

## M.Mahjong

### Description

講師博志準備參加全國的麻將大賽，集結了各地的麻將好手。但是因為博志會裝弱且 BM 與他對弈的對手，所以沒有人願意與他對弈。博志為了增進自己的算牌能力，所以現在要玩一種進階版的麻將（牌的數字為  $1 \sim N$ 、手上會持有  $3M + 1$  張牌，不考慮牌不足的狀況），必須在很短的時間裡看出聽什麼牌。身為選手的博志覺得練習太多，他的智商會下降，所以希望你幫忙寫一個程式，判斷聽什麼牌。

首先先定義三個名詞：

1. 將：兩張相同數字的牌
2. 刻子：三張相同數字的牌
3. 順子：數字相連的三張牌

所謂「和牌」，就是  $3M+2$  張牌，可以拆成一個將、 $X$  個刻子和  $Y$  個順子，其中  $0 \leq X, Y; X + Y = M$ 。而聽某張牌的意思是，當前手上持有的張牌加上那張牌之後就會成為和牌。

### Input

第一行包含兩個正整數  $N, M$ ，表示牌的數字為  $1 \sim N$ 、且手上會持有  $3M + 1$  對於所有測資  $N, M (9 \leq N \leq 40, 4 \leq M \leq 100)$ ，意義如上所述。

### Output

如果此牌為聽牌，則輸出一行，列出當前手上的牌聽那些牌（必須由小排到大），若此非聽牌，則輸出一行 NO。

## Sample 1

Input	Output
9 4 1 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9

## Sample 2

Input	Output
9 4 3 1 4 1 5 9 2 6 5 3 5 8 9	NO

## Subtasks

在一個子任務的「測試資料範圍」的敘述中，如果存在沒有提到範圍的變數，則此變數的範圍為 Input 所描述的範圍。

子任務編號	子任務配分	測試資料範圍
1	1%	範例測資
2	44%	$N = 9, M = 4$
3	55%	無額外限制