจทย์บนเกรดเดอร์ จะกำหนดให้

- มีผู้เล่นเพียงคนเดียว
- จำนวนครั้งในการทอยที่โจทย์ให้มาอาจจะไม่ทำให้จบเกมพอดี (อาจจะไม่จบเกมหรือเกินครั้งที่จบไปแล้วก็ได้)
- ขนาดบอร์ดจะไม่น้อยกว่า 2x2
- จุด start จะอยู่ล่างซ้ายของกระดาน ข้างตำแหน่งที่ 1 เสมอ
- ช่องสุดท้ายของตารางจะเป็นตำแหน่งที่จบเกมเสมอ จะไม่มีทางเป็นหัวงู (แต่สามารถเป็นปลายบันไดได้)
- รับประกันว่าทุกแถวจะมีจำนวนช่องเท่ากัน



### ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดที่แรกเป็นจำนวนเต็ม  $N$

$N$  บรรทัดถัดไปเป็นแทนแต่ละแถวในตาราง โดยจะเป็นข้อมูลในแต่ละช่องของตารางคั่นด้วยช่องว่าง

- ช่องที่ขึ้นต้นด้วยอักขระ **L** (Ladder) จะแทนตำแหน่งล่างสุดของบันได โดย **L** จะตามด้วยตัวเลขแทนตำแหน่งบนสุดของบันได
- ช่องที่ขึ้นต้นด้วยอักขระ **S** (Snake) จะแทนตำแหน่งหัวงู โดย **S** จะตามด้วยตัวเลขแทนตำแหน่งของปลายหางงู
- ช่องอื่นๆจะเป็น . ซึ่งไม่มีความหมายพิเศษ

บรรทัดที่  $N+2$  จะเป็นจำนวนเต็มอย่างน้อยหนึ่งตัวคั่นด้วยช่องว่างแทนแต่ละหน้าของลูกเต๋าทอยได้ (หน้าลูกเต๋ามีตั้งแต่ 1-6)

### ข้อมูลส่งออก

ตำแหน่งสุดท้ายที่ผู้เล่นอยู่หลังจากทอยลูกเต๋าสองครั้ง คั่นด้วยช่องว่าง

### ตัวอย่าง

input (จากแป้นพิมพ์)	output (ทางจอภาพ)	คำอธิบาย
<pre> 4 . S2 . . . . S4 . L13 . . . . . L12 . 2 6 4 3                     </pre> <p>บอร์ดเหมือนตัวอย่าง</p>	<pre> 2 13 win                     </pre>	<p>ทอยลูกเต๋ารั้งแรกได้ 2 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 2</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 6 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 8 ซึ่งเป็นบันไดขึ้นไปช่อง 13</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 4 ซึ่งมากกว่าจำนวนช่องที่เหลืออยู่ถือว่าจบเกม (win)</p>
<pre> 4 . S2 . . . . S4 . L13 . . . . . L12 . 3 3 6 2 3 6                     </pre> <p>บอร์ดเหมือนตัวอย่าง</p>	<pre> 12 2 13 2 5 4                     </pre>	<p>ทอยลูกเต๋ารั้งแรกได้ 3 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 3 ซึ่งเป็นบันไดขึ้นไปช่อง 12</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 3 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 15 ซึ่งเป็นหัวงูตกไปช่อง 2</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 6 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 8 ซึ่งเป็นบันไดขึ้นไปช่อง 13</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 2 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 15 ซึ่งเป็นหัวงูตกไปช่อง 2</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 3 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 5</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 6 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 11 ซึ่งเป็นหัวงูตกไปช่อง 4</p>
<pre> 5 . . . . . . . . . . . . . . . . L15 . . . 1 5                     </pre>	<pre> 15 win                     </pre>	<p>ทอยลูกเต๋ารั้งแรกได้ 1 จะหยุดอยู่ที่ช่อง 1 ซึ่งเป็นบันไดขึ้นไปช่อง 15</p> <p>ทอยลูกเต๋ารั้งถัดไปได้ 5 จะหยุดอยู่ที่ช่องสุดท้ายของบอร์ดพอดีถือว่าจบเกม</p>

## ชุดข้อมูลทดสอบ

ข้อมูลต่อไปนี้อธิบายว่าข้อมูลทดสอบของโจทยข้อนี้มีลักษณะอย่างไรบ้าง นิสิตสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ช่วยในการทำโจทยได้

- 15 % จำนวนการทอยจะมีเพียงครั้งเดียว
- 20 % จำนวนการทอยจะมีสองครั้ง
- 20 % จำนวนการทอยจะมีสามครั้ง
- 20 % จำนวนการทอยจะมีสี่ครั้ง
- 25 % จำนวนการทอยจะมีกี่ครั้งก็ได้