#### น้ำยาเพิ่มความเร็ว

2 second, 32 MB

ในการเล่นเกมเกมหนึ่ง แผนที่ประกอบไปด้วยห้อง N ห้อง (1<=N<=80,000) เรียกเป็นห้องหมายเลข 1 ถึงห้อง หมายเลข N และทางเชื่อมแบบเดินได้ทิศทางเดียวระหว่างห้องต่าง ๆ อีกจำนวน M ทาง (1<=M<=200,000) เรียกเป็นทางเชื่อมหมายเลข 1 ถึงทางเชื่อมหมายเลข M

ในการเดินทางผ่านทางเชื่อมแต่ละทางจะใช้เวลาตามที่ระบุ กล่าวคือ สำหรับทางเชื่อมหมายเลข i จะใช้ เวลาเดินทางเท่ากับ W<sub>i</sub> วินาที (W<sub>i</sub> จะหารด้วย 256 ลงตัว) อย่างไรก็ตาม มีน้ำยาเพิ่มความเร็วในการเดินอยู่ใน ห้องจำนวน L ห้องในเกม (0 <= L <= 10) เมื่อผู้กล้าไปถึงห้องดังกล่าวสามารถดื่มน้ำยาเพิ่มความเร็วได้ (หรือจะ ไม่ดื่มก็ได้) เมื่อดื่มแล้วความเร็วในการเดินจะเพิ่มขึ้น 2 เท่า ผู้กล้าสามารถดื่มได้มากสุดรวมไม่เกิน Q ขวด (0<=Q<=8) ไม่เช่นนั้นร่างจะระเบิดตาย ในห้องหนึ่ง ๆ มีน้ำยาเพิ่มความเร็วอยู่หลายขวด (เกิน 8 ขวดแน่ๆ) แต่ผู้ กล้าไม่สามารถดื่มยาสองขวดจากห้องเดียวกันติดกันได้ (ถ้าต้องการดื่มอีกขวด ต้องไปหาน้ำยาดื่มจากห้องอื่นก่อน) ถ้าผู้กล้าได้ดื่มน้ำยาเพิ่มความเร็วไป k ครั้ง (k<=8) เมื่อเดินทางผ่านทางเชื่อมหมายเลข i ผู้กล้าจะใช้เวลาเท่ากับ W./ 2<sup>k</sup> วินาที

ผู้กล้าต้องเดินทางจากห้องหมายเลข 1 ไปยังห้องหมายเลข N ให้เร็วที่สุด ผู้กล้าเคลื่อนที่เร็วมากในห้อง และดื่มน้ำยาได้รวดเร็วมากด้วยจึงสามารถถือว่าผู้กล้าไม่ใช้เวลาในห้องเลย ผู้กล้าจะใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นเท่าใด รับประกันว่ามีวิธีการเดินทางจากห้องหมายเลข 1 ไปยังห้องหมายเลข N ได้เสมอ

### ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกระบุจำนวนเต็มสี่จำนวน N M L และ Q (1<=N<=80,000; 1<=M<=200,000; 0<=L<=10; 0<=Q<=8)

อีก M บรรทัดระบุข้อมูลของทางเชื่อม กล่าวคือ ในบรรทัดที่ 1+i เมื่อ 1<=i<=M จะระบุจำนวนเต็มสาม จำนวนคือ Ai Bi และ Wi เพื่อบอกทางเชื่อมที่ i เชื่อมจากห้องที่ Ai ไปยังห้องที่ Bi ใช้เวลาเดินทางถ้าไม่ได้ดื่ม น้ำยาเพิ่มความเร็วเท่ากับ Wi วินาที (1<=Ai<=N; 1<=Bi<=N; 1<=Wi<=1,000,000,000; Wi หารด้วย 256 ลงตัว)

บรรทัดที่ 1+M+1 ระบุจำนวนเต็ม L จำนวน เป็นหมายเลขห้องที่มีน้ำยาเพิ่มความเร็ว เป็นไปได้ที่จะมี น้ำยาเพิ่มความเร็วในห้องที่ 1 (นั่นคือเมื่อเริ่มต้นก็ดื่มน้ำยาได้เลย)

### ข้อมูลส่งออก

มีหนึ่งบรรทัดระบุเวลาที่น้อยที่สุดที่สามารถเดินทางจากห้องที่ 1 ไปยังห้องที่ N ได้ โดยดื่มน้ำยาเพิ่มความเร็วไม่ เกิน Q ขวด (ภายใต้เงื่อนไขที่ระบุในโจทย์)

#### ปัญหาย่อย

ปัญหาย่อย 1 (20%): Q <= 1; N <= 1,000

ปัญหาย่อย 2 (20%): Q = 2; N <= 80,000

ปัญหาย่อย 3 (20%): N <= 1,000

ปัญหาย่อย 4 (40%): ไม่มีเงื่อนไขเพิ่มเติมจากโจทย์

## ตัวอย่าง 1

Input	Output
9 9 1 1	768
1 2 256	
2 3 256	
3 4 256	
4 9 256	
1 5 256	
5 6 256	
6 7 256	
7 8 256	
8 9 256	
5	

# ตัวอย่าง 2

Input	Output
9 9 2 2	640
1 2 256	
2 3 256	
3 4 256	
4 9 256	
1 5 256	
5 6 256	
6 7 256	
7 8 256	
8 9 256	
5 7	

# ตัวอย่าง 3

Input	Output
7 9 2 2 1 7 1536 1 2 256 2 3 256 3 2 256 2 4 256 4 5 256 5 6 256 6 4 256 4 7 2560 2 6	1344

## ตัวอย่าง 4

Input	Output
7 9 3 4 1 7 1536 1 2 256 2 3 256 3 2 256 2 4 256 4 5 256 5 6 256 6 4 256 4 7 2560 2 6 3	672