

Em um episódio da aclamada série The Big Bang Theory dois personagens, Sheldon e Raj, discutem qual dos dois é o melhor: o filme Saturn 3 ou a série Deep Space 9. A sugestão de Raj para a resolução do impasse é uma disputa de Pedra-Papel-Tesoura. Contudo, Sheldon argumenta que, se as partes envolvidas se conhecem, entre 75% e 80% das disputas de Pedra-Papel-Tesoura terminam empatadas, e então sugere o Pedra-Papel-Tesoura-Lagarto-Spock.

As regras do jogo proposto são:

1. a tesoura corta o papel;
2. o papel embrulha a pedra;
3. a pedra esmaga o lagarto;
4. o lagarto envenena Spock;
5. Spock destrói a tesoura;
6. a tesoura decapita o lagarto;
7. o lagarto come o papel;
8. o papel contesta Spock;
9. Spock vaporiza a pedra;
10. a pedra quebra a tesoura.

Conhecendo os personagens, sabemos que caso Sheldon vencesse, ele gritaria a vitória com um "Bazinga!". Se Raj vencesse, Sheldon o acusaria de ter trapaceado. Agora, se desse empate, Sheldon não descansaria e insistiria para jogarem de novo até que seja decidido. Sabendo dessas ações, faça um programa que imprima a provável reação de Sheldon.

Entrada

A entrada consiste em uma série de casos de teste. A primeira linha contém um inteiro positivo **T** ($T \leq 100$), que representa o número de casos de teste. Cada caso de teste é representado por uma linha da entrada, contendo as escolhas de Sheldon e Raj, respectivamente, separadas por um espaço em branco. As escolhas possíveis são as personagens do jogo: pedra, papel, tesoura, lagarto e Spock.

Saída

Para cada caso de teste deverá ser impressa a mensagem "Caso #**t**: **R**", onde **t** é o número do caso de teste (cuja contagem se inicia no número um) e **R** é uma das três reações possíveis de Sheldon: "Bazinga!", "Raj trapaceou!", ou "De novo!".

Exemplos de Entrada

3

Exemplos de Saída

Caso #1: Bazinga!

papel pedra

lagarto tesoura

Spock Spock

Caso #2: Raj trapaceou!

Caso #3: De novo!