

ИГРА С ПЫЛЬНОЙ ПОЛКИ

У вас появился шанс поиграть в очень старую игру. Игра ведется на квадратном поле размера $N \times N$. В каждую клетку поля вписано число. Ваша фишка начинает в верхней левой клетке. Вы можете передвигать фишку только вправо или вниз, причем фишку можно передвинуть на новую клетку, только если модуль разности между числами, вписанными на текущей клетке и на новой, не более M . Цель игры – довести фишку до правой нижней клетки. Ваша задача – подсчитать количество различных способов довести фишку из левой верхней клетки в правую нижнюю. Два способа считаются различными, если они отличаются хотя бы одной клеткой.

Входные данные.

N M

$A[1,1]$ $A[1,2]$... $A[1, N]$

...

$A[N,1]$ $A[N,2]$... $A[N,N]$

Где: N – размер игрового поля; M – предел разницы между числами на клетках между которыми совершается переход; $A[i,j]$ – описание игрового поля. Все числа целые ($1 \leq N, M, A[i,j] \leq 20$).

Выходные данные.

Ans - количество различных способов довести фишку из левой верхней клетки в правую нижнюю.

Пример.

N	stdin	stdout
1	3 2 1 3 3 6 5 4 3 3 3	3