

# Wojna

- Dziadku, nie chce mi się już grać w wojnę, czy nie możemy jakoś szybciej stwierdzić kto wygra, bez tego całego przekładania kart?

- Ależ oczywiście wnusiu, już piszę program!

Dziadek naturalnie nie umie programować, ale Ty umiesz. Napisz program, który na podstawie opisu kart obydwójga graczy rozstrzygnie o losach potyczki.

W każdym ruchu, niezależnie od tego kto go wygrał, najpierw na spód talii zwycięzcy odkładana jest karta dziadka, a następnie wnuczka. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku wystąpienia wojny, po każdym ruchu do wspólnej puli kart odkładana jest najpierw karta dziadka, a następnie wnuczka. Zwycięzca wojny zgarnia całą wspólną pulę kart i odkłada ją na spód swojej talii. Poniżej prezentujemy przykładową sytuację wojenną:

Karty dziadka: *QC AS QH*

Karty wnuczka: *QD 8H KC*

Wojnę wygrywa wnuczek i zgarnia całą wspólną pulę, która po zakończeniu wojny wygląda następująco:

*QC QD AS 8H QH KC.*

## Wejście

Wejście składa się z dwóch linii, w pierwszej z nich znajduje się opis 26 kart dziadka, w drugiej zaś 26 kart wnuka. Opis każdej karty to jeden wyraz będący złączeniem wartości karty (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) oraz jej koloru (C - trefl, D - karo, H - kier, S - pik).

## Wyjście

Na wyjściu należy wypisać słowo "Dziadek" jeśli wygra dziadek, "Wnuczek" jeżeli wygra wnuk albo słowo "Remis" jeśli nie ma możliwości wyłonienia zwycięzcy.

## Przykład

### Wejście:

QD 5H 5D 2C 2D 10D 7D 4H JC 3H AD 6D 7S JH 10C 2H KH 7C 6C 4D AC AH QH 3D 10H 5C  
JD 8H 3S KS 5S 9S 3C 9D 10S 8D QC QS 8C 4C 9C KD 6H 7H 9H 2S AS 4S 6S JS 8S KC

### Wyjście:

Dziadek