

(R)ic (E)ac (M)oe - (Y)es Draw

time limit per test: 0.5 seconds

memory limit per test: 512 megabytes

เกม XO (Tic-Tac-Toe) เป็นเกมกระดานเชิงกลยุทธ์แบบผลัดกันเดิน (Turn-based strategy game) ซึ่งเล่นบนตารางขนาด 3×3 ผู้เล่นสองคนคือ X และ O จะผลัดกันวางเครื่องหมายของตนลงในช่องว่างของตาราง ผู้เล่นคนแรกที่วางเครื่องหมายของตนได้ครบ 3 ช่องเรียงกันในแนวนอน, แนวตั้ง, หรือแนวทแยง จะถือเป็นผู้ชนะ หากไม่มีผู้ใดสามารถทำได้และตารางเต็ม เกมจะจบลงด้วยผลเสมอ

นายเริ่มและนายจอดี ทั้งคู่ได้เล่นเกม XO ด้วยกัน โดยนายเริ่มจะเป็นคนเริ่มก่อนเสมอ นั้นหมายความว่านายเริ่มคือ X และ นายจอดี คือ O ทั้งคู่เป็นผู้เล่นระดับสูงที่มีความสามารถในการเล่น XO ซึ่งหมายความว่าทั้งสองฝ่ายจะเลือกเดินหมากในลักษณะที่นำไปสู่ ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดสำหรับตนเองเสมอ และไม่มีทางเล่นผิดพลาด (Optimal Play)

นายเริ่มเป็นผู้เล่น Top1 ของหมู่บ้าน CS เขาสามารถรู้ได้ทันทีที่นายจอดี ลงหมาก ว่าเขาจะเสมอหรือ

ชนะ ทั้งคู่แข่งตัดสินใจเล่นเกม XO จำนวน T เกม

จงหว่านายเริ่มจะสามารถชนะนายจอดี ได้หรือไม่ เมื่อทั้งคู่เลือกเดินหมากเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดและไม่มีทางเล่นพลาด (Optimal Play)

Input

บรรทัดแรกรับจำนวนเต็ม T ($1 \leq T \leq 10,000$) - ซึ่งเป็นจำนวนเกมที่ทั้งคู่เล่น

บรรทัดแรกของ T ถัดมารับจำนวนเต็ม X_r, X_c ($1 \leq X_r, X_c \leq 3$) — ซึ่งคือช่องที่นายเริ่มได้ลงในตอนต้น

บรรทัดสองของ T ถัดมารับจำนวนเต็ม O_r, O_c ($1 \leq O_r, O_c \leq 3$) — ซึ่งคือช่องที่นายจอดี ได้ลงถัดจากนายเริ่ม

Output

สำหรับแต่ละ T เกม, แสดงข้อความตามนี้ :

- YES หมายถึงนายเริ่มสามารถชนะนายจอดีได้
- NO หมายถึงนายเริ่มไม่สามารถชนะนายจอดีได้

ตัวอักษรในคำว่า YES และ NO สามารถเขียนได้ทุกกรณี

Examples

input
2 1 2 2 2 1 2 2 1
output
NO YES

input
2 2 2 1 1 2 2 1 3
output
NO NO

Note

input แรก test 1 เนื่องจากจอตกลงในช่องที่ไม่ว่าเล่นยังไง เรมีก็จะเสมอ

input แรก test 2 เนื่องจากจอตดี ลงในช่องที่ไม่ว่าเล่นยังไง เรมีก็จะชนะเสมอ