Օստապ Բենդերի շախմատ խաղալը

Ժամանակի սահմանափակում՝ 0.2 վայրկյան
Հիշողության սահմանափակում՝ 256 MB
Կշիռը՝ 100 միավոր

Շարադրանք

Օստապ Բենդերը միաժամանկայա խաղի սեանս է տալիս: Նրա վիճակը վատ է, մեկը մյուսի ետևից պարտություններ է կրում: Մոտենալով հերթական շախմատի տախտակին նա որոշում է մի քանի խաղաքար աննկատ վերցնել տախտակի վրայից և դնել գրպանը: Նա առանց գնահատելու դիրքը վերցնում է $2x2$ չափի հատվածում գտնվող բոլոր վանդակները:
Հարկավոր է հաշվել, թե առավելագույնը որքան որակ կշահեր Օստապ Բենդերը: Բայց նա պետք է զգույշ լինի, որ հանկարծ չվերցնի իր կամ հակառակորդի արքաները:

Մուտքային տվյալներ

Մուտքում տրված է ութ տող, յուրաքանչյուր տողում՝ ութ ամբողջ թիվ: Յուրաքանչյուր տողում թվերն իրարից անջատված են մեկական բացատով: Թվերը բացարձակ արժեքով չեն գերազանցում 8 -ը: Հակառակորդի խաղաքարերի արժեքները նշված են դրական թվերով, Օստապինը՝ բացասական: Այն վանակները, որոնցում խաղաքարեր չկան, նշված են զրոներով: Հակառակորդի արքան նշված է 4 -ով, Բենդերի արքան՝ -4 -ով: Երաշխավորվում է, որ մուտքային տվյալներում կա ճիշտ մեկ 4 և ճիշտ մեկ -4 :

Ելքային տվյալներ

Ելքում պետք է արտածել պահանջվող մեծագույն գումարը:

Օրինակ

Մուտք	**Ելք**
5 3 3 8 4 3 3 5 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 −1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 −1 −1 −1 −1 0 −1 −1 −1 −5 −3 −3 −8 −4 −3 −3 −5	13