

KLAVERJASSEN



Opgave

Wanneer de juryleden niet druk bezig zijn met het verzinnen van ingewikkelde algoritmes, wordt er wel eens een kaartspel gespeeld. Een populair Nederlands kaartspel is 'Klaverjassen', waarin 8 kaarten worden uitgedeeld zoals in fig. 1.



Figuur 1: Een gedeelde hand met 14 troefpunten en 7 gewone punten, indien *schoppen* troef is.

Deze gedeelde hand bevat de vier soorten kaarten, van links naar rechts: *ruiten* ('R' in de invoer) boer en zeven, *schoppen* ('S') negen en zeven, *harten* (H) dame en zeven, en *klaveren* (K) boer en zeven. Elke kaart is een aantal punten waard, afhankelijk van de 'troef', zoals aangegeven in tabel 1.

Kaart	Waarde	Troef punt	Niet-troef punt
Boer	B	20	2
Negen	9	14	0
Aas	A	11	11
Tien	10	10	10
Heer	H	4	4
Dame	D	3	3
Acht	8	0	0
Zeven	7	0	0

Tabel 1: Alle mogelijke kaarten en de puntentelling.

Bereken de waarde van mijn hand, gegeven een bepaalde troef, uitgedrukt in punten. Figuur 1 heeft 14 troefpunten (14 voor S9) en 7 gewone punten (2 voor RB, 3 voor HD, 2 voor KB), indien *schoppen* (S) troef is. Het antwoord is de som, 21. In het geval van *harten* (H) troef is het antwoord 7.

Invoer

De eerste regel bevat het aantal testgevallen. Er zijn twee regels per testgeval: regel één bevat de troef soort (R, S, H, of K), en regel twee de gedeelde hand van acht kaarten, uitgedrukt in soort (karakter één) en waarde (zie tabel 1), gescheiden door een spatie.

VOORBEELDINVOER

```
2
S
RB R7 S9 S7 HD H7 KB K7
H
RB R7 S9 S7 HD H7 KB K7
```

Uitvoer

Voor elk testgeval wordt een regel verwacht waarin de totale punten staan geschreven, voorafgegaan door het nummer van het testgeval.

VOORBEELDUITVOER

```
1 21
2 7
```