

Loteria

Por OBI - Olimpíada Brasileira de Informática 2014  Brazil**Timelimit: 1**

Flavinho sabe que a chance de ganhar na loteria é bem pequena. Ele gosta muito de estudar probabilidade! Mas, justamente por entender de probabilidades, Flavinho segue o ditado, “quem não arrisca, não petisca!”, e faz um jogo toda semana.

Na loteria preferida dele, o jogador aposta seis números entre 1 e 99. No sorteio, também são escolhidos seis números ganhadores entre 1 e 99. Quem acerta 3, 4, 5 ou 6 números ganha como prêmio, respectivamente, um “terno”, uma “quadra”, uma “quina” ou uma “sena”.

Nesta tarefa, você deve escrever um programa que diga qual foi o prêmio que Flavinho ganhou, dados os seis números que ele apostou e os seis números que foram sorteados.

Entrada

A entrada consiste de duas linhas apenas. Na primeira linha são dados seis números inteiros distintos entre 1 e 99, representando a aposta do Flavinho. A segunda linha contém os seis números inteiros distintos sorteados.

Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo uma palavra: “terno”, “quadra”, “quina” ou “sena”; caso Flavinho tenha acertado, respectivamente, 3, 4, 5, ou 6 números. Caso ele tenha acertado menos do que 3 números, imprima a palavra “azar”.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
34 55 77 12 23 99 5 3 77 55 42 34	terno
22 41 9 71 88 4 41 9 88 71 4 22	sena
25 51 53 17 19 87 23 33 1 2 81 92	azar