

# Шахматные фигуры

Шахматная фигура ходит согласно своим правилам. Даны две различные клетки шахматной доски, определите, может ли фигура попасть с первой клетки на вторую одним ходом.

## Формат входных данных

Программа получает на вход:

- Код фигуры (K - King – король, Q - Queen – ферзь, R - Rook – ладья, B - Bishop – слон, N - Knight – конь, P - Pawn – пешка )
- Четыре числа от 1 до 8 каждое, задающие номер столбца и номер строки сначала для первой клетки, потом для второй клетки.

## Формат выходных данных

Программа должна вывести YES, если из первой клетки одним ходом фигура может попасть во вторую или NO в противном случае.

## Пример

<b>Input:</b>	N 1 1 1 4	Q 1 1 2 2	B 4 4 5 5	Q 1 1 2 3	K 4 4 5 5	N 1 1 8 8	R 4 4 5 5	P 2 2 2 4
<b>Output:</b>	NO	YES	YES	NO	YES	NO	NO	YES