

فیل و وزیر

- محدودیت زمان: ۱ ثانیه
- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مگابایت



خلاصه ماجرا اینکه اسکار که درگیر دروغ بزرگ خود یعنی "کوسه نفله کن" بودن شده ، انجی تصمیم گرفت که با لنی وقت بگذرانند و از آنجایی که خیلی بازی های فکری دوست داشت به لنی پیشنهاد داد با هم شطرنج بازی کنند (هه!) ولی خب لنی مثل همیشه فقط دلش می خواست بخوابد پس انجی تصمیم گرفت حرکت دو مهره از شطرنج یعنی فیل و وزیر را به او بیاموزد. نحوه بازی آنها با بازی شطرنج اصلی فرق دارد. **نحوه انجام بازی:** در این بازی هر شخص برای دیگری تعدادی مهره وزیر و فیل تعیین میکند که مقدار آنها بین 0 تا 20 می تواند باشد(برای آسان شدن الگوریتم) و نفر بعد باید بتواند که این تعداد مهره را طوری بچیند که هیچکدام یکدیگر را تهدید نکنند. **توجه:** ابعاد صفحه را نیز آنها تعیین می کنند. لنی از شما میخواهد ببینید وقتی نوبت او شد چپنش مهره های تعیین شده برای او امکان پذیر است یا نه که اگر نیست بیهوده فکر نکند! **مهره فیل:** این مهره به صورت ضربدری می تواند حرکت کند. **مهره وزیر:** این مهره علاوه بر حرکت فیل حرکت به علاوه نیز دارد.

ورودی

ورودی شامل سه خط است که در خط اول ابعاد صفحه $n \times n$ داده میشود و در خط دوم تعداد مهره های وزیر و در خط سوم تعداد مهره های فیل داده می شود.

خروجی

خروجی نیز در صورت امکان پذیر بودن باید

YES

باشد و در غیر این صورت :

NO

ورودی نمونه ۱

3
1
3

در صفحه سه در سه آیا می توان یک مهره فیل و سه مهره وزیر را طوری قرار داد که یکدیگر را تهدید نکنند؟

NO

پاسخ : خیر