

Skoczek szachowy porusza się w kształcie litery „L” — o dwa pola w pionie w dowolnym kierunku i jedno pole w poziomie lub odwrotnie. Dane są dwa różne pola na szachownicy, określ, czy skoczek może przejść z pierwszego pola na drugie jednym ruchem.

Wejście

Program otrzymuje na wejściu cztery liczby x_1, y_1, x_2 i y_2 ($0 \leq x_1, y_1, x_2, y_2 \leq 8$), określające numer kolumny i numer wiersza najpierw dla pierwszego pola, a potem dla drugiego.

Wyjście

Program powinien wypisać **TAK**, jeśli z pierwszego pola wieża może przejść jednym ruchem na drugie, lub **NIE** w przeciwnym przypadku.

Prykłady

Wejście 1

1
1
1
4

Wyjście 1

NIE

Wejście 2

2
4
3
2

Wyjście 2

TAK