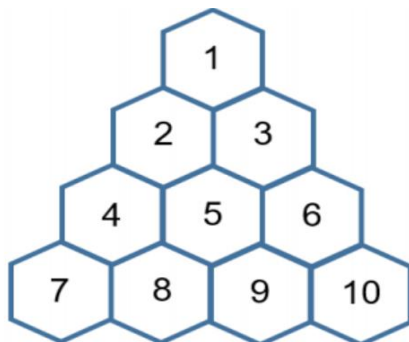


HEXGAME

HEXGAME là một trò chơi xếp hình gồm $\frac{n(n+1)}{2}$ miếng ghép hình lục giác đều. Các miếng được xếp thành n hàng, hàng 1 có 1 miếng, hàng 2 có 2 miếng,..., hàng n có n miếng, sao cho các cạnh khớp với nhau để nhận được hình có dạng hình tam giác đều. Trên mỗi miếng điền một số nguyên từ 1 đến $\frac{n(n+1)}{2}$ theo thứ tự từ trên xuống dưới, từ trái sang phải, ta gọi đây là trạng thái ban đầu. Ví dụ với $n = 4$, có 10 miếng được ghép như hình 1 dưới đây.



Hình 1

Xét hai phép thao tác biến đổi sau:

- 1) Chọn 3 miếng mà các miếng đôi một kề nhau rồi tiến hành xoay 3 miếng theo chiều kim đồng hồ (xem hình 2).



Hình 2

- 2) Chọn một hàng trong n hàng rồi tịnh tiến vòng, cụ thể: nếu chọn hàng thứ i ($1 < i \leq n$) và tịnh tiến vòng thì mảnh thứ i trên hàng i sẽ quay về vị trí 1, còn các mảnh còn lại di chuyển sang phải một vị trí. Hình 3 là ví dụ khi chọn hàng 3 để tịnh tiến vòng.



Hình 3

Yêu cầu: Cho một trạng thái của trò chơi (nhận được sau một dãy biến đổi từ trạng thái ban đầu), hãy tính chi phí nhỏ nhất để biến đổi đưa về trạng thái ban đầu, biết rằng phép biến đổi 1 mất chi phí 1, phép biến đổi 2 không mất chi phí biến đổi.

Dữ liệu: Vào từ file văn bản HEXGAME.INP:

- Dòng đầu tiên chứa một số nguyên dương n ;
- Dòng thứ i trong n dòng tiếp theo chứa i số nguyên dương là các số được điền trên cách mảnh của hàng i lần lượt từ trái sang phải.

Hai số liên tiếp trên cùng một dòng được ghi cách nhau bởi dấu cách.

Kết quả: Ghi ra file văn bản HEXGAME.OUT ghi một số nguyên dương là chi phí nhỏ nhất để biến đổi đưa về trạng thái ban đầu.

Ví dụ:

HEXGAME . INP	HEXGAME . OUT
2 3 1 2	1

Ràng buộc:

- Có 30% số test ứng với 30% số điểm của bài có $n = 2$;
- Có 30% số test khác ứng với 30% số điểm của bài có $n = 3$;
- Có 40% số test còn lại ứng với 40% số điểm còn lại của bài có $n = 4$.