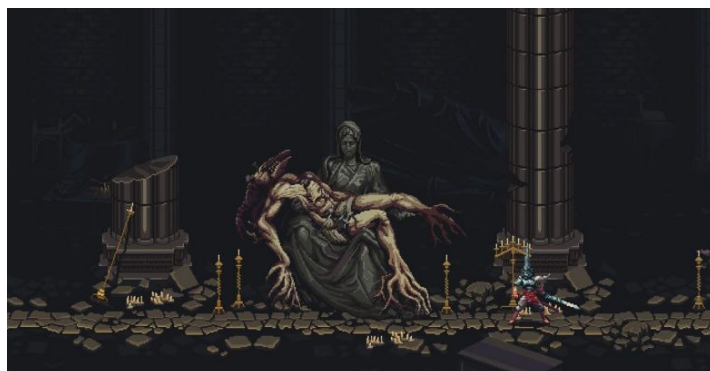


# Blasphemous

Autor: Manollo Castro de Pinho Martinez



Blasphemous é um jogo no estilo Roguelike que vai ficando cada vez mais desafiador de acordo com seu progresso dentro do jogo. Você se depara com muitos chefões que irão testar sua paciência para poder passar por eles. Além disso, nesse jogo temos também os altares que são chamados de “*Prie Dieu*” e neles você recarrega a sua vida e salva o game.

## Tarefa

Lucas Souza está viciado no jogo, então ele decidiu simular o dano máximo que ele leva de todos os chefes, além de verificar se os altares de Prie Dieu são suficientes para salvá-lo. Assim, ele pediu pra você desenvolver um programa que dadas as informações sobre as fases do jogo, tais como altares e o dano dos chefões, determine se ele conseguiria ou não terminar o jogo.

## Entrada

Na primeira linha da entrada será dado um inteiro ‘**N**’ ( $1 \leq N \leq 100$ ), que indica o número de fases do jogo. Na linha seguinte serão dados ‘**N**’ inteiros ‘**X**’ ( $0 \leq X \leq 1000$ ) que representam cada fase do jogo, sendo que ‘**X**’ pode ter três valores diferentes: I) fase com caminho livre é representada pelo valor 0 (zero); II) fases com altares de Prie Dieu serão identificadas com valor 1 (um); III) e as fases que tiverem chefes serão identificadas com valores inteiros no intervalo  $2 \leq X \leq 1000$ , **sendo que este valor inteiro é o dano que o chefe causa ao personagem naquela fase**. Por fim será dado um inteiro ‘**M**’ ( $1 \leq M \leq 1000$ ), que representa a vida do Penitente.

## Saída

A Saída vai consistir de uma frase. Caso Lucas consiga passar de todos os chefões ele deve imprimir “**Yes, you can**”, caso contrário deve imprimir “**You Died**”.

Entrada	Saída
12 0 0 1 0 0 99 0 0 1 85 0 14 100	Yes, you can
10 0 1 0 0 0 32 0 31 1 0 60	You Died