

部分分是假的

subtask1

特点：起点终点相邻

显然只要一步即可走到终点，无论怎样都挡不住，因此答案为-1

subtask2

特点：终点到四边界距离 ≤ 1

在终点放一个兵即可，车无法走到兵的周围四格子，因此答案为1

subtask3

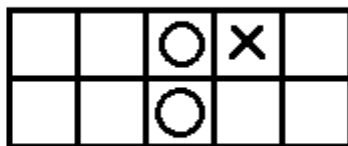
特点： $n \leq 2$ 或 $m \leq 2$

如果 $n=1$ 则连着放两个，否则竖/横着放两个，车如果冲过去吃一个兵会被另一个兵吃掉，因此答案为2

subtask3.5

答案为3的特殊情况，只可能是车初始在终点的九宫格以内，因为通常情况下车无法走入九宫格

只可能是 $n=2$ ，且终点到上下两边距离 ≤ 1 ，到左右两边距离 >1 ，同时车在终点的斜角处



因为这样车可以往后退，同时压住兵不能移动，然后就可以获胜了

如果到左右两边有距离为1的，则可以横着放两个兵，这样答案还是2

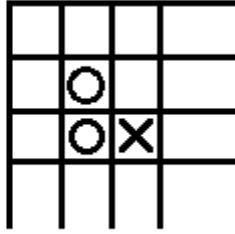
subtask4

特点：终点到某个角的切比雪夫距离 ≤ 1

在终点放一个，在与终点相连的靠近起点的位置/终点的斜角上放一个，车转不过来，因此答案为2

subtask4.5

答案为3的特殊情况，和上面类似，车可以往后退同时压住兵，只有在九宫格内并且能往外走

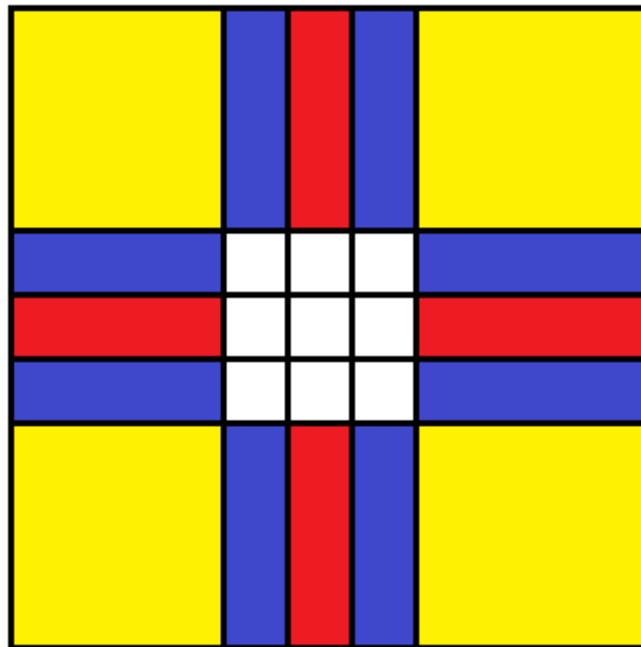


因为距离角只有一格，所以只能在朝外的斜角处，这样车可以往两边退，答案为3

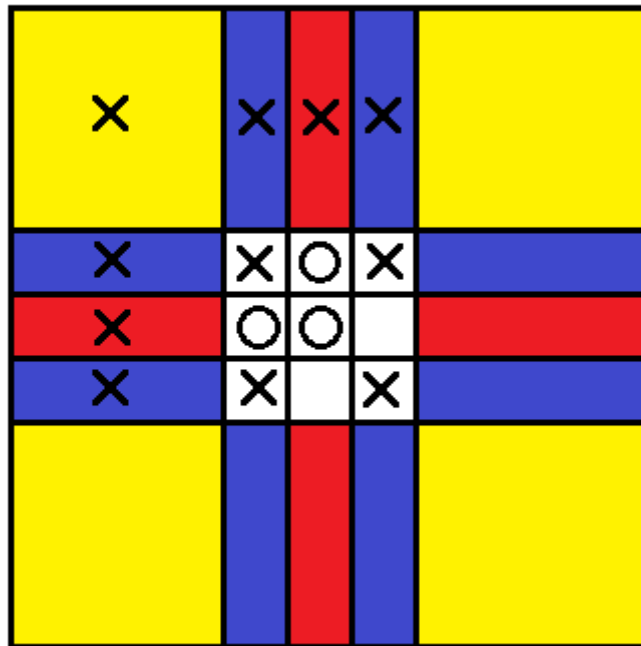
subtask5

特点：除了上面四种情况的

在终点放一个，在终点九宫格内放两个



如图，白色九宫格中心为终点，则车的位置可分成三种情况



如图这样放，则可以防住位置X

可以发现无论车怎样转，兵都可以在相同或更少的步数内走到防守位置，因此答案为3