
Piedra-papel-tijera**P32669_es**

Probablemente conoces el juego del piedra-papel-tijera, en el cual dos jugadores escogen piedra, papel o tijera, y la piedra gana a la tijera, el papel gana a la piedra, y la tijera gana al papel. Si los dos jugadores eligen lo mismo, hay empate. Vas a jugar diversas rondas, y sumará dos puntos por cada partida ganada, y un punto por cada empate.

Tu oponente ha decidido escribir todas sus elecciones en papel antes de empezar a jugar, y las va a seguir pase lo que pase. Sin embargo, has hecho trampas y las has podido leer todas. Para compensar una ventaja tan enorme, decides jugar entre r_1 and r_2 piedras, entre p_1 y p_2 papeles, y entre s_1 y s_2 tijeras. Bajo esas restricciones, ¿puedes maximizar los puntos que puedes conseguir?

Entrada

Sean r , p y s respectivamente el número de piedras, papeles y tijeras de tu oponente. La entrada consiste en diversos casos, cada uno con r , p y s , seguidos de r_1 , r_2 , p_1 , p_2 , s_1 y s_2 . Puedes asumir $r_1 \leq r_2$, $p_1 \leq p_2$, $s_1 \leq s_2$, y $r_1 + p_1 + s_1 \leq r + p + s \leq r_2 + p_2 + s_2 \leq 10^8$.

Salida

Para cada caso, escribe el número máximo de puntos que puedes conseguir.

Ejemplo de entrada 1

```
3 0 0 1 1 1 1 1 1
3 0 0 0 1 0 1 3 3
3 0 0 0 2 0 2 0 2
5 7 8 3 5 0 9 2 6
```

Ejemplo de salida 1

```
3
0
5
33
```

Información del problema

Autoría: Salvador Roura

Traducción: Salvador Roura

Generación: 2026-01-25T10:16:32.363Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>