

**Notice:** 1:由于本OJ建立在Linux平台下,而许多题的数据在Windows下制作,请注意输入、输出语句及数据类型及范围,避免无谓的RE出现。2:本站即将推出针对初学者的试题系统(与目前OJ是分开的,互不影响),内容覆盖从语法入门到NOI的所有知识点,敬请关注。

## 2305: [Apio2011]猜单词

Time Limit: 20 Sec Memory Limit: 256 MB

Submit: 15 Solved: 0

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

### Description

“猜单词”是一个双人游戏,在伊朗的青年学生中广为流行。假设有两个游戏者A和B,A作为先手,首先在一个双方都知道的语料库中选出一个单词,并记在脑海中。随后,他在一张小纸片上划下与单词字母数相等的小横线(不妨设为n条)。

接下来,B尝试猜出这个单词。每一轮,B选择一个字母并告诉A。A按如下规则回应:

- 若B所说的字母在单词中出现,A就把它写在对应的横线上。如果整个单词已经完整(所有的字母已经被猜出),B获胜。
- 否则,如果字母没有在单词中出现,A就把它写在最左侧的下方仍为空白的横线下。如果所有横线下的空白处都已经有了字母(也就是说,在这一轮前B已经猜了n个错误字母),那么B就输了,A获胜。

例如,A从语料库中选出了单词RED,且B已经依次猜了字母A,E,C,D,B和R。每一步的结果都在下图中展现。最终B获胜。但如果B在最后一步猜了S而不是R,他就输了。

|                               |                              |                              |                             |                             |                            |
|-------------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| <u>  </u> <u>  </u> <u>  </u> | <u>  </u> <u>E</u> <u>  </u> | <u>  </u> <u>E</u> <u>  </u> | <u>  </u> <u>E</u> <u>D</u> | <u>  </u> <u>E</u> <u>D</u> | <u>R</u> <u>E</u> <u>D</u> |
| A                             | A                            | A C                          | A C                         | A C B                       | A C B                      |
| 第 1 步                         | 第 2 步                        | 第 3 步                        | 第 4 步                       | 第 5 步                       | 第 6 步                      |
| B 选 A                         | B 选 E                        | B 选 C                        | B 选 D                       | B 选 B                       | B 选 R                      |

Aidin 是猜单词游戏迷。他相信,如果给定的语料库足够大,且其中的单词相对好,那么玩家A(先手)可以采取一种不公平的行动——修改选择的单词。也就是说,既然玩家A只将单词记在脑海中而不写下来,那他能够在游戏过程中随时变化这个单词,只要使得和当前已经给出的结果仍然一致即可。例如,在

上面的游戏中,如果单词RED, BED, LED和TED都在语料库中,那么在第4步之后,A就可以确信他将胜利。他将总是把B给出的字母写在横线下(也就是认定其为错误的字母),那么每一次他将至多在集合{RED, BED, LED, TED}中失去一个备选单词。最终他将向B宣布:“这个单词是,嗯, ”,然后在他的集合中说出一个剩下的单词。

Aidin 想,如果语料库足够好,那么A甚至可能在游戏一开始就确定获胜。例如,如果选择

的单词长度为2，而集合{ME, MD, DE, ED, AS, IS, AI, SI}中的单词都在语料库中，那么A 总能获胜。请自己找出A 获胜的策略。

给定一个语料库，Aidin想知道是否无论B如何进行游戏，玩家A一定能获胜？

请注意在任何一次游戏结束时，如果A获胜，A需要能够给出一个语料库中的单词作为被选出的单词，这个单词应当与A所有给出的回答一致。

## Input

输入包含若干个语料库。每个语料库应该被独立地处理。

输入的第一行是一个整数  $C$ ，代表语料库的数目。随后  $C$  个语料库以  $C$  个模块的形式出现在输入中。每两个模块之间以一个空行隔开。 $1 \leq C \leq 20$ 。

对于每个输入模块，第一行包含一个正整数  $k$ ，表示语料库中单词的个数。接下来的若干行中包含  $k$  个单词。相邻的单词以空格、制表符或换行符分隔。每个单词由小于7个大写英语字母组成。

每个单词都由不同的字母组成，也就是说，同一个字母在一个单词中出现的次数不会超过1次。

## Output

对于每个语料库，如果玩家 A 有必胜策略（也就是说，不论 B 按什么方法猜，A总能获胜），输出一行“Yes”。否则输出一行“No”。输出不包含引号。

对于所有测试数据中， $k \leq 1000$ 。

## Sample Input

```
2
12
SI ME AND AI ARE MD AS WHEN ED IS DE
HAPY

5
A B AB AC AD
```

## Sample Output

```
Yes
No
```

## HINT

## Source

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

[HOME](#) [Back](#)

---

[한국어](#) [中文](#) [فارسی](#) [English](#) [ไทย](#)

版权所有 ©2008-2012 大视野在线测评 | 湘ICP备13009380号 | 站长统计

Based on opensource project hustoj.