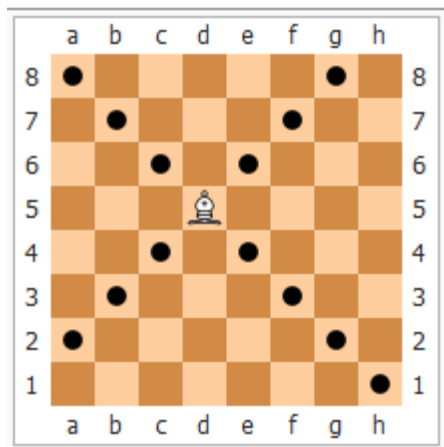


ทางของบิชอป (Bishop)

การเดินของบิชอป



พิจารณากระดานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด $N \times N$ ที่ $1 \leq N \leq 100,000,000$ บนกระดานมีตัวหมากอยู่ตัวเดียวคือบิชอป ตำแหน่งของบิชอปบนกระดานนั้นจะถูกกำหนดโดยคู่ของเลขจำนวนเต็ม $1 \leq r, c \leq N$ เมื่อ r แทนจำนวนแถวและ c แทนจำนวนคอลัมน์ ตำแหน่ง $(1,1)$ แทนตำแหน่งมุมล่างซ้ายของกระดาน ในขณะที่ (N,N) แทนตำแหน่งมุมบนขวา

ในการย้ายบิชอป 1 ครั้งสามารถไปเดินแบบทแยงมุมได้ยาวแค่ไหนก็ได้ใน 1 ทิศทางที่เลือก ปัญหาในข้อนี้ต้องการคำนวณจำนวนครั้งในการย้ายของบิชอปที่น้อยที่สุดเพื่อที่จะไปถึงตำแหน่งที่กำหนดให้ เมื่อกำหนดตำแหน่งเริ่มต้นปลายทาง ถ้าไม่สามารถย้ายตำแหน่งไปได้ให้ตอบว่า 'no move'

ข้อมูลเข้า

บรรทัดที่หนึ่งเป็นจำนวนเต็ม 1 ตัวแทน N , $1 \leq N \leq 100,000,000$ ขนาดของกระดาน $N \times N$

บรรทัดที่สองถึง $N+1$ เป็นเลขจำนวนเต็ม 4 จำนวนคั่นด้วยช่องว่าง สองจำนวนแรกเป็นแถวและหลักของบิชอป สองจำนวนสุดท้ายแทนตำแหน่งที่ต้องการให้บิชอปเดินไป

ข้อมูลออก

เป็นเลขจำนวนเต็ม 1 จำนวนแทนจำนวนการย้ายบิชอป หากเดินทางไปไม่ได้ให้แสดงผลเป็น 'no move'

ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลออก
8 3 6 6 3	1
6 2 3 5 1	no move