Dwuwymiarowy Nim



VII OIG — zawody indywidualne, etap I. Dostępna pamięć: 64 MB.

18 XI 2012 - 7 I 2013



Jaś i Małgosia grają w nietypową grę. Odbywa się ona na planszy ograniczonej z dołu i z lewej, a nieskończonej z prawej i z góry. Plansza jest podzielona na kwadratowe pola. Na planszy postawionych jest N pionków (na jednym polu może stać więcej niż jeden pionek). Ruch w grze polega na wybraniu jednego z nich i przemieszczeniu go na dowolne pole w dowolnym wierszu poniżej obecnego, bądź przesunięciu go na dowolne pole po lewej w tym samym wierszu. Przegrywa ten z graczy, który nie może już wykonać ruchu (drugi, oczywiście, wygrywa).

Na poniższym rysunku widać fragment planszy. Pozycja pionka jest oznaczona przez \bigcirc . Pola, na które może dojść (w jednym ruchu), oznaczone są \checkmark .

4										
3										
2	√	√	√	√	√	√	0			
1	✓	√	√	√	√	√	√	√	√	√
$\frac{1}{0}$	√	•	•	✓ ✓	· ✓	√ √ 5	· ✓	✓ ✓	✓ ✓	√

Odpowiedz, kto wygra dla danego ustawienia pionków. Małgosia zawsze zaczyna, bo jest właścicielką planszy.

Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia zapisano liczbę przypadków testowych T ($1 \le T \le 100$). W następnych wierszach znajdują się opisy kolejnych przypadków testowych.

Każdy z nich rozpoczyna się od wiersza zawierającego liczbę całkowitą N ($1 \le N \le 10^3$) — liczbę pionków. W nastepnych N wierszach znajdują się po dwie liczby całkowite x, y ($0 \le x, y \le 10^3$) — numery kolumny i wiersza, w których znajduje się pionek.

Wiersze numerowane są kolejnymi liczbami całkowitymi od dołu do góry, a kolumny od lewej do prawej poczynając od 0.

Wyjście

Dla każdego przypadku testowego, w osobnym wierszu wypisz "Jas", lub "Malgosia" — imię dziecka, które wygra, jeżeli oboje będą grać optymalnie.

Przykłady

Wejście:	Wejście:	Wejście:	
2	1	1	
1	2	3	
2 2	1 1	1 3	
1	1 1	2 2	
0 2		3 1	
Wyjście:	Wyjście:	Wyjście:	
Malgosia	Jas	Jas	
Malgosia			

Dwuwymiarowy Nim









