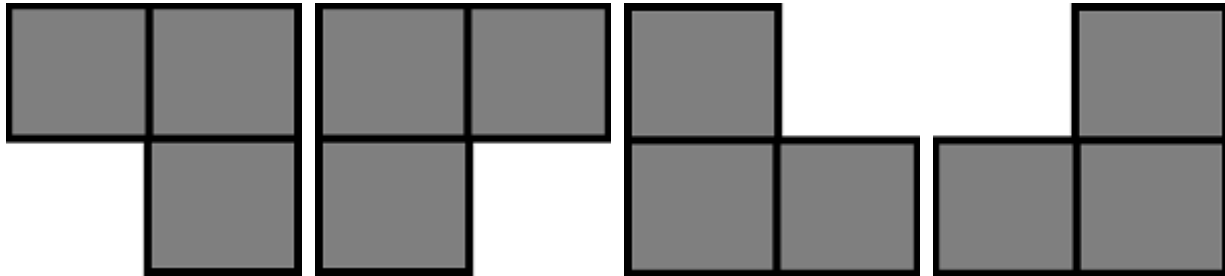


Задача IV. Пъзел

Мишо и Шишо играели на нова и интересна игра-пъзел. Върху поле с размери $N \times M$ те се редували да слагат триъгълни фигури със следната форма:



В играта обаче имало няколко допълнителни условия:

1. Имало повредени полета, върху които нямали право да слагат фигури.
2. Две фигури не трябвало да се застъпват.
3. Първият ред от фигурата, която слагали, трябвало да се намира върху ред с четен индекс.

Този, който направи последния ход, печели играта.

Мишо си направил генератор на произволни дъски, но не знае как да определи дали ще победи или не. Имайки предвид, че той винаги започва втори, помогнете му да избере такива от генерираните дъски, че при оптимална игра и от двамата, победата му да бъде сигурна.

Вход:

На първия ред от входния файл **puzzle.in** въвеждаме три числа **N**, **M** и **K**, съответно броя редове, колони и повредени полета.

Следват **K** реда с по две числа - съответно реда и колоната на повредената клетка от полето.

Индексирането на редове и колони започва от 0.

Изход:

На единствения ред в изходния файл **puzzle.out** трябва да отпечатате „**good**” ако полето е добро и Мишо ще спечели и „**bad**” в противен случай.

Ограничения:

$0 < N \leq 100$

$0 < M \leq 10$

Ограничението за време на изпълнение на програмата е 1 секунда.

Примери:

№	puzzle.in	puzzle.out
1.	2 4 2 0 1 1 2	good
2.	2 6 2 0 1 1 2	bad
3.	2 3 0	bad