

2_炸彈 (Bomb)

(10 分)

時間限制: 1 second

記憶體限制: 256 MB

題目敘述

蓉蓉是一位帶領著 12 位社員的熱舞社社長，為了能讓社員們快速建立感情，他在第一堂課就教大家玩了一種刺激的團康遊戲，規則如下：

所有社員圍成一個圈，並依照順時針編號（1 號 ~ 12 號）。社長在圓心點當莊家，莊家會從撲克牌堆中依照編號由小到大幫所有人頭上綁一張牌，以至於每個人都不知道自己頭上綁著的牌是什麼。此外，莊家還會紀錄每個人的積分，初始為 1000。

遊戲開始時會輪流喊撲克牌上的數字，1 號喊 1，2 號喊 2 ... 12 號喊 12，1 號喊 13，2 號重新從 1 開始喊，以此類推，如果有人喊到跟牌一樣的數字就輸了，並且會有莊家指定的懲罰。懲罰完後，莊家會在他頭上綁上一張新的牌，然後把他的積分扣除新的牌的點數，接著開啟新的一回合，從輸家的下一位繼續，從 1 開始喊，直到 m 回合後結束。

這遊戲之所以刺激，是因為輸家不知道自己被扣了多少點，只有在遊戲結束公布積分時才會知道。因為莊家只有社長一人，她擔心自己的計算錯誤會對其他人不公平，因此想請你幫忙計算所有人的總積分以確保無誤。

註：每次綁新牌時，莊家都會從撲克牌堆中拿取最上面的牌。

輸入格式

第一行有 52 個整數 a_i ，以空白隔開，表示撲克牌堆從上到下的排列順序（每個數字皆有 4 張）。

第二行有一個整數 m ，表示社長想要進行的回合數。

輸出格式

輸出一個整數，表示所有社員的積分總和。

資料範圍

- $1 \leq a_i \leq 13$ 。
- $1 \leq m \leq 40$ 。

測試範例

輸入範例 1

讀取以下測資時，請特別注意輸入格式的說明。

因紙本顯示的行寬有限，以下3筆輸入範例的第一行有部分資料轉折顯示於第二行。（看起來像在第二行，實際上仍是第一行的資料！）

```
6 2 9 1 3 9 1 2 5 1 6 13 13 3 9 13 12 4 7 10 11 5 7 8 10 1 9 4 11 4 8 12 12 11 6 7 10 12
11 5 5 6 3 3 13 8 7 8 4 2 10 2
1
```

輸出範例 1

```
11987
```

輸入範例 2

```
6 2 9 1 3 9 1 2 5 1 6 13 13 3 9 13 12 4 7 10 11 5 7 8 10 1 9 4 11 4 8 12 12 11 6 7 10 12
11 5 5 6 3 3 13 8 7 8 4 2 10 2
2
```

輸出範例 2

```
11984
```

輸入範例 3

```
6 2 9 1 3 9 1 2 5 1 6 13 13 3 9 13 12 4 7 10 11 5 7 8 10 1 9 4 11 4 8 12 12 11 6 7 10 12
11 5 5 6 3 3 13 8 7 8 4 2 10 2
40
```

輸出範例 3

```
11694
```

範例說明

在範例 1 中，社長依序從牌堆中拿出 12 張牌並綁在社員頭上，此時社員頭上的牌依序為 [6 2 9 1 3 9 1 2 5 1 6 13]。遊戲開始時，一號喊 1，二號喊 2，此時正好喊到跟頭上一樣的數字，因此二號社員須接受懲罰。懲罰完後，莊家會從牌堆中拿一張牌 (13) 並綁在二號社員的頭上，接著把積分版上二號社員的積分扣 13，因此遊戲結束時的積分為：

- 2 號：987
- 其餘人：1000

總和為 11987。

在範例 2 中，接續了範例 1 的狀況，因為二號輸了，所以從三號重新開始，三號喊 1，四號喊 2，五號喊 3，此時又喊到跟頭上相同的數字，因此五號需接受懲罰。懲罰完後，莊家會從牌堆中拿一張牌 (3) 並綁在五號社員的頭上，接著把積分版上五號社員的積分扣 3，因此遊戲結束時的積分為：

- 2號：987
- 5號：997
- 其餘人：1000

總和為 11984。