

Task A1. Heaps

Nini dhe Mimi po luajnë një lojë. Atje janë N grumbuj gurësh. Çdo grumbull i ka B_i gurë të mëdhenj dhe S_i guralecë të vegjël. Nini dhe Mimi bëjnë lëvizje me radhë dhe pasi një lojtar nuk ka më lëvizje për të bërë, ata humbasin. Çdo lëvizje konsiston në zgjedhjen e një grumbulli jo bosh i dhe duke hequr disa gurë dhe/ose guralecë prej tij. Formalisht, mund të hiqet X gurë dhe Y guralecë, ku $0 \leq X \leq B_i$, $0 \leq Y \leq S_i$ dhe $0 < X + Y$. Megjithatë, çdo gurë i hequr duhet të zëvendësohet me të paktën K guralecë; mund të zëvendësohet me çdo numër natyror guralecash jo më pak se K . Kështu, në çdo lëvizje ku $X \geq 1$, së pari Y guralecat hiqen dhe më pas lojtari duhet të shtojë përsëri $Z \geq KX$ guralecë. Nini fillon e para. Para se të bëjë lëvizjen e saj, ajo pyet veten nëse mund ta fitojë lojën nëse luan në mënyrë optimale. Shkruani një program `heaps.cpp`, që i përgjigjet pyetjes së saj.

Input

Nga rreshti i parë i hyrjes standarde, programi juaj duhet të lexohet K dhe Q . Pastaj Q teste të pavarura me K do ndjek. Për çdo test, rreshti i parë përmban N . Rreshti i radhës N ka një përshkrim të një grumbulli: B_i and S_i .

Output

Në Q rreshta, programi juaj duhet të nxjerrë përgjigjet për secilin nga testet sipas renditjes që u dhanë. Duhet të shfaq `Win`, nëse Nini ka fituar, dhe `Loss`, nëse nuk ka fituar.

Constraints

$$1 \leq Q \leq 10$$

$$1 \leq N \leq 10^4$$

$$0 \leq K, B_i \leq 300$$

$$0 \leq S_i \leq 10^7$$

Subtasks

Subtask	Points	K	B_i	Additional constraints
1	8	$= 0$	$= 0$	
2	11	$= 0$	≤ 1	If $B_i = 1$, then $S_i = 0$.
3	12	$= 0$	≤ 300	
4	18	$= 1$	≤ 5	
5	18	≤ 20	≤ 20	
6	10	≤ 100	≤ 100	
7	11	≤ 300	≤ 300	
8	12	≤ 3000	≤ 3000	

Zgjidhja juaj do të marrë pikët për një nëndetyrë vetëm nëse i kalon të gjitha testet në të.

Sample test

Input	Output
3 2	Win
2	Loss
1 5	
3 2	
3	
0 3	
2 1	
3 2	

