



## 고.전

시간 제한 : 1초

메모리 제한 : 512MiB

### 문제

2020년 고.전에 새로운 종목이 추가되었다. 그것은 바로 트리 색칠하기!

그리고 태수는 트리 색칠하기 경기의 고려대학교 대표로 출전했다.

트리 색칠하기 경기는 깊이가  $N$  이고, 리프 노드를 제외한 모든 노드에  $K$  개의 자식 노드가 있는 트리로부터 시작된다. 이 때, 루트 노드의 깊이를 1이라고 한다. 처음에 모든 노드는 흰색이다. 각 선수는 자기 차례에 한 개의 흰색 정점을 선택해서 검은색으로 색칠한다. 만약 선택한 정점의 부모 노드가 흰색이라면, 부모 노드 역시 검은색으로 색칠한다. 이를 해당 노드의 부모 노드에 대해서도 반복한다. 이렇게 이미 검은색으로 색칠된 부모 노드를 만나거나 부모 노드가 존재하지 않을 때까지 계속해서 색칠해나간다. 더 이상의 선택할 정점이 없는 선수가 패배한다.

경기는 태수부터 시작한다. 각 선수가 최선의 전략으로 경기를 진행할 때, 누가 이길지 결정하는 프로그램을 작성하자!

(.을 확대하면 연으로 보일 겁니다.)

### 입력

첫째 줄에  $N$  과  $K$  가 주어진다. ( $1 \leq N, K \leq 1000$ )

### 출력

첫째 줄에 고려대가 이긴다면 "Korea"를, 연세대가 이긴다면 "Yonsei"를 출력한다. (큰따옴표 제외)

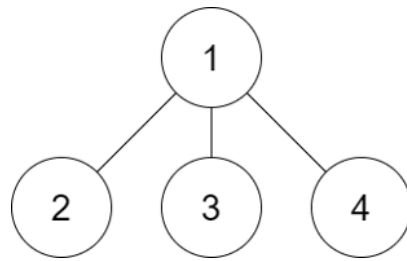
### 예제 입력

2 3

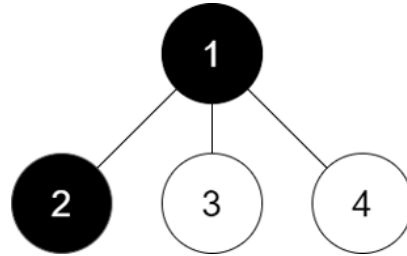
### 예제 출력

Korea

### 예제 설명



처음에 트리는 이렇게 주어진다. 태수가 2번 정점을 선택하면 트리는 아래처럼 바뀐다.



연세대학교 대표가 3, 4번 중 어떤 정점을 선택해도 태수가 나머지 하나를 선택할 수 있고, 이후에 연세대학교 대표는 선택할 수 있는 정점이 없기 때문에 태수가 이긴다.