

Perica pokušava otkriti koji časopis o igrama je **najbolji**. U tu svrhu je kupio desetak časopisa o igrama. Ne da mu se sve to čitati pa želi da mu vi pomognete. Perica je složio liste **zanimljivih riječi** i **dosadnih riječi** i proglasit će najboljim onaj časopis koji bude imao najviše rečenica sa zanimljivim riječima, ali bez dosadnih riječi. Naravno, iz svakog časopisa Perica će izabrati samo nekoliko rečenica. Napišite program koji će učitati listu zanimljivih riječi i listu rečenica, te ispisati koliko rečenica sadrži **barem jednu** zanimljivu riječ, ali ne sadrži **niti jednu** dosadnu riječ. Nije potrebno paziti na padeže, glagolska vremena i slično, riječi „igra“ i „igru“ treba smatrati **različitima** (jer će Perica pokušati sve imenice prebaciti u nominativ, sve glagole u infinitiv i slično).

### Ulazni podaci

Sa tipkovnice u prvom retku učitajte prirodni broj  $N$ ,  $N < 20$ , broj zanimljivih riječi. U sljedećih  $N$  redaka učitajte zanimljive riječi, jednu po retku (sve riječi će biti napisane velikim slovima engleske abecede i neće sadržavati ostale znakove, bit će kraće od 20 znakova).

U sljedećem retku učitajte prirodni broj  $M$ ,  $M < 20$ , broj dosadnih riječi.

U sljedećih  $M$  redaka učitajte dosadne riječi, zadane su na isti način kao i zanimljive.

U sljedećem retku učitajte prirodni broj  $K$ ,  $K < 20$ , broj rečenica iz nekog časopisa.

U sljedećih  $K$  redaka učitajte te rečenice (sastoje se samo od velikih slova engleske abecede i razmaka, bit će kraće od 100 znakova).

### Izlazni podaci

Na ekran ispišite samo broj rečenica sa zanimljivim riječima.

### Primjeri

**ulaz:**

```
1
TENKOVI
1
NAUCITI
4
TENKOVI SU IMPRESIVNO
DIZAJNIRANI
OVA RECENICA NEMA TENKOVE
TESKO JE NAUCITI KAKO TENKOVI
RADE
TENKOVI SE TESKO UCE
```

**izlaz:**

```
2
```

**ulaz:**

```
3
GRAFIKA
POBIJEDITI
ZVUK
2
TESKO
NEMOGUCE
5
ZVUK JE KVALITETAN
GRAFIKA JE DOBRA IAKO ZVUK
NIJE
TESKO JE POBIJEDITI PROTIVNIKA
IPAK NIJE LAKO POBIJEDITI
NEMOGUCE JE VARATI
```

**izlaz:**

```
3
```