Igra na tabiji

Fuke i Mujke su odlučili da prošetaju jednog dana poslije škole do Fuketovog najdražeg mjesta – Bijela tabija. Nakon puno mukotrpnog hodanja, stigli su na Bijelu tabiju gdje su napravili predah kako bi uživali u prekrasnoj prirodi. Uz užitak u prekrasnoj prirodi, odlučili su taj predah provesti igrajući jednu igru. Dakle,

- 1. Broj X! je napisan na papiru (X! = 1 * 2 * ... * (X-1) * X)
- 2. Fuke i Mujke naizmjenično igraju poteze, gdje Fuke igra prvi
- 3. U svakom potezu, trenutni igrač izabere prirodan broj D koji je djeljiv sa maksimalno Y prostih brojeva, i koji nije veći od trenutnog broja na papiru
- 4. Ukoliko je broj na papiru bio A, on se obriše i zamijeni se brojem A-D
- 5. Kada jedan igrač napiše 0 na tabli, igra završava i taj igrač pobjeđuje.

Za date X i Y, pomozite im tako što ćete odrediti ko će biti pobjednik ove igre ako oba igrača igraju optimalno.

Napomena:

Broj nazivamo prostim ukoliko mu je broj djelilaca tačno **2** (npr: **2**, **3**, **5**, **7**, **11** su prosti brojevi). Broj **1** nije prost broj u ovom zadatku.

Ulaz

Prva linija ulaza sadrži jedan prirodan broj T - broj testnih slučajeva.

Slijedi T idućih linija:

Svaka linija sadrži 2 prirodna broja X i Y.

Ograničenja

1 <= T <= 100 000 1 <= X, Y <= 1 000 000 Za 10% bodova važi Y = 1.

Za dodatnih 20% bodova važi $1 \le T \le 100$ i $1 \le X \le 6$

Izlaz

Za svaki testni slučaj, ispisati po jednu liniju koja će sadržati string Fuke ako Fuke pobjeđuje, ili string Mujke ako Mujke pobjeđuje. Obratiti pažnju na velika i mala slova, string mora biti identičan kao u postavci.

Primjeri

Ulaz 1



Izlaz 1



Prvi testni slučaj:

Pošto D = 1 je djeljivo s 0 prostih brojeva, Fuke će u prvom potezu izabrati D = 1 pa će novonastali broj biti 0 i Fuke će pobijediti u tom potezu.

Drugi testni slučaj:

X! = 6. Fuke mora izabrati u prvom potezu D između 1 i 5 budući da je 6 djeljiv s 2 prosta broja (a Y = 1). Onda, Mujke može izabrati 6 - D, tako da će novonastali broj biti 0, i Mujke će pobijediti.