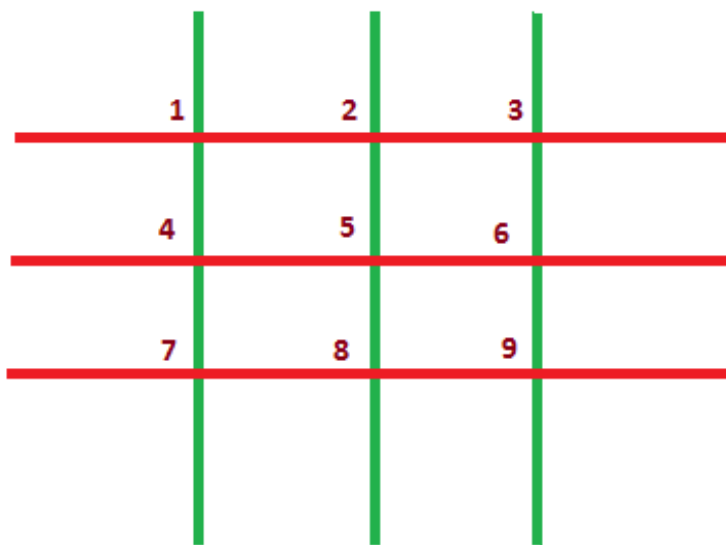


# Саваануудтай тоглоом

2014 оны IOI (Олон Улсын Мэдээлэлзүйн Олимпиад)-аас алт, мөнгөн медаль хүртсэнийхээ дараа Акшат Малвика хоёр бараг зэрэг зугаацахад болохгүй юмгүй гэж ярилцжээ. Тэд  $n$  ширхэг хөндлөн,  $m$  ширхэг босоо саваагаар хийсэн торон дээр тоглоом тоглоно.

*Огтлолцлын цэг* гэж хөндлөн болон босоо савааны огтлол дээр үүссэн ямар нэг цэгийг хэлэх юм.

Доорх зурагт  $n = 3$  ба  $m = 3$  байх торыг харуулав. Нийт  $n + m = 6$  саваа байна (хөндлөн саваануудыг улаанаар, босоо саваануудыг ногооноор харуулав). Мөн 1-с 9 хүртэл дугаарлагдсан  $n * m = 9$  огтлолцлын цэг байна.



Тоглоомын дүрэм маш энгийн. Тоглогчид ээлжлэн нүүх ба Акшат алтан медаль авсан учраас эхлээд нүүнэ. Нүүж байхдаа тоглогч ямар нэг үлдсэн огтлолцлын цэгийг сонгох ба энэ цэгийг дайран өнгөрөх бүх савааг торноос арилгана. Цааш нүүж чадахгүй болсон тоглогч ялагдана. Өөрөөр хэлбэл түүнийг нүүхэд торонд ямар ч огтлолцлын цэг байхгүй бол.

Хоёр тоглогч байж болох хамгийн зөв аргаар тоглосон гэж бодъё. Хэн нь хожих вэ?

## Input

Оролтын эхний мөр нь зайгаар тусгаарлагдсан  $n, m$  ( $1 \leq n, m \leq 100$ ) бүхэл тоонуудыг агуулна.

## Output

Нэг мөрөнд "Akshat" эсвэл "Malvika" (хашилтгүйгээр) гэж хэвлэнэ. Энэ нь тоглоомын ялагчийг илэрхийлнэ.

## Example

Input 1:

2 2

**Output 1:**

Malvika

**Input 2:**

3 3

**Output 2:**

Akshat