

P1205 梭哈

梭哈是賭有關的電影，經常用來吸取票房的題材；除卻電影裡心理作戰與鬥智等的虛構情節它的玩法簡單，全以撲克牌中玩家五張牌的排列及花色定勝負。

以下撲克牌牌面將由一英文字母與點數形成的代碼表示，花色♦，♣，♥，♠分別以 D，C，H，S 表示，牌的點數由小到大依序為 2 3 4 5 6 7 8 9 T J Q K A，其中 T 表示 10 點。例如：HT 表示紅心 10，S8 表示黑桃 8。

梭哈中五張牌形成的牌型由小到大排列如下：

烏龍：以點數最高的牌為比較。例如：DA,DT,S9,C5,C4 即屬此牌型，兩烏龍牌型比較大小時，從最大點開始比較，直到分出勝負。

一對：有兩張相同點數的牌。例如：H9,S9,CA,SJ,H4 即屬此牌型。兩一對牌型比較大小時，先比較成對點數，若同，烏龍比較其他點數。

兩對：有兩對兩張相同點數的牌。例如：H9,S9,CJ,SJ,H4 即屬此牌型。兩兩對牌型比較大小時，從大點數對開始比較，若點數同，比小點數，再相同則比非成對點數。

三條：有三張一樣點數的牌。例如：C7,H7,S7,DK,H2 即屬此牌型。兩三條牌型比較大小時比較三條點數大小。

順子：五張順連的牌。例如：D5,H4,H3,D2,DA 即屬此牌型。兩順子牌型比較大小時採烏龍比較。

同花：五張同一花色的牌。例如：SK,SJ,S8,H4,S3 即屬此牌型。兩同花牌型比較大小時採烏龍比較。

葫蘆：有三張點數一樣，另外兩點點數也一樣。例如：S8,H8,C8,HK,SK 即屬此牌型。兩葫蘆牌型比較大小時，比較三條點數的大小。

四條：有四張一樣點數的牌。例如：4C,H4,D4,S4,H9 即屬此牌型。兩四條牌型比較大小時，比較四條點數的大小。

同花順：有同一花色又順連的牌。例如：SA,SK,SQ,SJ,ST 即屬此牌型。兩同花順牌型比較大小時，採烏龍比較。比牌時以符合最高牌型為判定準則，例如：DQ,DJ,DT,D9,D8 應視為同花順，而非順子或同花。

本題將給你兩位賭客 A 與 B 手中各持有的 5 張牌組；需要你寫個程式在不考慮花色大小的情況下；判斷孰贏孰輸。

輸入說明

有一筆或多筆測資，每筆測資一行包含十張撲克牌代碼，前五張為賭客 A 持有，後五張為賭客 B 持有。

輸出說明

每筆測試輸出一行比牌結果，賭客 A 贏輸出 "A wins"，賭客 B 贏輸出 "B wins"；和則輸出 "Tie"。

範例輸入

```
H2 D3 S5 C9 DK C2 H3 S4 C8 HA
H2 S4 C4 D2 H4 S2 S8 SA SQ S3
H2 D3 S5 C9 DK C2 H3 S4 C8 HK
H2 D3 S5 C9 DK D2 H3 C5 S9 HK
HT HJ HQ HK HA ST SJ SQ SK SA
HT HJ HQ HK HA DT SJ SQ SK SA
H2 H3 H4 H5 H6 DT SJ SQ SK SA
H2 H3 H4 H5 S6 DT SJ SQ SK SA
H2 D2 H4 D4 S6 D3 H3 S2 C2 SA
H2 D2 H4 D4 S6 D9 H3 S2 C2 SA
H2 D2 H4 D4 S6 D9 H9 S2 C2 SA
```

範例輸出

```
B wins
A wins
A wins
Tie
Tie
A wins
A wins
B wins
A wins
A wins
B wins
```