

Tirando reyes

Contribución de Alejandro Deymonnaz

Descripción del problema

Al jugar un partido de truco entre amigos, se deben armar dos equipos. Según la tradición, para armar los equipos se "tiran reyes" antes de empezar a jugar. Este procedimiento consiste en repartir las cartas de una baraja española de **40** cartas, cara hacia arriba para que todos las vean, de a una y en el orden de la ronda hasta que salga un rey (carta con el número **12** de cualquier palo). Cuando un jugador recibe un rey sale de la ronda y no recibe más cartas. Luego se sigue repartiendo las siguientes continuando la ronda donde se encontraba. Cuando **la mitad** de los jugadores hayan recibido una carta con un rey, los dos equipos quedan conformados como los que recibieron un rey y los que no.

Los **n** amigos están numerados de **1** a **n** y comienza la ronda entregando la primer carta del mazo al jugador **1**, luego al **2** y así hasta completar la ronda.

Para poder controlar si los jugadores sortean bien los equipos deberás escribir un programa **truco.cpp**, **truco.c** o **truco.pas** que simule en computadora el sorteo.

Datos de entrada

Se recibe un archivo **truco.in** del directorio actual, que contiene:

- Primera línea: La cantidad **n** de amigos que se aprestan a jugar (**n = 4, 6 u 8**).
- **40** líneas adicionales, cada una de las cuales describe una carta del mazo con un número separado por un espacio de una letra.

El número está en el rango **1..7** o **10..12**.

La letra puede ser **O**, **C**, **E** o **B**.

Datos de salida

El programa debe generar el archivo **truco.out**, en el directorio actual con dos líneas:

- La primera línea debe tener el equipo conformado por quienes recibieron los reyes, representados por el número de jugador y en el orden en que recibieron los reyes, separados por un espacio.
- La segunda línea debe tener el equipo conformado por los que no recibieron los reyes, en el orden creciente de la ronda, separados por un espacio.

Ejemplo

Si el archivo **truco.in** contiene:

```
6
3 C
5 B
1 C
4 C
12 E
6 C
12 B
10 O
10 E
2 O
7 B
4 E
7 O
1 B
4 O
1 O
4 B
11 E
6 O
2 C
10 C
5 O
11 O
3 O
6 E
12 C
12 O
7 C
3 E
2 E
5 E
1 E
3 B
7 E
10 B
11 B
11 C
6 B
5 C
2 B
```

El archivo **truco.out** debe contener

```
5 1 4
2 3 6
```