

Zadanie 1, Tic-tac-toe

Tic-tac-toe jest jednym z najpopularniejszych zajęć na nudne popołudnia w Ardenii. Algo i Bajtek nie są szczególnymi wielbicielami tej gry, ale mama kazała im grać, zasiedli więc przy planszy o rozmiarze 5×5 . Obaj mają duże sterty żetonów, żetony Algo są oznaczone literką A, żetony Bajtka literką B. Jednak, ponieważ obaj mają zaledwie po dwa lata, nie wiedzą jak grać. Zamiast tego kładą swoje żetony na przemian tak szybko jak to tylko możliwe, tak że po chwili cała plansza jest zapełniona żetonami z literkami A i B.

Chcieliby teraz wiedzieć, kto wygrał, ale liczenie też nie jest ich mocną stroną. Przypomnijmy zatem, że celem tic-tac-toe jest ustawienie trzech własnych żetonów w rzędzie, tzn. leżących na trzech polach sąsiadujących ze sobą w poziomie, w pionie lub po przekątnej. Jeśli obaj mają układ trzech żetonów w rzędzie lub żaden nie ma takiego układu, jest remis.

Wejście

Pierwszy wiersz wejścia zawiera dodatnią liczbę całkowitą $N \leq 10^5$, będącą liczbą przypadków testowych. Kolejne linie zawierają N przypadków testowych w następującym formacie. Dla każdego przypadku testowego wejście zawiera pięć wierszy zawierających po pięć liter A lub B. Litery nie są przedzielone żadnym separatorem.

Wyjście

Dla każdego przypadku testowego program powinien wyprowadzić na wyjście jedną linię opisującą wynik pojedynku w formacie: „A wygrywa”, „B wygrywa”, „remis”. Pomiedzy danymi dla pojedynczych przypadków nie ma pustych linii.

Przykład

Dla danych wejściowych:	Plik wyjściowy powinien zawierać:
2 AABBA BAAAB AAABA ABAAB BAAAB AAAAA AAAAA BAAAA ABAAA AABAA	A wygrywa remis