

Problem C

Beika Chase

Oleh: Qurrata A'yun Kamil

Time Limit	1 s
Memory Limit	256 MB



Di kota Beika, kejahatan selalu muncul setiap minggu. Untungnya, Conan selalu berhasil mengungkap trik pelaku dan menebak siapa penjahat sebenarnya. Namun, begitu identitas penjahat terkuak, penjahat sering melarikan diri, sementara Conan yang masih terjebak di tubuh anak-anak kesulitan mengejar karena kakinya pendek.

Untuk membantu Conan, Prof. Agasa menciptakan kacamata pintar yang menampilkan akumulasi pergerakan penjahat dari titik awal (0,0) dalam empat arah utama:

- **N** = depan
- **E** = kanan
- **S** = belakang
- **W** = kiri

Kacamata tidak hanya menunjukkan arah, tetapi juga total langkah N yang ditempuh penjahat ke setiap arah. Dengan bantuan kacamata ini, Conan bisa langsung mengetahui koordinat akhir penjahat.

Conan kemudian menggunakan skateboard turbo ciptaan Prof. Agasa yang hanya bisa melaju lurus sesuai arah jalan (depan, belakang, kiri, atau kanan). Namun, skateboard tersebut hanya memiliki bahan bakar terbatas sebesar B (1 bahan bakar = 1 langkah).

Tentukan apakah Conan dapat mencapai penjahat:

- Cetak CONAN KECE BET jika jarak minimum untuk mengejar penjahat $\leq B$.
- Cetak RAN KECEWA jika bahan bakar tidak cukup.

Format Masukan

Baris pertama berisi sebuah bilangan bulat B. Empat baris selanjutnya masing-masing berisi arah M dan N langkah.

Urutan keempat baris bisa acak.

Format Keluaran

Print CONAN KECE BET jika Conan bisa mengejar penjahat, atau RAN KECEWA, jika Conan tidak bisa.

Batasan

- $1 \leq B \leq 10^5$
- M_i selalu terdiri atas keempat arah (N, E, S, W) masing-masing tepat sekali.
- $0 \leq N_i \leq 10^5$

Contoh Masukan #1

```
7
N 10
W 0
S 10
E 5
```

Contoh Keluaran #1

```
CONAN KECE BET
```

Contoh Masukan #2

```
4
N 3
E 0
W 4
S 0
```

Contoh Keluaran #2

```
RAN KECEWA
```