

Truco

Nome do arquivo fonte: `truco.c`, `truco.cpp`, ou `truco.pas`

Truco é um jogo de cartas que pode ser jogado por duas ou mais pessoas. Existem diversas variações: o Truco Cego ou Truco Espanhol (popular no sul do Brasil, Argentina, Uruguai e outros países), o Truco Paulista, Capixaba ou Mineiro (variações populares no Brasil), o Truco Índio e o Truco Eteviriano. Em geral, é uma disputa de três rodadas (“melhor de três”) para ver quem tem as cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto).

Adalberto e Bernardete estão jogando uma variação de truco com 40 cartas (foram retirados do baralho todas as cartas de valor 8, 9 e 10, além dos coringas), e o valor simbólico independente do naipe da carta. A ordem de valor simbólico das cartas nessa variação de truco é mostrada abaixo, ordenada da mais “fraca” (mais à esquerda) para a mais “forte” (mais à direita)

4 5 6 7 Q J K A 2 3

Cada partida é disputada em três rodadas. A cada rodada, os jogadores escolhem uma das cartas para mostrar, e vence aquele que tiver a carta com o maior valor simbólico. Em caso de empate (ou seja, os dois apresentarem cartas com os mesmos valores simbólicos), Adalberto vence, pois é mais velho que Bernardete. Vence a partida aquele que vencer o maior número de rodadas.

Depois de algumas partidas, Adalberto e Bernardete estão com dificuldades para saber quem venceu mais partidas, e pediram a sua ajuda.

Tarefa

Sua tarefa é escrever um programa que calcule o número de partidas que cada um dos competidores (Adalberto e Bernardete) venceram.

Entrada

A entrada contém um único conjunto de testes, que deve ser lido do *dispositivo de entrada padrão* (normalmente o teclado). A primeira linha da saída possui um inteiro N que indica o número de partidas disputadas entre Adalberto e Bernardete ($1 \leq N \leq 1000000$). As N linhas seguintes contém cada uma seis inteiros, A_1, A_2, A_3, B_1, B_2 e B_3 , que correspondem às três cartas apresentadas por Adalberto nas rodadas 1, 2 e 3 daquela partida ($A_1, A_2, A_3 \in \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13\}$), seguidas pelas três cartas apresentadas por Bernardete nas rodadas 1, 2 e 3 da mesma partida ($B_1, B_2, B_3 \in \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13\}$). Na entrada, o número 1 representa o Ás (A), 11 representa o Valete (J), 12 representa a Dama (Q) e 13 representa o Rei (K).

Saída

Seu programa deve imprimir, na *saída padrão*, uma única linha, que contém os números de partidas vencidas por Adalberto e por Bernardete, nessa ordem, separados por espaços.

Entrada 1 1 2 3 1 3 2 Saída 1 0	Entrada 2 1 5 6 6 3 4 5 6 2 11 13 12 Saída 1 1	Entrada 5 1 2 11 12 7 6 3 5 1 13 1 4 4 5 7 11 12 13 1 5 6 3 5 2 5 6 7 4 5 2 Saída 3 2
---	---	---