

扑克




































【题目描述】

鸡尾酒和智乃在玩一个扑克牌游戏

游戏规则是这样的：

从一幅扑克牌（不含大小王，共 52 张）中，随机发 3 张牌到每个玩家手上，然后，每个玩家可以任意想象自己抽到了这幅扑克牌中的另外两张牌在手，与自己手上的 3 张牌组成恰好 5 张，以构成一幅“最大”的手牌。

两幅手牌比较大小的规则是这样的（从大到小）：

1. ROYAL FLUSH	皇家同花顺	    
2. STRAIGHT FLUSH	同花顺	    
3. FOUR OF A KIND	四条	    
4. FULL HOUSE	葫芦	    
5. FLUSH	同花	    
6. STRAIGHT	顺子	    
7. THREE OF A KIND	三条	    
8. TWO PAIR	两对	    
9. ONE PAIR	一对	    
10. HIGH CARD	高牌	    

其中，顺子不能向上越过'A'，或向下越过'2'。

如果两人的牌型是一致的，那么，按照关键牌组从大到小去比较，例如：

两人分别是：

♥A ♠A ♣3 ♦3 ♣9 , ♠K ♥K ♣3 ♥3 ♠10

则第一个人胜，因为一对 A>一对 K。

在这个游戏中，A>K>Q>...>2。

对于同点数，不同花色的牌，在游戏中视作一样大小的牌，但在输出中，黑桃>红桃>梅花>方块。

如果你想更具体的阅读比较大小的规则，可以看题目最下方的解释。

鸡尾酒为了赢这个游戏，买了一副透视眼镜，可以看到智乃的底牌。

为了羞辱智乃，鸡尾酒决定，每次都想象出两张**刚刚好**可以稳赢智乃的牌，请帮助鸡尾酒计算，想象出的那两张牌分别应该是什么，或者告诉鸡尾酒，他无法获胜。

【输入格式】

第一行输入一个数字 T。

接下来 T 行，每行 6 个字符串，代表鸡尾酒和智乃的手牌。

每个字符串由花色+大小构成，'S'代表黑桃，'H'代表红桃，'C'代表梅花，'D'代表方块。

保证输入的每人的三张牌按点数从小到大，花色从大到小的顺序输入。

【输出格式】

对于每一组数据，输出五个字符串，输出规则跟输入的规则一致，表示答案，如果无法获胜，直接输出 -1。

注意，本题中，数字 10 用字符 'T' 代替。

【样例 1 输入】

3

S4 S5 S6 H3 H4 H5

S3 S4 S5 H3 H6 HA

S2 H2 C2 H5 C6 D7

【样例 1 输出】

S4 S5 S6 S7 S8

S2 S3 S4 S5 S6

S2 H2 C2 C3 D3

【样例 1 说明】

第一个样例中，智乃最大的手牌是同花顺 $\heartsuit 3 \heartsuit 4 \heartsuit 5 \heartsuit 6 \heartsuit 7$ ，鸡尾酒仅有一种策略赢他。

第二个样例中，智乃最大的手牌是同花 $\heartsuit A \heartsuit K \heartsuit Q \heartsuit 6 \heartsuit 3$ ，鸡尾酒构造的同花都比智乃小，只能构造一个同花顺来赢他。

第三个样例中，智乃最大的手牌是顺子 $\heartsuit 5 \clubsuit 6 \diamondsuit 7 \spadesuit 8 \spadesuit 9$ ，鸡尾酒只有构造葫芦或四条才能赢，葫芦更小，除了 2 之外最小的是两个 3，所以只能是构造两个

【数据范围】

对于 20% 的数据：智乃的手牌总是三张一样点数的牌。

对于另 20% 的数据：智乃的手牌总是三张一样花色的牌。

对于 70% 的数据： $T \leq 1000$ 。

对于 100% 的数据： $1 \leq T \leq 100000$ 。

对于两副牌的比较大小规则的额外解释：

1. 首先比较两幅牌的牌型，如果牌型不一致，则按牌型优先级比较大小。
2. 如果牌型一致，则按照其内每一种牌的点数大小来比较。(优先比较三张一样的

牌, 其次比较两张一样的牌, 其次比较单张, 同一类的牌, 按点数从大到小比较)。

例如, ♥3♠3♣2♦2♠A, 则先拿 33 跟对方的牌进行比较, 再拿 22 跟对方进行比较。

3.如果进行完上两步, 依旧没有分出大小, 则是平局。