

Pak Joko dan Pak Galang tertarik dengan negara Jepang beserta budayanya. Bahkan, mereka berdua masih suka bermain suit Jepang walaupun usia mereka sudah bukan usia anak-anak lagi.

Dalam permainan tersebut, mereka akan bermain sebanyak N putaran. Di setiap putaran mereka berdua akan melakukan suit Jepang yaitu dengan mengeluarkan salah satu bentuk batu, gunting, ataupun kertas dengan tangan mereka. Gunting dapat mengalahkan kertas, kertas dapat mengalahkan batu, batu dapat mengalahkan gunting, sedangkan bentuk yang sama berarti tidak ada yang menang (dalam putaran tersebut). Pemain yang menang di suatu putaran dapat melangkah ke depan sejauh X langkah sesuai bentuk yang mereka keluarkan. Dengan bentuk batu, pemenang dapat melangkah sejauh 1 langkah. Dengan bentuk gunting, pemenang dapat melangkah sejauh 2 langkah. Sementara dengan bentuk kertas, pemenang dapat melangkah sejauh 5 langkah. Setiap langkah Pak Joko dan Pak Galang selalu sama jauhnya. Setelah N putaran berlangsung, pemain yang melangkah lebih jauh dinyatakan sebagai pemenang. Jika ternyata keduanya sama jauh, maka permainan dinyatakan seri.

### Input Format

Baris pertama berisi kode-kode bentuk yang dikeluarkan Pak Joko selama permainan berlangsung dipisahkan dengan spasi

Baris kedua berisi kode-kode bentuk yang dikeluarkan Pak Galang selama permainan berlangsung dipisahkan dengan spasi

### Constraints

Kode bentuk 'G' berarti gunting, kode bentuk 'K' berarti kertas, dan kode bentuk 'B' berarti batu

Banyaknya putaran selama permainan berlangsung adalah  $1 \leq N \leq 100$

### Output Format

Terdiri dari satu baris yang berisi pemenang permainan : - "Pak Joko menang" jika pemenangnya Pak Joko, - "Pak Galang menang" jika pemenangnya Pak Galang, dan - "Seri" jika permainan seri.

## Contoh masukan 1

```
K G
G G
```

## Contoh keluaran 1

```
Pak Galang menang
```

## Contoh masukan 2

```
B K K K G K G K G B
K B K B B G K K B G
```

# Contoh keluaran 2

Pak Joko menang

## Sample Input 0

K G  
G G

## Sample Output 0

Pak Galang menang