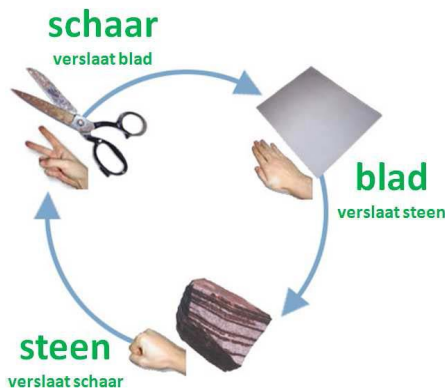


Rock-paper-scissors

Rock-paper-scissors is a famous handgame. Two players count down and simultaneously form either a rock (fist), a pair of scissors (two outstretched fingers) or a piece of paper (outstretched hand) with their hands. Rock beats scissors, scissors beat paper and paper beats rock. It is often used as a choosing method. The advantage of this game is that there's no need for a third party (e.g. guessing a number) or any extra material (e.g. heads or tails and rolling a dice).



Try to minimize the amount of conditions that need to be tested to determine the result.

Input

The input consists of two lines that state one of three words, rock, paper or scissors. The first line states the gesture of player 1, the second line is the opponent's gesture.

Output

The output consists of a single line that indicates which player wins the game. This line must contain one of the descriptions below:

- tie
- player1 wins
- player2 wins

Example

Input:

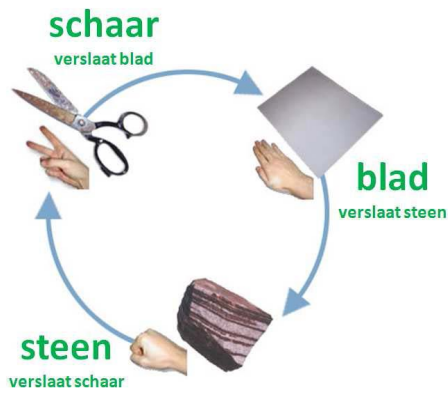
scissors
rock

Output:

player2 wins

Blad-steen-schaar is een bekend spelletje dat met de hand gespeeld wordt. De twee spelers tellen af en maken met de hand tegelijk de vorm van een steen (een vuist), een schaar (twee uitgestoken vingers) of een blad (een vlakke hand). Hierbij verslaat de steen de schaar, de schaar het blad en het blad de steen. Het wordt vaak gebruikt om te loten. Het voordeel van deze

spelvorm is dat er geen derde partij bij nodig is (zoals bij het raden van een getal), en geen materiaal (zoals bij kop of munt en het rollen van een dobbelsteen).



Probeer het aantal voorwaarden dat moet getest worden om het resultaat te bepalen minimaal te houden.

Invoer

De invoer bestaat uit twee regels waarop telkens één van de woorden blad, steen of schaar staat. De eerste regel geeft aan welk handgebaar speler1 maakt, en de tweede regel welk handgebaar speler2 maakt.

Uitvoer

De uitvoer bestaat uit één enkele regel die aangeeft welke speler het spelletje wint. Deze regel moet één van de volgende omschrijvingen bevatten:

- gelijkspel
- speler1 wint
- speler2 wint

Voorbeeld

Invoer:

schaar
steen

Uitvoer:

speler2 wint