Warfare 1917: Remastered

Имя входного файла:	`стандартный ввод`
Имя выходного файла:	`стандартный вывод`
Ограничение по времени:	2 секунды
Ограничение по памяти:	256 мегабайт

Это интерактивная задача с открытыми тестами.

Наконец-то выпустили долгожданный ремастер вашей любимой *Flash* игры *Warfare 1917*! Вы так долго его ждали, что отложили все свои дела и бросились играть. Работавшие над игрой креативные менеджеры решили, что предпочтения игроков за последние 17 лет сильно поменялись, поэтому многие игровые механики были упрощены. В то же время менеджеры постарались сохранить ~~бюджет~~ дух оригинала, поэтому приняли решение переиспользовать старые графические ресурсы.

В игре сражаются два игрока, каждый имеет на руках карты со значениями от 1 до 6, соответствующие юнитам из оригинальной игры, и по **ноль** *очков*. Карта с **большим** значением бьёт карту с **меньшим**. Игра проходит в шесть *раундов*, каждый *раунд* игроки одновременно выбирают и разыгрывают по карте. Если значения карт совпадают, ничего не происходит, в противном случае игрок с большим значением получает одно *очко*. Разыгранные карты переиспользовать нельзя. Если один из игроков набрал больше *очков*, чем другой, он объявляется победителем игры.

Вы будете сражаться с ботами, которые играют по следующим стратегиям:

1. Каждая карта — минимальная в руке бота (в данный момент);
2. Каждая карта — максимальная в руке бота (в данный момент);
3. Первые три карты — $1, 2, 3$ (в случайном порядке), следующие три карты — $4, 5, 6$ (в случайном порядке);
4. Первые три карты — $4, 5, 6$ (в случайном порядке), следующие три карты — $1, 2, 3$ (в случайном порядке);
5. Каждая карта — случайная из **двух** минимальных в руке бота (в данный момент);
6. Каждая карта — случайная из **двух** максимальных в руке бота (в данный момент);
7. Каждая карта — случайная из **трёх** минимальных в руке бота (в данный момент);
8. Каждая карта — случайная из **трёх** максимальных в руке бота (в данный момент).

Каждый тест соответствует **одному** боту, при этом порядок тестов соответствует порядку ботов в описании. В каждом тесте вы сыграете с ботом 500 независимых игр. Ваша задача — выиграть у **каждого** бота хотя бы 251 игру. Ничья не считается за победу.

Обратите внимание, что боты **не меняют** свою стратегию, но при этом *случайность* равномерно распределена и работает независимо для каждой игры. Например, третий бот может сыграть последовательность карт $1, 3, 2, 5, 6, 4$ в первой игре и $2, 3, 1, 4, 5, 6$ во второй.

Протокол взаимодействия

Вы сыграете с каждым ботом 500 раз.

Каждая игра проходит в 6 *раундов*. Каждый *раунд* вы должны сначала вывести значение карты, которой хотите сходить, а затем считать значение карты бота.

После окончания игры начинается следующая, и вы играете её в таком же формате, пока не сыграете 500 игр. Вы должны доигрывать все *раунды* и все игры, нельзя завершить программу, если вы уже набрали достаточное количество очков.

Если ваша программа нарушит протокол взаимодействия, сделает некорректный ход или зависнет, вы можете получить случайный вердикт ошибки.

Не забывайте сбрасывать буфер после **каждого** вывода. Для этого можете использовать `std::endl` в `C++` или стандартную функцию `print` в `Python`. Не используйте `ios_base::sync_with_stdio(false)` в `C++`.

Интерактор **не является** адаптивным, то есть ходы ботов зафиксированы заранее и **не зависят** от ваших действий.

Пример

стандартный ввод	стандартный вывод
1 2 3 4 5 6 ...	4 2 1 5 6 3 ...

Замечание

В примере показано взаимодействие программы участника с первым ботом. В нём сыграна одна игра, в которой участник набрал 3 *очка*, а бот — 2 *очка*. Эту игру выиграл участник, далее ему предстоит сыграть ещё 499 игр с этим же ботом.