

**НАЦИОНАЛНА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАТИКА**  
**Национален кръг, 24 – 25 април 2010 г., град Плевен**  
**Група D, 6 клас**

**Задача D3. ПОКЕР**

Четирима играчи (номерирани с числата от 1 до 4) играят покер. Тестето карти, с което играят, е малко по-особено – то съдържа 52 карти, като картите нямат различни цветове, а на всяка карта е написано цяло, положително число от 2 до 14. Има четири карти с числото 2, четири с числото 3 и т.н. – за всяко число от 2 до 14 има четири карти, на които е написано това число. Раздават се по 5 карти на всеки играч. Според това какви карти са му се паднали, всеки играч може да получи следните точки:

4 еднакви карти от един вид+1 от втори вид – 6 точки;

3 еднакви карти от един вид+2 еднакви карти от втори вид – 5 точки;

3 еднакви карти от един вид+1 от втори вид+1 от трети вид – 4 точки;

2 еднакви карти от един вид+2 еднакви карти от втори вид+1 от трети вид – 3 точки;

2 еднакви карти от един вид+1 от втори вид+1 от трети вид+1 от четвърти вид – 2 точки;

5 различни карти – 1 точка;

Побеждава този, който има най-много точки. Известно е, че винаги има точно един победител.

Напишете програма  **poker**, която, по картите, които е получил всеки един от играчите, определя кой е победителят и колко точки е събрал.

**Вход**

От четири реда на стандартния вход се въвеждат по 5 цели, положителни числа между 2 и 14, разделени с по един интервал – картите, които са получили съответно първият, вторият, третият и четвъртият играч.

**Изход**

На един ред на стандартния изход да се изведат две цели положителни числа, разделени с един интервал – номерът на играча, който е победил и колко точки е събрал.

**Пример**

Вход	Изход
5 2 11 11 4	3 5
7 6 9 8 8	
8 13 8 13 13	
2 9 9 2 14	