

Задача А. Ётта

Имя входного файла:	стандартный ввод
Имя выходного файла:	стандартный вывод
Ограничение по времени:	1 секунда
Ограничение по памяти:	512 мегабайт

Нияз с Ниязом в ожидании результатов олимпиады решили поиграть в Ётту. В этой игре участники выкладывают карточки в линии по определенным правилам. Карточки бывают четырех разных форм, цветов и достоинств. За выложенную линию игрок получает определенное количество очков.

Ниязу обычные правила показались слишком сложными, и он предложил убрать у карточек цвет и форму, оставив лишь достоинство. А Ниязу такие правила показались слишком простыми, и он предложил увеличить количество различных достоинств карточек до 100.

В модифицированных правилах линия считается корректной, если либо она состоит из карточек одного достоинства, либо все карточки в ней имеют различные достоинства. Если игрок выложил некорректную линию, то он получает -1 очков за невнимательность. За корректную линию начисляется количество очков равное сумме достоинств всех карточек в ней. При этом, если достоинство каждой следующей карточки на один больше предыдущей, то очки за такую линию умножаются на два.

Но при этих правилах Ниязу сложно быстро посчитать очки за выложенную линию. Поэтому он просит Вас ему помочь и написать программу, которая по заданной линии из n карточек определяет количество очков за нее.

Формат входных данных

В первой строке задано целое число n — количество карточек на столе ($2 \leq n \leq 100$). В следующей строке задано n целых чисел a_i — достоинства карточек на столе ($1 \leq a_i \leq 100$). Числа a_i заданы в порядке неубывания ($a_i \leq a_{i+1}$).

Формат выходных данных

Выведите единственное число — сколько очков получит игрок, выложивший данную линию.

Система оценки

Номер подзадачи	Баллы	Ограничения	Оценка	Необх. подзадачи
1	17	$2 \leq n \leq 3$	подзадача	—
2	34	Все a_i различны	подзадача	—
3	49	—	подзадача	1 и 2

Примеры

стандартный ввод	стандартный вывод
3 1 3 5	9
3 2 2 2	6
3 1 2 3	12
3 1 1 2	-1