

solution

thkkk

沼泽地(marshland)

考虑费用流。

为了方便描述，偶数格表示的是 $X + Y$ 为偶数的格子，奇数格表示的是 $X + Y$ 为奇数的格子。

首先拐角处肯定放在有危险度的格子上。然后可以把这个L形石头看做是一条从奇数列的偶数格到奇数格再到偶数列的偶数格的一条路径。于是建四列点，把奇数列的偶数格放在第一列，每个奇数格拆成两个点分别放在第二列和第三列，偶数列的偶数格放在第四列。第一列到第二列是如果点是相邻的则连容量为1费用为0的边，第三列到第四列同理，第二列到第三列的相同点则连容量为1费用为负的危险度的边，然后源点向第一列，第四列向汇点连容量为1费用为0的边。

然后跑最小费用最大流，当此次增广的费用是正的了或者增广了 m 次时就break。如果你没有判断增广的费用是否为负的话，那你只能得到60~70分(取决于你是否套了暴力)，因为可能根本就放不下 m 个石头，后面增广的费用是为了得到最大流而退流形成的，并不需要石头越多越好，我们只希望费用最小。