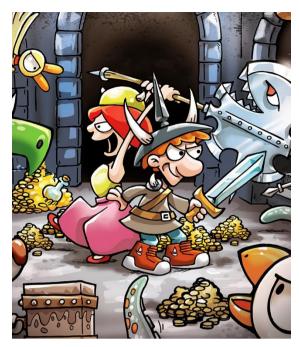
Masmorra

Estamos prestes a entrar em uma masmorra com diversos perigos e aventuras. O princípio da aventura é vencer a masmorra e sair de lá com todos os seus tesouros ou morrer tentando. A aventura começa com o seu personagem no Lv 1 (Nível 1), termina imediatamente quando ele atinge o Lv 5 ou caso seja derrotado por um monstro.

Entrada

A entrada se inicia com um inteiro **N** (1 < **N** <= **20**), representando o número de portas que serão abertas na masmorra. A partir da linha seguinte, a entrada consiste em uma sequência de caracteres e inteiros, um por linha, que representam o que acontecerá após abrir cada uma das **N** portas da masmorra. Podendo cada caracter ser:



- 't' Encontramos em dada porta um tesouro. Logo após, na mesma linha, temos um inteiro **q** (1 <= **q** <= **2**), assim, o nível do personagem aumenta em **q** (+1 Lv ou +2 Lv).
- 'm' Encontramos um monstro ao abrir determinada porta. Logo após, na mesma linha, temos um inteiro **f** (1 <= **f** <= **5**), representando a força do monstro. Nesse caso, vencemos o combate e ganhamos mais 1 nível (+1 Lv) se o nosso nível for maior ou igual a **f**. Caso contrário, somos derrotados.
- 'b' Uma maldição que cai de forma imediata. Logo após, na mesma linha, temos um inteiro c (1 <= c <= 2), ou seja, o nível do personagem diminui em c (-1 Lv ou -2 Lv).
- Cuidado pois o nível do personagem no mínimo será zero, porém o jogo não termina por causa dessa ocorrência.

Saída

A saída consiste em um conjunto de strings, de acordo com os casos abaixo:

- Sempre que acontecer um combate imprima "Combate iniciado". Em seguida, na próxima linha, imprima "VITORIA", se o combate for bem sucedido, caso contrário, imprima "Derrota! Fim da aventura", terminando imediatamente o programa.
- Se o personagem atingir o Lv 5 imprima "**Aventura concluida**", terminando imediatamente o programa.
- Caso nenhuma das situações acima ocorra, não imprima nada além de uma quebra de linha.

Entrada	Saída
4	Combate iniciado
t 1	Derrota! Fim da aventura
t 1	
b 1	
m 3	
4	Combate iniciado
t1	VITORIA
t1	Combate iniciado
m 3	VITORIA
m 1	Aventura concluida