



## Complete a Pokédex



Ash e seus amigos chegaram a nova região Pokémon, o continente de Galar. Ash está determinado a finalmente se tornar um mestre Pokémon e, para isso, ele precisará completar a Pokédex local, capturando todos os Pokémon daquela região. A Pokédex funciona da seguinte forma: ao apontar para um Pokémon selvagem, ela informa seu número e se ele já foi capturado.

### Tarefa

Como a Pokédex de Ash está quebrada e você é o novo estagiário do professor Carvalho, sua tarefa será implementar um programa que seja capaz de realizar essa função. Para isso, eles te dirão os Pokémon que Ash já possui e os Pokémon selvagem escondidos no local, a medida em que eles forem sendo encontrados. Toda vez que Ash encontra um monstinho que ele ainda não possui ele captura o Pokémon e seu código é registrado.

### Entrada

Primeiramente será dado um inteiro **'N' (0 ≤ 'N' ≤ 1000)** indicando quantos Pokémon Ash já capturou naquela região. Na linha seguinte serão dados os **'N' números 'X' (1 ≤ 'X' ≤ 10000)** que são os códigos dos Pokémon, separados por espaço. Na próxima linha será dado um inteiro **'M' (1 ≤ 'M' ≤ 20)** representando a quantidade de Pokémon selvagens escondidos naquele lugar. Na próxima linha serão dados os **'M' códigos 'X' (1 ≤ 'X' ≤ 10000)** dos Pokémon, a medida em que eles forem sendo encontrados.

### Saída

Sua saída deverá conter **'M' linhas**, cada linha contendo a mensagem "Temos que pegar!" caso o Pokémon encontrado ainda não tenha sido registrado e a mensagem "Repetido" para os que já foram.

### Exemplos

<b>Entrada</b> 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 3 11 5 12	<b>Saída</b> Temos que pegar! Repetido Temos que pegar!
<b>Entrada</b> 7 10 23 125 17 12 101 55 5 17 44 11 44 38	<b>Saída</b> Repetido Temos que pegar! Temos que pegar! Repetido Temos que pegar!