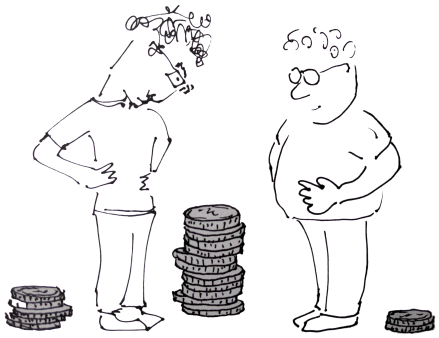
Žaidimas

Adomas ir Vilius žaidžia žaidimą. Iš pradžių jie į vieną krūvelę sukrauna N vienodų monetų. Tuomet jie abu paeiliui atlieka ėjimus. Pradeda Adomas. Ėjimą atliekantis žaidėjas nuo krūvelės viršaus paima tam tikrą kiekį monetų – jis pats nusprendžia, kiek monetų paimti, bet jis turi paimti ne mažiau nei vieną ir ne daugiau nei K monetų. Laimi tas žaidėjas, kuris nuima paskutinę monetą.



Užduotis. Parašykite programą, kuri, žaisdama už Adomą, laimėtų šį žaidimą. Parametrai N ir K bus parinkti taip, kad Adomas galėtų laimėti, kad ir kaip žaistų Vilius.

Reikalavimai. Parašykite funkciją `kiekImti(N, K)` su tokiais parametrais:

- `N` – monetų kiekis.
- `K` – didžiausias monetų, kurias galima paimti vienu ėjimu, skaičius.

Funkcija turi grąžinti:

- Monetų kiekį, kurį turi paimti Adomas šiuo ėjimu.

Pavyzdys. $N = 10, K = 5$

Pradeda Adomas ir, tarkime, jis nuima keturias monetas. Antrasis eina Vilius ir jis nuima tris monetas. Prieš antrąjį Adomo ėjimą krūvelėje yra trys monetos, ir Adomas gali jas visas paimti. Taigi laimi Adomas.

Dalinės užduotys. Visiems testams galios ribojimas $1 \leq N \leq 1\,000\,000$.

Nr.	Taškai	Ribojimai
1	10	$K = 1$
2	90	$1 \leq K \leq 1\,000\,000$