

TicTacToe

СЕЗОН 7 – ЧЕТВЪРТИ РУНД



Иванчо много обича да играе популярната игра морски шах. Заедно с приятелите си играли толкова много и станали толкова добри, че в един момент всяка тяхна игра завършвала с равенство. Винаги да се завършва с равенство изобщо не е интересно и затова те тръгнали да търсят начини за оптимизация на играта, така че задължително винаги да има победител. След дълги размишления стигнали до следната 'оптимизация'. Отново се играе на 3x3 дъска, но за разлика от обичайния морски шах, при който първият играч играе с 'x', а вторият с 'o', тук и двамата играчи играят с еднакъв знак - 'x'. Също така целта тук не е да спечелиш, а да загубиш. Тоест да накараш противника си да направи ход, при който някой ред, стълб или диагонал се състои от 3 знака 'x'. При такъв ход играчът, който го е направил губи и съответно другият печели.

Иванчо вече е направил първия си ход, но се чуди дали е прибързал, затова ще внимава много със следващите. От вас се иска да напишете програма, която определя дали Иванчо ще спечели при оптимална игра на двамата играчи.

Забележка: По-подробна информация за играта морски шах -

<https://en.wikipedia.org/wiki/Tic-tac-toe>

Вход

От първия ред на файла `tictactoe.in` се въвеждат две числа – x и y - съответно координатите на позицията, където Иванчо е направил първия си ход. Горният ляв ъгъл е с координати (1,1), а долният десен с координати (3, 3).

Изход

В изходния файл `tictactoe.out` отпечатайте "Yes" (без кавичките), ако Иванчо ще спечели при оптимална игра от страна на двамата, и „No“, в противен случай.

Ограничения

$$1 \leq x, y \leq 3$$

Ограничение за време: 1.0 сек

Ограничение за памет: 256 MB

Примерен тест

Вход (<code>tictactoe.in</code>)	Изход (<code>tictactoe.out</code>)
1 2	No