

# Tipo de magia

Autor: Kaio Oliveira



Estou criando um jogo de videogame e quero sua ajuda numa parte específica. No meu jogo, os personagens podem usar magias para atacar e se defender. Quero um programa no qual eu te dou o tipo de magia do ataque e o tipo da magia de defesa, e você deve me dizer se o ataque será bem sucedido ou bloqueado.

Aqui estão os tipos de magia, onde as setas apontam de uma magia para aquela que ela derrota:

água -> besta  
água -> fogo  
besta -> planta  
besta -> solo  
fogo -> besta  
fogo -> planta  
planta -> água  
planta -> solo  
raio -> água  
raio -> besta  
raio -> planta  
solo -> água  
solo -> fogo  
solo -> raio

## Entrada

Será dada na linha 1 uma string, o tipo de magia do ataque, e na linha 2 outra string, o tipo da magia de defesa.

## Saída

Se o ataque funcionar, imprima **"hit!"**, e se for bloqueado, imprima **"countered!"**.

## Exemplos

Entrada	Saída
água besta	hit!
planta fogo	countered!