

# Escolha as Caixas

Autor: Antônio Dias

Póvoa está tentando desenvolver um novo jogo de azar. Uma das ideias que lhe veio à mente foi a de distribuir inteiros aleatórios em caixas numeradas e pedir ao jogador que selecionasse algumas destas caixas. Caso a soma das caixas escolhidas pelo jogador for um múltiplo de 3, ele vence, caso contrário, o vencedor será Póvoa. Sua tarefa é ajudar na implementação do jogo descrito.

## Entrada:

A entrada é composta por 3 linhas. A primeira linha é composta por dois inteiros ' $N$ ' e ' $M$ ', respectivamente, o número de caixas dispostas e o número de caixas selecionadas. A segunda linha contém ' $N$ ' inteiros separados por espaços onde o  $i$ -ésimo inteiro representa o conteúdo da  $i$ -ésima caixa. Analogamente, a terceira linha consiste dos ' $M$ ' identificadores das caixas selecionadas. A numeração das caixas começa em um.

## Saída:

Seu programa deve imprimir uma única linha que diz "povoa" ou "jogador", com base naquele que tiver vencido.

## Limites:

•  $1 \leq N, M < 100$

Entrada	Saída
3 1 1 2 3 3	jogador
5 2 7 12 4 3 1 2 5	povoa