

Presente?!

Por Rujia Liu  China**Timelimit: 3**

Existe um belo riacho em uma bela vila. **N** Pedras estão alinhadas em linha reta do número 1 até **N**, da margem esquerda à margem direita, como mostrado abaixo.

[Flanco esquerdo] - [Pedra 1] - [Pedra 2] - [Pedra 2] - [Pedra 3] - [Pedra 4] - [Pedra **N**] - [Flanco Direito]

A distância entre duas Pedras adjacentes é exatamente 1 metro, enquanto a distância entre a margem esquerda e a Pedra 1 e a distância entre a Pedra **N** e a margem direita também são 1 metro.

O sapo Frank está prestes a atravessar o riacho, seu vizinho, o sapo Funny veio a ele e disse:

'Olá Frank, feliz dia das Crianças! Eu tenho um presente para você. Vê? Um pequeno pacote na Pedra 5.'

'Oh, que legal! Obrigado! Eu vou pegar.'

'Espere! Este presente é apenas para sapos inteligentes. Você não pode pegar pulando direto.'

'Oh? Então o que devo fazer?'

'Pular mais vezes. Seu primeiro pulo deve ser da margem esquerda para a Pedra 1, então, pule quantas vezes quiser - não importa se for pra frente ou para traz - mas seu pulo *i* deve cobrir $2 \times i - 1$ metros. E mais, uma vez que alcance a margem direita ou esquerda, o jogo termina, sem mais pulos!'

'Hummmm, nada fácil... deixa eu pensar!' Respondeu sapo Frank, 'Devo tentar?'

Entrada

A entrada contém mais de 2000 casos de teste. Cada caso de teste contém um única linha. Ela contém dois positivos inteiros **N** ($2 \leq N \leq 10^6$), e **M** ($2 \leq M \leq N$), **M** indica o número da pedra em que o presente está. O caso de teste no qual **N** = 0, **M** = 0 terminará a entrada e não deve ser contado como caso de teste.

Saída

Para cada caso de teste, imprima uma única linha contendo 'Let me try!' (Me deixe tentar) se for possível chegar a Pedra **M**, caso contrário, imprima um linha contendo 'Don't make fun of me!' (Não ria de mim!).

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
9 5 12 2 0 0	Don't make fun of me! Let me try!

Nota:

No caso 2, Frank consegue chegar por este caminho:

Frente (para Pedra 4) | Frente (para Pedra 9) | Traz (para Pedra 2, pegou o presente!)

Note que se Frank pular para frente em seu último pulo, ele chegará no flanco direito (assumindo que a margem é larga o suficiente), consequentemente perdendo o jogo.