

## Problema J. Jogando com o Adversário

Breno é um estudante brilhante de Ciência da Computação e é absolutamente imbatível no "Jogo do Lema do Bombeamento" (aquela disputa teórica sobre linguagens regulares que tira o sono de muitos estudantes).

Cansado de vencer sempre usando a mesma estratégia de dividir palavras em  $uvw$ , Breno decidiu que precisava de novos ares.

Ele procurou seu eterno rival (vamos chamá-lo apenas de *adversário*) e propôs um desafio diferente, um clássico da teoria dos jogos imparciais: o **Jogo de Nim**.

As regras são simples, mas a estratégia é profunda:

1. Existem  $N$  pilhas de palitos sobre a mesa.
2. Breno e o adversário jogam alternadamente. Breno sempre começa (afinal, é ele quem está propondo o jogo).
3. Em cada jogada, o jogador deve escolher uma pilha que não esteja vazia e remover qualquer número de palitos dela (pelo menos um, mas pode ser a pilha inteira).
4. O jogador que remover o último palito da mesa vence o jogo.

Breno, confiante em sua capacidade de cálculo, acredita que sempre vencerá se o jogo permitir. O adversário, porém, não é bobo e também jogará de maneira ótima (perfeita).

Sua tarefa é determinar quem será o vencedor, dada a configuração inicial das pilhas.

### Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro  $t$  ( $1 \leq t \leq 2 \times 10^5$ ) representando o número de casos de teste, ou seja, as várias partidas que eles jogaram.

A seguir, são descritos os  $t$  casos de teste:

- A primeira linha de cada caso contém um inteiro  $N$  ( $1 \leq N \leq 2 \times 10^5$ ) que representa o número de pilhas de palitos.
- A segunda linha contém  $N$  inteiros  $x_1, x_2, \dots, x_n$ , onde  $1 \leq x_i \leq 10^9$  representa a quantidade de palitos em cada pilha.

### Saída

Para cada caso de teste, imprima "*Breno*" (sem aspas) se Breno vencer o jogo, ou "*Adversario*" (sem aspas e sem acento) se o adversário vencer, assumindo que ambos jogam de forma ótima.

<i>Exemplo de Entrada 1</i>	<i>Exemplo de Saída 1</i>
3	Breno
4	Breno
5 7 2 5	Adversario
2	
4 1	
3	
3 5 6	