

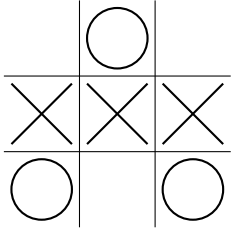
Kółko i krzyżyk (kolko-krzyzyk-1)

Memory limit: 32 MB

Time limit: 0.50 s

Jasio gra z Małgosią w grę w kółko i krzyżyk. Problem polega na tym, że ani Jasio, ani Małgosia nie potrafią stwierdzić kto wygrał.

Małgosia oczywiście zaczyna, potem Jasio i tak na przemian aż zapełni się cała plansza. Wtedy zastanawiają się kto wygrał – być może jednak w jakimś wcześniejszym ruchu nastąpiło już zwycięstwo. Na szczęście Jasio i Małgosia potrafią odtworzyć kolejne ruchy, które wykonywali na planszy.



Napisz program, który: wczyta kolejne ruchy Jasia i Małgosi, wyznaczy kto jest zwycięzcą gry i wypisze wynik na standardowe wyjście.

Wejście

Wejście składa się z trzech wierszy. Każdy z nich składa się z trzech znaków. Każdy znak jest cyfrą 1–9 określającą numer tury, w której na danym polu pojawił się symbol.

Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinno się znaleźć jedno słowo: JASIO, MALGOSIA lub REMIS w zależności od tego, kto okazał się zwycięzcą gry.

Przykład

| Input | Output | Explanation |
|-------|--------|--|
| 938 | JASIO | Sytuacja po wykonaniu sześciu ruchów (trzech Małgosi i trzech Jasia) prezentuje się jak na rysunku w treści zadania powyżej. |
| 642 | | Jasio wygrywa (pomimo tego, że w następnym ruchu Małgosia dopełnia swoją linię). |
| 571 | | |