

Zbieranie drużyny

Jaś próbuje zorganizować ekipę, żeby zagrać w piłkę. Założył w tym celu specjalny czat na popularnym komunikatorze i dodał do niego wszystkich znajomych, którzy lubią grać.

Dwa dni przed meczem zadaje pytanie, kto może i chce zagrać. Natychmiast zgłaszają się chętni. Ale jak to w życiu bywa, ktoś kto wyraził chęć do grania, potem może zrezygnować. A to niezapowiedziana wizyta rodziny, przeziębienie, ulubiony film w telewizji albo inna sytuacja. Jaś zbiera te wszystkie informacje i na koniec musi zdecydować, czy liczba chętnych wystarczy do rozegrania meczu. Napisz program, który mu w tym pomoże.

Na pytanie Jasia koledzy odpowiadają w różny sposób. Żeby potwierdzić chęć gry, kolega może napisać: **bede**, **ja** lub **gram**. Jeżeli kolega nie może zagrać lub musi odwołać wcześniejszą deklarację, że będzie, napisze: **odpadam** lub **rezygnuje**.

Dodatkowo, jak to bywa na wspólnym czacie, mogą pojawić się dodatkowe dyskusje. Będą to pojedyncze słowa różne od wymienionych wcześniej. Wszystkie takie wiadomości należy zignorować.

Każdy uczestnik czatu ma przypisany unikalny numer, po którym jest rozpoznawany. Jest to też numer, który potem będzie miał na koszulce.

Wejście

Na wejściu znajduje się liczba n , oznaczająca liczbę wiadomości na czacie ($n \leq 100$).

Każda wiadomość składa się z numeru zawodnika, który się wypowiada k ($0 < k \leq 100$), oraz jednego słowa w (nie dłuższego niż 10 znaków).

Wyjście

Na wyjściu należy wyświetlić jedno zdanie. Jeżeli udało się zebrać 10 lub więcej graczy, należy wypisać: **Gramy! Bedzie nas X**

Jeżeli jest mniej niż 10 graczy, to należy wypisać: **Nie gramy :(Jest nas tylko X**

gdzie X to liczba zadeklarowanych zawodników.

Przykład 1

Wejście:

18
12 witam
13 ja
3 ja
1 gram
4 bede
4 rezygnuje
5 gram
2 spie

5 odpadam
10 ja
20 gram
7 bede
15 ja
16 ja
31 moze
21 ja
14 gram
17 bede

Wyjście:

Gramy! Bedzie nas 11

Przykład 2

Wejście:

5
45 bede
20 chcialem
1 gram
97 ja
12 bede

Wyjście:

Nie gramy :(Jest nas tylko 4