

Kości zostały rzucone

W pewnym bajtockim turnieju gry w kości stawilo się wielu znanych na całym świecie graczy. Rozegrano tu wiele fascynujących partii, których przebiegi zostaną udostępnione w bajtockiej gazecie. Zasady partii są następujące:

każdy z dwóch graczy dysponuje dwiema kostkami do gry. Między dwoma zawodnikami zostaje rozegranych n partii. W pojedynczej partii wygrywa ten, który wyrzuci w sumie większą liczbę oczek.

Niestety z jakiś powodów zamiast liczb oczek komputer zanotował ich odpowiedniki literowe ze zbioru: {A, B, C, D, E, F}. Dodatkowo wiadomo, że litera A nie koniecznie odpowiada jednemu oczku, litera B dwom oczkom itd. Na podstawie wyników określ jakie wartości zostały przypisane literom.

Wejście

W pierwszym wierszu jedna liczba określająca liczbę zestawów danych. (nie więcej niż tysiąc).

Każdy zestaw danych składa się z jednej liczby n określającej ilość partii ($0 < n < 1000$).

Każda partia składa się z czterech liter i jednego znaku ze zbioru {r, 1, 2}. Pierwsze dwie litery to oczka wyrzucone przez pierwszego gracza, następne dwie przez drugiego, natomiast znak r oznacza, że w tej partii jest remis, 1, że wygrał gracz nr 1, a 2 gracz nr 2.

Wyjście

Dla każdego zestawu danych kolejne litery od A do F oraz przyporządkowana im liczba oczek (między literą a liczbą oczek jest znak "-") lub napis "**Brak jednoznacznej odpowiedzi**" w przypadku, gdy nie da się jednoznacznie udzielić odpowiedzi.

Przykład

Wejście:

```
2
6
A B C D 2
C D B F r
A C B D r
F A B E 1
D F C E 1
B C A C 2
6
A C E F r
B E C F 1
A C E A 2
A E C C r
A A F C r
D D B E r
```

Wyjście:

```
Brak jednoznacznej odpowiedzi
A-2 B-6 C-3 D-5 E-4 F-1
```

Wyjaśnienie

Dla pierwszego zestawu danych istnieją co najmniej dwa różne kombinacje jakie możemy przypisać do liter np.:

A-2 B-1 C-3 D-4 E-5 F-6

A-3 B-1 C-2 D-4 E-6 F-5

W drugim zestawie jest tylko jedno takie dopasowanie.