

Alexandra és Bendegúz a következő játékot játsszák: felváltva mondanak szavakat úgy, hogy a következő szónak mindig azzal a betűvel kell kezdődnie, mint amivel az előző végződött. (A kettős betűket az egyszerűség kedvéért tekintsük két különálló betűnek.) A játék elején megállapodnak, hogy milyen szavakat engednek meg (pl. városok, állatok stb.). Nem lehet olyan szót mondani, amely egyszer már elhangzott; ha valaki nem tud új szót mondani, veszít.

Írjunk programot, ami segít a kezdő játékosnak: megmondja, hogy milyen szavak választása esetén van nyerő stratégia. A program bemenete a megengedett szavak listája. Az első sorban a szavak száma – legfeljebb 20 – áll, ezután minden sorban egy-egy szó. A kimenet hasonlóképpen épüljön fel: a program az első sorban írja ki, hogy hány nyerő szó van, utána pedig sorolja fel ezeket. Ha nincs nyerő szó, akkor az első sorba írjon 0-t.

Példa:

Input	Output
7	2
talicska	talicska
ablak	rettek
körte	
eper	
egres	
rettek	
szilva	