石头剪子布，是一种猜拳游戏。起源于中国，然后传到日本、朝鲜等地，随着亚欧贸易的不断发展它传到了欧洲，到了近现代逐渐风靡世界。简单明了的规则，使得石头剪子布没有任何规则漏洞可钻，单次玩法比拼运气，多回合玩法比拼心理博弈，使得石头剪子布这个古老的游戏同时用于 "意外" 与 "技术" 两种特性，深受世界人民喜爱。

游戏规则：石头打剪刀，布包石头，剪刀剪布。

现在，需要你写一个程序来判断石头剪子布游戏的结果。

**输入格式**

输入包括 N+1*N*+1 行：

第一行是一个整数 N*N*，表示一共进行了 N*N* 次游戏。1≤N≤1001≤*N*≤100。

接下来 N*N* 行的每一行包括两个字符串，表示游戏参与者 Player1Player1，Player2Player2 的选择（石头、剪子或者是布）：

S1 S2*S*1 *S*2

字符串之间以空格隔开 S1,S2*S*1,*S*2 只可能取值在{"Rock"， "Scissors"，"Paper"}（大小写敏感）中。

**输出格式**

输出包括 N*N* 行，每一行对应一个胜利者"Player1"或者 "Player2"，或者游戏出现平局，则输出"Tie"。

**Sample 1**

| **Inputcopy** | **Outputcopy** |
| --- | --- |
| 3  Rock Scissors  Paper Paper  Rock Paper |  |