

TROJKE

Mirko và Slavko đang chơi một trò chơi mang tên Trojke. Đầu tiên họ dùng phấn vẽ một bảng ô vuông kích thước $N \times N$. Họ vẽ một số chữ cái lên trên một vài ô vuông. **Không có kí tự nào xuất hiện nhiều hơn một lần.**

Trò chơi này yêu cầu người chơi phải tìm ra ba kí tự thẳng hàng càng nhanh càng tốt. Ba kí tự được gọi là thẳng hàng nếu như có một đường thẳng đi qua tâm của ba ô vuông chứa ba kí tự này.

Càng về cuối trò chơi, càng khó để tìm ra được một bộ ba mới. Mirko và Slavko cần một chương trình đếm số lượng bộ ba thẳng hàng, để biết được trò chơi kết thúc hay chưa.

Dữ liệu

- Dòng đầu tiên chứa số nguyên dương N , là kích thước của bảng ô vuông ($3 \leq N \leq 100$).
- N dòng tiếp theo, mỗi dòng chứa N kí tự mô tả bảng ô vuông – các kí tự này hoặc là chữ cái in hoa (biểu thị một ô vuông chứa chữ cái) hoặc là dấu chấm '.' (biểu thị cho một ô trống).

Kết quả

- In ra số lượng bộ ba thẳng hàng.

Ví dụ

Sample input	Sample output
<pre> 4 ...D ..C. .B.. A... </pre>	<pre> 4 </pre>
<pre> 5 ..T.. A.... .FE.RX S.... </pre>	<pre> 3 </pre>
<pre> 10AB..... ..C.....D.. .E.....F. ...G..H... I.....J K.....L ...M..N... .O.....P. ..Q.....R..ST..... </pre>	<pre> 0 </pre>