

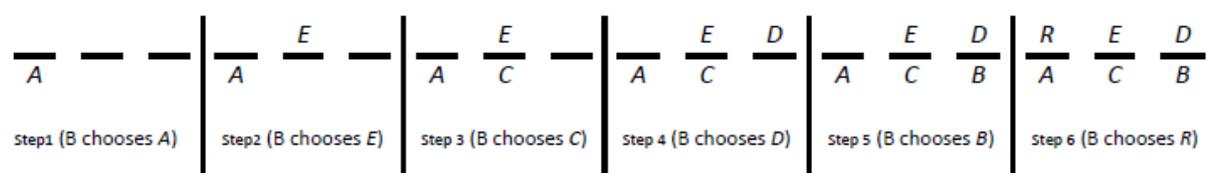
Tebak Kataku!

"Tebak Kataku" (atau GMW, dari "Guess My Word" dalam Bahasa Inggris) adalah permainan dua orang yang dimainkan secara luas oleh murid-murid Iran! Kita namakan dua belah pihak dengan A dan B. A memulai permainan dengan cara memilih sebuah kata dari sebuah kamus (bahasa ilmiahnya adalah "korpus") yang sama-sama diketahui A dan B dimana setiap kata tidak ada huruf yang berulang dan menyimpan kata tersebut di dalam hati. Kemudian pada secarik kertas, dia membuat, dalam satu baris, sejumlah segmen garis horizontal kecil yang jumlahnya sama dengan jumlah huruf pada kata tersebut (misalnya n).

B kemudian mencoba menebak setiap kata, huruf demi huruf. Pada setiap putaran, B mengatakan sebuah huruf kepada A.

- Bila huruf yang dipilih oleh B ada di dalam kata tersebut, A menuliskan huruf tersebut pada posisi yang benar di atas segmen garis. Jika semua huruf pada kata tersebut tertebak, maka B menang!
- Jika tidak ada, A menulis huruf tersebut di bawah segmen garis horizontal paling kiri yang masih kosong. Jika bagian bawah semua segmen garis sudah berisi (terjadi bila B telah menebak n huruf yang salah), maka B kalah dan A menang! A harus mengungkapkan kata pilihannya ke B setelah A menang.

Sebagai contoh, misal A memilih kata RED (dari kamus) dan B menebak secara berurutan A, E, C, D, B dan R. Hasil dari setiap putaran dapat dilihat pada ilustrasi berikut ini. B adalah pemenangnya, namun bila B menebak S, ketimbang R, pada putaran terakhir, maka dia kalah!



Aidin penggemar berat GMW! Dia percaya bahwa bila kamus yang diberikan cukup besar dan berisi kata-kata yg relatif baik, maka A (pemain pertama) dapat berlaku curang dengan mengganti pilihan katanya! Karena A hanya mengingat kata kunci di dalam hatinya saja, dia dapat menggantinya pada saat permainan berlangsung, selama kata tersebut konsisten dengan huruf-huruf tebakan yang sudah keluar. Misalnya jika pada permainan di atas kata RED, BED, LED dan TED tersedia di dalam kamus, maka A pasti menang setelah putaran keempat. Dia selalu menulis huruf pilihan B di bawah garis (yang artinya adalah salah) dan pada setiap giliran dia akan kehilangan paling banyak satu kata dari himpunan {RED, BED, LED, TED}. Pada akhirnya, dia tinggal mengungkapkan ke B sebuah kata yang tersisa pada himpunan tersebut.

Aidin pikir bahwa dengan kamus yang baik, A terkadang dapat menjamin kemenangan sejak awal permainan! Misalnya, bila kamusnya berisi kata dua huruf ME, MD, DE, ED, AS, IS, AI, dan SI, maka A dapat selalu menang. Carilah sendiri strateginya! Diberikan sebuah kamus, Aidin ingin mengetahui apakah A dapat pasti menang melawan B.

Masukan

Masukan terdiri sejumlah kamus, yang harus diselesaikan secara terpisah.

Baris pertama pada masukan berisi sebuah bilangan bulat C ($1 \leq C \leq 20$), yang merupakan jumlah kamus. Masukan kemudian dilanjutkan oleh C blok yang berisi deskripsi setiap kamus.

Baris pertama dari deskripsi sebuah kamus berisi sebuah bilangan bulat K , banyaknya kata dalam kamus. Baris-baris berikutnya berisi K kata yang dipisahkan oleh spasi, tab, dan/atau line-break. Setiap kata tertulis menggunakan huruf latin kapital (A-Z) dan panjangnya selalu kurang dari tujuh huruf. Setiap kata pada kamus memiliki huruf yang berbeda; dengan kata lain tidak ada suatu huruf yang berulang lebih dari sekali pada sebuah kata.

Anda dapat berasumsi bahwa berkas masukan berukuran kurang dari 500 KB.

Keluaran

Untuk setiap kamus, tulis "Yes" pada sebuah baris bila pemain A memiliki strategi untuk menang (bagaimanapun caranya B memilih huruf-hurufnya). Jika tidak, tulis "No".

Ingat bahwa pada akhir permainan yang dimenangkan oleh A, pemain B harus diberi tahu kata pilihan yang berasal dari kamus yang konsisten dengan semua tanggapan A pada setiap putaran.

Batasan

- Setiap kamus terdiri paling banyak 1000 kata.
- Untuk 20% dari kasus pengujian, setiap kata terdiri dari paling banyak 3 huruf dan setiap kamus terdiri dari paling banyak 100 kata.
- Untuk 50% dari kasus pengujian, setiap kata terdiri dari paling banyak 4 huruf dan setiap kamus terdiri dari paling banyak 300 kata.

Contoh Masukan

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

5
A B AB AC AD
```

Contoh Keluaran

```
Yes
No
```