

7W523

【描述】

你玩过 7 王 523 吗？

这个扑克牌游戏可以 2~5 个人玩，最开始的时候，每人 5 张牌，庄家 6 张牌。庄家首先出牌，然后轮流出牌或不出牌。

第一个出牌的人可以打出任意牌，后面的人必须比前面的牌大才能出牌，且牌型必须要和前面人出牌的牌型一致或大于前面人的牌型。

牌的大小关系是 7>大王>小王>5>2>3>A>K>Q>J>10>9>8>6>4.不区分花色。

牌型有：对子（两张牌点数一样），炸弹（三张牌一样），氢弹（四张牌一样）

牌型的大小关系是：氢弹>炸弹>对子、单牌

另外还有一种特殊的出牌规则，如果有人出单牌，某人手上有一样点数的对子，则有对子的人可以忽略出牌顺序直接“碰”。在“碰”后，后面只有炸弹或氢弹可以出。（比如甲出单牌，后面只要有人有碰，一定是先满足碰）

当某个人打出的牌没人要时，本轮出牌结束，最后一个出牌的人取得本轮胜利，本轮出的牌就是胜利的人的积分，1 张牌记 1 分。再由胜利的人开始在剩余牌中按顺序拿几张牌和手上的牌凑够五张，接下来按顺序另外的人也从剩余牌中按顺序拿够 5 张。

例如：

甲：2 4 4 6 K

乙：3 8 8 J 10

丙：K K 4 A A

剩余牌：7 7 2

假设出牌顺序是甲、乙、丙；

第一轮：甲先出 6，则乙可以出 J、10 或 3；丙如果不要，则甲可以出 2.这个时候没有人有牌能够大过 2，该轮出牌结束，甲获得胜利可以得到 3 个积分。接下来甲可以从剩余牌中获得 2 个 7，而乙可以获得 2.丙没有出牌就不能拿。

第二轮：甲出 K，这个时候丙可以跳过乙优先进行“碰”，由于其他人没有炸弹，所以丙获得该轮胜利，得到 3 个积分。

为了简化问题，我们不考虑获胜的策略。也就是说轮到某人出牌，如果他手上的牌有大于前面人出的牌，则他就打出刚好大于前面的牌（有出必出），有“碰”必“碰”。比如第一个人出 Q，第二个人牌是 K333,第三个人牌是 QQJ，则第三个人会先碰出来。因为对于第二个人来说他优先选择出 K，所以第三个人先碰。

每一轮第一个出牌的人，优先出最手中的最小的对子（为了尽可能让别人要不起，**对 7 除外**），没有对子就出最小的单牌，没有单牌出对 7，没有对 7 出最小的炸弹，没有炸弹出氢弹。

接下来轮流出牌，出的牌型必须和前面一至或大于前面的牌型，**对子、炸弹、氢弹不能拆开出**，出牌的的原则的刚好大于前面的牌，如果没有大过前面的牌就 PASS，由后面一个人出牌。如果一个人出的牌其他人都 pass，则本轮结束，最后一个出牌的为胜利者。

注：大王与小王不在一起算单牌，大王和小王在一起算炸弹(不能拆开)，且是仅次于 777 的最大炸弹。

开始的时候，第一个人自动作为庄家先拿前面的 6 张牌，接下来玩家依次拿 5 张。当没有剩余的牌且某个玩家手上没有牌，游戏结束，其他玩家手中的没有打出去的牌自动算为该玩家的积分。

输入格式

一共 2 行；

第一行是一个整数 **M** 表示玩家人数，第二行是一个字符串表示初始牌的顺序，其中大王用 **G** 表示，小王用 **F** 表示，10 用 **X** 表示。

输出格式

M 行，每行是一个整数，表示第 *i* 个玩家最后获得的积分。

输入样例

3
25G36Q3885XKK4AA77A

输出样例

13
2
4

样例解释

第一轮：第一个人出 6，然后第二个人出 x，第三个人不要，第一个人出 Q，第二个人出 3，第三个人不要，第一个人出 2，第二个人出 5、三个人不要，第一个人出 G，第二三个人不要，第一轮结束。第一个人获得积分 7，然后获得 77A 三张牌
第二轮：第一个人出 A，第三个人有碰优先由第三个人碰，第三个人碰后，没有人有炸弹，该轮第三个人胜利。第三个人获得积分 3
第三轮：第三个人出对 K，第一个人出对 7，第一个人取得本轮胜利获得积分 4
第四轮：第一个人出 3，第二个人、第三个人 pass，第一个人取得胜利获得积分 1
第五轮：第一个人出 5，第一个人取得胜利获得积分 1。游戏结束。

最后得分：

第一个人：13
第二个人：2
第三个人：4

【数据特点】

对于 100%数据，保证开始每个人至少有一张牌。一副牌中最多只有一张大王和小王，每个点数的牌张数不超过 4，所有字母均为大写,只有 J,Q,K,A,G,X,F,9,8,7,6,5,4,3,2 这些牌。

测试点	玩家人数	扑克牌总数	特殊情况
1	2	<=11	没有碰、炸弹、氢弹
2		<=54	没有炸弹、氢弹
3	3	<=16	
4		<=54	没有碰
5			没有炸弹、氢弹
6	4	<=21	没有碰
7			没有王炸
8		<=54	没有碰、炸弹、氢弹
9			没有炸弹、氢弹
10			