

## H. 輸贏吧，在二次元征戰之中

Problem ID: losewin

「哇，前面不就是第二十週年 NPSC (National two-dimensional space Problem Solving Contest，全國二次元解題競賽) 的會場嘛？」小咲（英文名子：Saki，NPSC 競賽編號 1 的參賽選手）說。

「是阿，等不及要好好在競賽中發揮所長了。」惠惠（英文名子：Megumin，NPSC 競賽編號 2 的參賽選手）說。

「有人知道這次競賽的規則嘛？」雷姆（英文名子：Rem，NPSC 競賽編號 3 的參賽選手）說。

「規則好像是這樣：總共有十輪的比賽，每一輪會選擇兩位還沒彼此比賽的選手來比賽。兩位選手會依序展現最拿手的技能，而裁判會選擇他認為比較優秀的技能，使用那個技能的選手就是贏家。」紗霧（英文名子：Sagiri，NPSC 競賽編號 4 的參賽選手）說。

「而且，每一輪比賽一定會分出勝負，不會有平手的情形發生喔。」桐乃（英文名子：Kirino，NPSC 競賽編號 5 的參賽選手）說。

「裁判一定會喜歡我的在高嶺之上綻放鮮花的技能（又稱：嶺上開花）的。」小咲說。

「裁判應該會喜歡我的爆裂魔法吧。」惠惠說。

「我丟鉛球的能力才是裁判喜歡的吧。」雷姆說。

「我畫漫畫的能力怎麼可能沒有得到裁判的注意力。」紗霧說。

「我蒐集的電腦遊戲，裁判一定會喜歡的。」桐乃說。

你，身為 NPSC 競賽的裁判，其實心中已經已經決定好那十輪比賽的勝負了，你定義  $a_{ij}$  代表編號為  $i$  的參賽者和編號為  $j$  的參賽者之間的比賽中 ( $i \neq j$ )，編號  $i$  是否是贏家，如果  $a_{ij} = 1$ ，代表編號為  $i$  的參賽者是贏家，如果  $a_{ij} = 0$ ，代表編號為  $i$  的參賽者是輸家。對於任意的  $a_{ii}$ ，這個數字一定等於零，並且跟比賽勝負無關。

在那十輪比賽開始之前，你為了讓主辦單位有充裕的時間準備客製化的獎品，所以你決定先把 NPSC 競賽的優勝者告訴主辦方。這場比賽的優勝者，是在個人參與的四場比賽中，贏得最多場比賽的選手，如果有超過一個人贏得最多場比賽，那麼那些人都會是優勝者。

## Input

輸入的第一行包含一個正整數  $T$ ，代表接下來有  $T$  筆測試資料。

每一筆測試資料由五行組成，每行有五個以空白隔開的整數，其中第  $i$  行的第  $j$  個數字為題目敘述中的  $a_{ij}$ 。

- $1 \leq T \leq 2000$
- $0 \leq a_{ij} \leq 1$
- $a_{ii} = 0$
- $\forall i \neq j, a_{ij} + a_{ji} = 1$

## Output

對於每一筆測試資料，輸出  $K + 1$  行，第一行請先輸出一個正整數  $K$ ，代表有  $K$  位優勝者，接下來請輸出  $K$  行，按照參賽編號依序輸出優勝者的英文名子。

**Sample Input 1**

1
0 0 1 1 0
1 0 0 0 1
0 1 0 1 0
0 1 0 0 1
1 0 1 0 0

**Sample Output 1**

5
Saki
Megumin
Rem
Sagiri
Kirino