

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. As regras são simples, mas a estratégia é profunda:

1. Existem N pedras espalhadas em um tabuleiro 100 x 100.
2. A posição de cada pedra é dada por coordenadas (l, c) , onde l é a linha e c a coluna.
3. Breno e o adversário jogam alternadamente. Breno sempre começa (afinal, é ele quem está propondo o jogo).
4. Em cada jogada, o jogador deve escolher **uma** pedra e movê-la para uma nova posição, **aproximando-a da origem (0,0)**.
5. Dado uma pedra em (l, c) , o jogador escolhe um inteiro $u > 0$ e move a pedra para uma das seguintes posições (desde que não saia do tabuleiro):
 - a. $(l - u, c)$ — movimento vertical para baixo;
 - b. $(l, c - u)$ — movimento horizontal para a esquerda;
 - c. $(l - u, c - u)$ — movimento diagonal para a esquerda e para baixo.
6. Várias pedras podem ocupar a mesma posição simultaneamente.
7. O jogo termina quando não for mais possível realizar movimentos (todas as pedras chegaram em $(0,0)$). O jogador que fizer o **último movimento** 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 pedras.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro N ($1 \leq N \leq 1000$) representando o número de pedras no tabuleiro.

As N linhas seguintes descrevem a posição de cada pedra. A i -ésima linha contém dois inteiros l_i e c_i , onde ($1 \leq l_i, c_i \leq 100$), indicando a linha e a coluna onde a i -ésima pedra está.

Saída

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.

Todas as linhas da saída, incluindo a última, terminam com o caractere de fim-de-linha (`\n`).

<i>Exemplo de Entrada 1</i>	<i>Exemplo de Saída 1</i>
<pre>2 1 3 2 3</pre>	<pre>Breno</pre>

<i>Exemplo de Entrada 1</i>	<i>Exemplo de Saída 1</i>
<pre>1 1 2</pre>	<pre>Adversario</pre>