

Kółko i Krzyżyk (duże) (kolko-i-krzyzyk-big)

Limit pamięci: 32 MB

Limit czasu: 1.00 s

W Las Vegas odbywają się zawody najniższej klasy. O tytuł mistrza Zbąszynka w kółko i krzyżyk walczą najwybitniejsi stratedzy ze Skellige: Magnus Carlsberg, oraz Włodzimierz Biały. Tak się jednak składa, że włodarz gali, który jest bułgarskim samurajem, obstawił cały majątek na wygraną jednego z zawodników. Z obawy że partia może zakończyć się remisem postanowił zmodyfikować zasady. W tej partii gra toczyć się będzie na prostokątnej planszy rozmiaru $N \times M$. Zwycięży jednak standardowo ten, kto ułoży trzy ze swoich figur w wierszu, kolumnie, bądź na ukos. Rozgrywkę zaczyna Magnus Carlsberg. Bułgarski samuraj zastanawia się jaki będzie wynik dla danej konfiguracji, przy założeniu że obaj gracze grają optymalnie.

Wejście

W pierwszym i jedynym wierszu wejścia znajdują się dwie liczby całkowite N , oraz M .

Wyjście

W pierwszym i jedynym wierszy wyjścia znajdują się napis "Magnus Carlsberg", jeśli zwycięży Magnus Carlsberg, "Włodzimierz Biały", jeśli zwycięży Włodzimierz Biały, oraz "Remis" w przypadku remisu.

Ograniczenia

$1 \leq N, M \leq 2500$.

Przykład

Wejście

3 3

Wyjście

Remis

Wyjaśnienie

Znany przypadek, w którym żaden z graczy nie ma strategii wygrywającej