



Neste sabádo acontecerá a final da Liga dos Campeões da UEFA e, por não saber de qual maneira esta vai acabar, lhe surgiu a ideia de simular computacionalmente algumas jogadas possíveis que resultem em gol.

Recebendo os nomes de um goleiro e um atacante que nunca erra, junto com uma lista que contém as preferências de passe de uma série de jogadores, sua tarefa é retornar se esta é (ou não) uma possível situação de gol.

### Entrada:

A entrada é composta por várias linhas. A primeira linha é composta por duas strings **G** e **A**, respectivamente os nomes do goleiro e do atacante.

As linhas que se seguem são compostas por uma string **J** (o nome de um jogador), um inteiro **N** (o número de jogadores que **J** tem preferência para passar a bola) e **N** strings **P<sub>i</sub>** (os nomes dos **N** jogadores preferidos por **J**).

A entrada termina com **EOF**.

### Saída:

Seu programa deve imprimir uma única linha contendo a palavra “gol” caso a bola consiga viajar de **G** até **A** ou “afasta a zaga” caso contrário.

### Limites:

- $1 \leq i \leq N \leq 10$

Entrada	Saída
Lloris Kane Vertonghen 2 Sissoko Eriksen Alli 2 Lucas Kane Lloris 1 Vertonghen Eriksen 3 Llorente Sissoko Alli	gol
Alisson Firmino Alisson 2 VanDijk Milner VanDijk 2 Alisson Milner Milner 2 VanDijk Alisson Wijnaldum 2 Firmino Salah Salah 2 Firmino Mane Mane 2 Salah Firmino Firmino 3 Alisson Mane Salah	afasta a zaga