

Quem almoça de graça?

Um grupo de amigos gosta tanto de jogos que, quando almoçam juntos, usam o seguinte jogo para decidir quem é que nesse dia não paga o almoço. Cada um dos amigos escolhe um número, tendo uma forma de garantir que todos os números escolhidos são diferentes. Depois, fixam à sorte um número. Ganha quem tiver escolhido o número maior abaixo ou igual ao número fixado. Se todos tiverem escolhido números acima do número fixado, nesse dia ninguém tem direito a almoço grátis.



Tarefa

Escreva um programa que, dados o número fixado e o número escolhido por cada um dos amigos, escreva na consola: `No free lunch`, se ninguém ganhou; o número vencedor, caso alguém tenha ganho o jogo (e o almoço).

Input

A primeira linha do input tem um inteiro, **F**, que representa o número fixado por todos. A segunda linha tem um inteiro, **N**, que denota o número de amigos que almoçam juntos. Seguem-se **N** linhas, cada uma com um inteiro, **e**, que é o número escolhido por um dos amigos. Garante-se que todos os números escolhidos pelos amigos são diferentes.

Restrições

$1 \leq F \leq 99$ Número fixado

$1 < N \leq 10$ Número de amigos

$1 \leq e \leq 99$ Número escolhido por um amigo

Output

O output tem uma única linha com: o número vencedor, se algum amigo ganhou o almoço; `"No free lunch"` (sem aspas), se ninguém ganhou.

Exemplo 1

Input

```
12
3
3
7
8
```

Output

8

Exemplo 2

Input

14
4
31
17
18
22

Output

No free lunch

Exemplo 3

Input

20
5
31
17
18
22
21

Output

18