

# ԽԱՂ ԽԱՂԱՔԱՐԵՐՈՎ

Արդեն 10 տարի է վարպետ Մկրտիչը պահակ է աշխատում է մի պահեստում, որտեղ պահպանվում են հին միկրոպրոցեսորներ: Վարպետ Մկրտիչի աշխատանքը շատ ծանծրալի է և նա հորինել է մի հետաքրքրաշարժ խաղ, որի ժամանակ միկրոպրոցեսորները նրա համար դարձել են խաղաքարեր:

Այդ խաղի կանոնները հետևյալն են: Վարպետ Մկրտիչը վերցնում է A հատ կարմիր, B հատ կապույտ և C հատ կանաչ խաղաքար: Խաղի յուրաքանչյուր քայլում նա կարող է երկու տարբեր գույնի խաղաքարերը փոխարինել երրորդ գույնի մեկ խաղաքարով: Խաղը համարվում է «իրականացված», եթե որոշակի քայլերից հետո մնում է մեկ խաղաքար:

10 տարիների ընթացքում վարպետ Մկրտիչը այնքան է խաղացել այս խաղը, որ կամայական A, B, C թվերի համար նա միանգամից կարող է ասել հնարավոր է խաղը «իրականացնել», թե ոչ:

Ձեր խնդիրն է գրել ծրագիր, որը կստուգի վարպետ Մկրտիչի գտած օրինաչափությունը:

## Մուտքային տվյալներ

Մուտքի առաջին տողում տրված է n բնական թիվը թեստերի քանակը ( $1 \leq n \leq 1000$ ). Ֆայլի հաջորդ տողերում տրված են A, B և C ամբողջ թվերը ( $0 \leq A, B, C \leq 10^9$ ):

## Ելքային տվյալներ

Յուրաքանչյուր թեստի համար պետք է արտածել Yes, եթե հնարավոր է «իրականացնել» խաղը, և No հակառակ դեպքում:

## Օրինակներ

N°	stdin	stdout
1	2 1 0 0 1 1 1	Yes No
2	2 1 1 1 1 0 0	No Yes