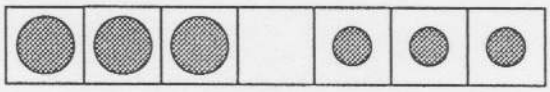
Problém F

Mince

V této úloze se budeme opět zabývat hrou. Jde o hru s mincemi pro jednoho hráče, která má některé rysy společné se známou hrou 15. Hracími kameny je N desetníků a N pětníků. Hrací pole ma rozměr 2*N+1. Na počátku hry jsou desetníky na levé straně, pětníky na pravé a mezi nimi je jedno volné políčko. Pro N = 3 demonstruje výchozí postavení obrázek:



Mincemi je možné pohybovat podle následujících pravidel:

- desetník je možné přemístit o 1 políčko doprava, pokud je toto políčko volné
- desetníkem je možné přeskočit 1 minci vpravo, pokud je za ní volné políčko
- pětník je možné přemístit o 1 políčko doleva, pokud je toto políčko volné
- pětníkem je možné přeskočit 1 minci vlevo, pokud je za ní volné políčko

Cílem hry je přesunout všechny desetníky doprava a všechny pětníky doleva tak, že mezi nimi bude opět jedno políčko mezera. Vaším úkolem je napsat program, který umožní z již rozehrané hry určit, zda je možné ji z daného postavení dohrát.

Specifikace vstupu

První řádek obsahuje přirozené číslo N udávající počet úloh k vyřešení. Dále následuje N řádků. Na každém řádku je popsána jedna hra řetězcem znaků. V tomto řetězci znak 'd' označuje desetníky, znak 'p' pětníky a znak 'm' volné políčko.

Specifikace výstupu

Pro každou úlohu obsahuje výstup právě jeden řádek, na kterém je jedno z následujících hlášení:
'Hru lze ze zadaneho postaveni dohrat.'
'Hru nelze ze zadaneho postaveni dohrat.'

Příklad vstupu

```
5
dddmppp
mppppdddd
mddpp
ddpmdpp
dpdpdpm
```

Příklad výstupu

```
Hru lze ze zadaneho postaveni dohrat.
Hru lze ze zadaneho postaveni dohrat.
Hru nelze ze zadaneho postaveni dohrat.
Hru nelze ze zadaneho postaveni dohrat.
Hru lze ze zadaneho postaveni dohrat.
```