

**TETRIS (TETRIS.\*)**

Một phiên bản của trò chơi *Tetris* trên “đường thẳng” là như sau. Cho trước một dãy các khối lập phương đơn vị được xếp liền kề nhau, mỗi khối có màu là một trong 5 màu (các màu được đánh số từ 1 đến 5). Người chơi trong mỗi lượt chơi được chọn một dãy các khối kề nhau cùng màu để xóa (việc chọn các khối kề nhau không cùng một màu được xem là không hợp lệ). Mỗi khi có  $k$  khối kề nhau cùng màu  $m$  được chọn để xóa, điểm mà người chơi giành được thêm sẽ là  $k^m$  ( $1 \leq m \leq 5$ ) đồng thời  $k$  khối này bị biến mất khỏi dãy và các khối còn lại được dồn sát lại với nhau. Trò chơi kết thúc khi tất cả các khối đã bị xóa khỏi dãy.



Trong ví dụ trên, các màu được diễn tả tương ứng: 1 = Trắng; 2 = Vàng; 3 = Xám; 4 = Xanh; 5 = Đỏ. Nếu xóa 2 khối đỏ ở giữa thì điểm giành được thêm là  $2^5 = 32$  và dãy khối còn lại là như hình dưới.



**Yêu cầu:** Cho biết tình trạng của dãy khối, hãy cho biết tổng điểm lớn nhất mà người chơi có thể giành được.

**Input:** File văn bản TETRIS.INP gồm một số bộ dữ liệu, mỗi bộ gồm 2 dòng như sau:

- Dòng đầu ghi số nguyên  $n$ , là số khối của dãy ( $1 \leq n \leq 250$ ).
- Dòng tiếp theo ghi  $n$  số nguyên mô tả màu của các khối: số thứ  $i$  là màu của khối thứ  $i$  tính từ đầu dãy (một số màu có thể không xuất hiện trong dãy màu này; các số được ghi cách nhau bởi dấu cách).

**Output:** Ghi ra file văn bản TETRIS.OUT một số nguyên, là tổng điểm lớn nhất tìm được.

**Ví dụ:**

TETRIS . INP	TETRIS . OUT
7	91
2 4 4 2 2 2 4	3238
20	
5 5 2 4 4 4 1 1 5 5 3 2 2 4 1 2 2 2 1 5	