

Mecz

Jaś jest bardzo podekscytowany meczem, który niebawem ma się zacząć. Od jego wyniku zależy, czy jego ukochana drużyna wyjdzie z grupy, żeby rywalizować z najlepszymi drużynami na świecie w najważniejszych rozgrywkach finałowych.

Jaś spodziewa się wspaniałego widowiska, które zostanie w pamięci na lata. Mecz się zaczyna, oczekiwania są ogromne. Ale wraz z kolejnymi minutami okazuje się, że na boisku nie dzieje się za dużo. Obie drużyny próbują zaatakować, ale każda akcja zostaje natychmiast przerwana przez przeciwnika. Bardzo szybko początkowy zapał mija i Jaś zaczyna się nudzić. Nagle drużyna przeciwnika stworzyła bardzo groźną sytuację pod bramką drużyny Jasia. To od razu pobudziło wiernego kibica, który znowu ogląda transmisję z wielką uwagą. Jednak po kilku kolejnych spokojnych minutach sytuacja zaczyna się powtarzać. Gra taktyczna nie jest zbyt widowiskowa i Jaś zaczyna uciekać myślami do konkursu algorytmicznego, w którym planuje wziąć udział. Aż do kolejnej akcji.

Określ, czy mecz oglądany przez Jasia był ciekawy czy nudny.

Mecz będzie ciekawy, jeśli przez cały czas trwania przykuł uwagę Jasia.

Mecz trwa dokładnie t minut. W każdej minucie może wydarzyć się coś, co przykuje uwagę Jasia na określony czas k_i . Możliwe sytuacje to:

- bramka (15 minut uwagi)
- faul (5 minut)
- ciekawa akcja (10 minut)
- zmiana zawodnika (2 minuty)
- długie podanie, tzn. laga (7 minut)

Pierwsze 10 minut meczu Jaś zawsze ogląda z uwagą, niezależnie od tego, co się dzieje na boisku. Każda sytuacja ma miejsce dokładnie na początku danej minuty i utrzymuje uwagę Jasia przez kolejne k_i minut. Zakładamy, że podczas meczu nie ma przerwy.

Poziom uwagi Jasia się nie kumuluje. Każde ciekawe zdarzenie przedłuża zainteresowanie meczem o określony czas.

Wejście

Na wejściu pojawi się liczba t ($10 \leq t \leq 10^5$) - czas trwania meczu. W kolejnych wierszach znajduje się transmisja z meczu.

Opis meczu zaczyna się liczbą n ($0 \leq n \leq t$) - jest to liczba interesujących sytuacji w meczu. Następnie n wierszy zawierających kolejne sytuacje. Każda sytuacja to liczba m ($0 < m \leq t$) - minuta, w której nastąpiła oraz tekst - co się wydarzyło. Możliwe wydarzenia to: **bramka**, **faul**, **akcja**, **zmiana**, **laga**.

Kolejne wydarzenia w meczu podane są w kolejności chronologicznej. W jednej minucie mogła wydarzyć się tylko jedna ciekawa sytuacja.

Wyjście

Na wyjściu należy wypisać: **Ciekawy mecz**, jeśli mecz przykuł uwagę Jasia, albo **Nudy**, jeśli Jaś w którymkolwiek momencie meczu nudził się.

Przykład 1

Wejście:

45
7
7 laga
13 faul
18 akcja
25 laga
31 laga
38 zmiana
39 bramka

Wyjście:

Ciekawy mecz

Przykład 2

Wejście:

45
3
11 bramka
26 bramka
40 faul

Wyjście:

Nudy

Komentarz do drugiego przykładu: pierwsza i druga bramka zaczynają się zaraz po tym, jak kończy się uwaga spowodowana poprzednią sytuacją. Faul w 40 minucie utrzymuje uwagę Jasia tylko do końca 44 minuty. Więc ostatnia 45 minuta meczu jest nudna.