

جنگ ستارگان

- محدودیت زمان: ۱ ثانیه
- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مگابایت

در سیاره‌ی شهرام جنگی اتفاق افتاده است. تیم حلیم با شکر (شکریا) در یک سمت و تیم حلیم با نمک (نمکیا) در سمت دیگر قرار دارند. آن‌ها برای جلوگیری از ناجوانمردی یک سری قوانین برای جنگ وضع کردند. آن‌ها قرار گذاشتند که تن به تن در یک صفحه‌ی ۱۰ در ۱۰ با هم مبارزه کنند. قوانین مسابقه به صورت زیر است:

- مبارز تیم شکریا در نقطه‌ی $(0,0)$ قرار دارد (گوشه چپ بالا) و مبارز تیم نمکیا در نقطه‌ی $(9,9)$ (گوشه راست پایین) ایستاده است.
- مبارزه نوبتی انجام می‌شود که ابتدا تیم شکریا حرکت اول را انجام می‌دهد.
- در هر حرکت اعمال مجاز عبارتند از:
 - حرکت به اندازه یک واحد به چهار جهت r, l, u, d (که r به معنای right و l به معنای left و u به معنای up و d به معنای down است)
 - شلیک به چهار جهت sr, su, sl, sd (که sr به معنای shoot right و sl به معنای shoot left و su به معنای shoot up و sd به معنای shoot down است)
- شلیک‌ها به این صورت هست که تیرها سرعت بی‌نهایت دارند و در لحظه‌ی شلیک به هدف برخورد می‌کنند و همچنین تیرها تا بی‌نهایت در حرکتند به طور مثال اگر مبارز شکریا در $(0,7)$ باشد و مبارز نمکیا در $(0,1)$ باشد، و مبارز شکریا su را اجرا کند، آنگاه چون هردو در یک ستون قرار دارند و مبارز نمکیا بالاتر از مبارز شکریا است پس تیر در همان لحظه به مبارز نمکیا اصابت می‌کند. حال تیم برگزاری جنگ از شما خواسته تا کدی برای داوری مبارزات بنویسید و پس از ورودی گرفتن حرکت‌های هر بازیکن در هر نوبت، نتیجه‌ی مبارزه را خروجی دهید. قوانین پیروزی یک طرف به قسم زیر است:
 - اگر به هر مبارز تیر اصابت شود، مبارز کشته شده و طرف مقابل پیروز می‌شود.
 - اگر هر مبارز از زمین مسابقه خارج شود، طرف مقابل پیروز می‌شود.
 - اگر مبارزها در یک خانه به هم برخورد کنند، آن مبارزی که زودتر در آن خانه حضور داشته پیروز می‌شود.

ورودی

ورودی شامل یک n که تعداد کل حرکات را نشان می‌دهد و سپس در n خط بعد به ترتیب حرکت مبارز شکریا و مبارز نمکیا را نشان می‌دهد. (خطوط فرد حرکات مبارز شکریاست و خطوط زوج حرکات مبارز نمکیا)

$$1 \leq n \leq 100$$

خروجی

در صورت پیروزی مبارز شکریا shekaria won در صورت پیروزی مبارز نمکیا namakia won و در صورت برابری دو مبارز draw نمایش داده شود.

مثال

ورودی نمونه ۱

```
12
r
l
r
l
d
l
r
l
r
u
r
su
```

خروجی نمونه ۱

```
namakia won
```

حرکات به شکل زیر است:

- حرکت مبارز شکریا از $(0,0)$ به $(1,0)$
- حرکت مبارز نمکیا از $(9,9)$ به $(8,9)$
- حرکت مبارز شکریا از $(1,0)$ به $(2,0)$
- حرکت مبارز نمکیا از $(8,9)$ به $(7,9)$
- حرکت مبارز شکریا از $(2,0)$ به $(2,1)$
- حرکت مبارز نمکیا از $(7,9)$ به $(6,9)$
- حرکت مبارز شکریا از $(2,1)$ به $(3,1)$
- حرکت مبارز نمکیا از $(6,9)$ به $(5,9)$
- حرکت مبارز شکریا از $(3,1)$ به $(4,1)$
- حرکت مبارز نمکیا از $(5,9)$ به $(5,8)$
- حرکت مبارز شکریا از $(4,1)$ به $(5,1)$
- شلیک مبارز نمکیا به سمت بالا و اصابت تیر به مبارز شکریا (چون در یک ستون قرار دارند و مبارز شکریا بالای مبارز نمکیا قرار دارد) و پیروزی مبارز نمکیا!

ورودی نمونه ۲

2
r
d

خروجی نمونه ۲

shekaria won

در اینجا مبارز شکریا یک خانه به راست می‌آید و مبارز نمکیا یک خانه به پایین می‌رود و از زمین خارج می‌شود. پس مبارز شکریا پیروز می‌شود.