

# Mạt Chược

Time limit: 1s

Okami đang tập chơi mạt chược. Hiện tại trên tay anh đang có 3 quân bài. Mỗi quân bài anh ấy sở hữu là 1 quân bài hợp lệ, có nghĩa là nó được ký hiệu bởi một bộ đồ (manzu (m), pinzu(p) hoặc souzu(s)) và một số (nằm trong khoảng từ 1 đến 9). Tất cả các quân bài hợp lệ được ký hiệu là: 1m, 2m,..., 9m, 1p, 2p,..., 9p, 1s, 2s,..., 9s.

Để giành chiến thắng, Okami phải giành được ít nhất một mentsu( được mô tả bên dưới) trong tay, vì vậy anh ấy phải lấy thêm những quân bài phù hợp. Sau 1 lần lấy bài, số quân bài của anh tăng lên 1. Anh ấy có thể lấy bất kỳ quân bài nào anh ấy muốn, bao gồm cả những quân trùng với quân bài đã có trên tay.

Hãy giúp anh ấy xác định số lượt lấy bài tối thiểu để giành được chiến thắng?

Biết:

- Một mentsu được hình thành bởi một koutsu hoặc một shuntsu.
- Một koutsu, còn được gọi là bộ ba, được làm bằng ba gạch giống nhau, chẳng hạn như [1m, 1m, 1m], tuy nhiên, [1m, 1p, 1s] hoặc [1m, 4m, 7m] KHÔNG phải là một koutsu;
- Một shuntsu, còn được gọi là chuỗi, được làm bằng ba gạch được đánh số thứ tự trong cùng một bộ đồ, chẳng hạn như [1m, 2m, 3m] và [5s, 7s, 6s], tuy nhiên, [9m, 1m, 2m] hoặc [1m, 2p, 3s] KHÔNG phải là shuntsu.

Ví dụ:

- [2m, 3p, 2s, 4m, 1s, 2s, 4s] - nó không chứa koutsu hoặc shuntsu, vì vậy nó không bao gồm mentsu.
- [4s, 3m, 3p, 4s, 5p, 4s, 5p] - nó chứa một koutsu, [4s, 4s, 4s], nhưng không có shuntsu, vì vậy nó bao gồm một mentsu.
- [5p, 5s, 9m, 4p, 1s, 7p, 7m, 6p] - nó không chứa koutsu mà là một shuntsu, [5p, 4p, 6p] hoặc [5p, 7p, 6p], vì vậy nó bao gồm một mentsu.

Lưu ý rằng thứ tự của gạch là không cần thiết và bạn có thể giả sử số lượng từng loại gạch phù hợp cô ấy có thể vẽ là vô hạn.

## Input

- Dòng duy nhất chứa ký hiệu của 3 quân bài đang có trên tay Okami. Đối với mỗi ký hiệu, ký tự đầu tiên là một chữ số nằm trong khoảng từ 1 đến 9 và ký tự thứ hai là m, p hoặc s.

## Output

- In ra một số nguyên duy nhất – số lượng bài anh ấy cần phải lấy thêm để chiến thắng.

## Example

Input	Output
1s 2s 3s	0
9m 9m 9m	0
3p 9m 2p	1