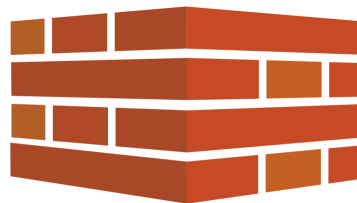


## Úloha č. 2

### Důkaz



---

Rozmysli, popiš a naprogramuj!

10 b

Po zneškodnění všech pastí v okolí mrtvoly ses vydal mílovými kroky k dané oblasti. Když jsi stál téměř nad ní, tak se ti v koutku tvého oka mihla postavička. Jednalo se o jakéhosi staršího pána vyskakujícího do výšky za nedalekým pletivovým plotem s cihlovými sloupky. Toto chování tě natolik zaujalo, že jsi pohybem ruky naznačil poblíž stojícím policistům, ať se bez tvého svolení nikdo k mrtvole nepřibližuje, a vydal ses za staříkem. Jak ses přibližoval, začínal jsi chápat, proč se stařík snaží vyskočit co nejvýše do vzduchu. Rozhodně to nebylo z důvodu, že by chtěl upoutat tvou pozornost, ani že by trénoval na olympiádu. Na vrcholu sloupku totiž ležela zakrvácená peněženka. Zjevně důkazní materiál. Když jsi konečně tedy došel k plotu, muž již vypadal značně vyčerpan.

„Dobrý den,“ začal jsi zdvořile, „vidím, že se snažíte získat peněženku, která se nalézá na sloupku plotu vašeho domu. Bohužel si ji budu muset vzít já, neboť by to mohl být důkazní materiál k vraždě, která se stala nedaleko.“ „No jo, to jste vy mladí,“ odsekl muž, „najednou je všechno důkazní materiál a starému člověku za chvíli odeprou i hůlku na chození. Nic nebude. Když peněženka spadne na mou zahradu, tak bude moje podle zákona, který říká, že ovoce spadlé na sousedovu zahradu je jeho.“

Tato odpověď tě trochu zarazila, vždyť bys ho mohl nechat zatknout za maření policejního vyšetřování. Vzpomněl sis však, co minule říkala soudkyně Doyle Franks. Pokud pošlu do zadržovací cely ještě jednoho člověka, který tam nemusí být, tak mi ho nastěhuje domů. Podíval ses tedy zběžně do nedávno digitalizovaných katastrálních map a zjistil jsi, že daný plot se nachází na takzvaném území nikoho, protože při digitalizaci vznikla v katastrálních mapách chyba. Začalo ti být tedy jasné, do jaké překerní situace ses dostal. Krom již zmíněného zatčení tě napadla ještě jedna spásná myšlenka. Pokud odstraníš ze sloupku cihlu, třeba si stařík bude myslet, že máš plán, jak si zajistit sebrání peněženky a pokusí se tě napodobit. Pokud sloupek spadne, protože stařík odebere špatnou cihlu, tak ji bude mít v ten okamžik v ruce a ty budeš díky tomu rychlejší při sbírání spadlé peněženky. Tak by se ti mohlo povést získat důkazní materiál bez velkého zásahu policie.

Sloupek se skládá z  $M$  pater cihel, kde každé patro má cihly vyskládané kolmo na patro pod ním. Na každém patře se vyskytuje  $N$  cihel narovnaných stejným směrem. Bylo ti jasné, že pokud po odebrání cihly jedním z vás bude na nějakém patře (a to klidně i vrchním) chybět středová cihla, a zároveň všechny cihly vlevo či vpravo od ní, sloupek se zřítí. Dále sis uvědomil, že je-li počet cihel na patrech  $N$  sudý, tak chybí středové cihly. Druhá část podmínky pro pád sloupku ale stále platí i v tomto případě. Tedy například budou-li patra po čtyřech cihlách, stařík odebere na jednom patře první cihlu zleva a ty následně odebereš druhou cihlu zleva ze stejného patra, sloupek spadne. Díky svému vytríbenému logickému uvažování sis prohlédl sloupek a hned ti bylo jasné, který z vás tuto hru vyhraje. A tedy zdali je lepší rovnou zavolat policii a staříka zatknout či se staříkem vše vyřešit bez zásahu policie.

## Vstup

Na vstupu dostanete číslo  $T$ ,  $1 \leq T \leq 10^3$ , označující počet zadání, která musí program očekávat. Následuje  $T$  řádků s čísly  $M$  a  $N$ , kde  $1 \leq M \leq 10^9$  a  $1 \leq N \leq 10^9$ .  $M$  označuje počet pater a  $N$  počet cihel na každém patře. Zjistěte, který z vás vyhraje, pakliže oba hrajete optimálně a v každém tahu je povolené odebrat pouze jednu cihlu. První cihlu vždy odebíráš ty.

## Výstup

Jako výstup vypište pro každé zadání jeden řádek, na kterém bude uvedeno, zdali vyhrajete vy (Vyhraju ja), či vyhraje stařík (Vyhraje starik).

## Ukázkové vstupy

### Vstup

```
1
3 3
```

### Výstup

```
Vyhraju ja
```

### Vstup

```
2
1 5
2 4
```

### Výstup

```
Vyhraju ja
Vyhraje starik
```