

В крупном шахматном турнире, проходившем в Нью-Васюках, принимал участие небезызвестный гроссмейстер О.Бендер. Проблема гроссмейстера заключалась в том, что он забыл, как ходит ладья. Остап Бендер нуждается в программе, которая подскажет ему, бьют ли друг друга две ладьи, чьи координаты заранее известны.

Входные данные:

Входные данные представлены в формате:

<Буква координаты белой ладьи>

<Цифра координаты белой ладьи>

<Буква координаты черной ладьи>

<Цифра координаты черной ладьи>

Координаты – это одна из букв латинского алфавита (ABCDEFGH) и одна из восьми цифр (12345678), например A1.

Гарантируется, что координата будет введена корректно (то есть не может быть введено E9, например).

Гарантируется, что не будут введены две одинаковые координаты (то есть две ладьи не могут стоять на одной и той же клетке).

Выходные данные:

Выходные данные должны быть представлены в формате:

<Ответ, бьют ли ладьи друг друга>

Под ответом подразумевается вывод одного из двух слов ('Yes' или 'No')

Примеры ввода/вывода:

Ввод:

B

5

E

4

Вывод:

No

Ввод:

B

5

E

5

Вывод:

Yes

Ввод:

B

5

B

8

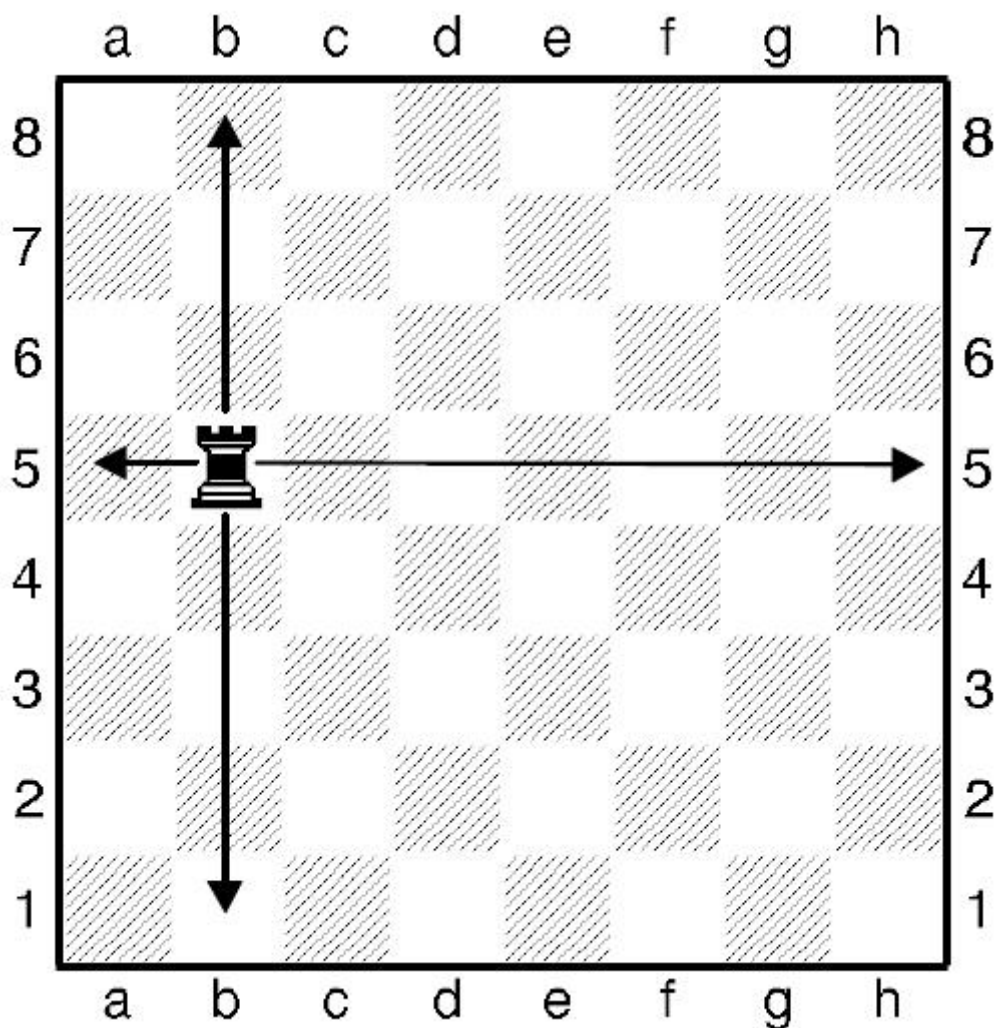
Вывод:

Yes

Примечание:

Я полагаю, что не все люди, которые проходят этот курс знакомы с правилами шахмат, поэтому краткий ликбез.

Вот так выглядит шахматное поле.



На клетке с координатой B5 находится как раз шахматная ладья. Как можно видеть из рисунка, ладья пробивает клетки, которые находятся с ней на одной линии.

Таким образом, если поставить белую ладью на клетку с координатой E5, ответ на задачу будет 'Yes', то есть ладьи будут бить друг друга. Если же поставить ладью на E4, то ладьи бить друг друга уже не будут и ответом на задачу будет слово 'No'.