MICHAELS CUEBID

Åbner fjenden med 1 ♣ eller 1 ♦, viser 2. hånds direkte overmelding
(altså 1 ♣ - 2 ♣ og 1 ♦ - 2 ♦) mindst 5 - 4 i major og ca 6 - 12 hp.
i zonen skal der være mindst 5 - 5 i major eller 8 - 12 hp.

Eksempler:

1)	2)	3)
E B 6 5	K D 8 5 2	D 10 5 4
K B 10 8 4	D B 5 4 3	K D 9 8 6 2
D 5	5	K 6
8 4	7 3	10

Eks 1: 2 ♣. En oplagt MC uanset zonestilling. Indmelder man 1 ♥, risikerer man let, at en 4 - 4 fit i ♠ ikke er til at finde!

Eks 2: 2 ♣. 5 - 5 er ingen hindring. Man får hurtigt vist begge sine farver, og makker skulle være godt stillet i de videre meldinger.

Eks 3: 1 ♥. Der bør til gengæld ikke være en 6 - 4 fordeling. Hvis man bruger MC her, havner man ofte i en dårlig 4 - 3 fit i ♠. Selv en 6 - 1 fit i ♥ er at foretrække.

SVARER:

Det skulle ikke volde de store problemer for makker at svare på en MC, da indmelderens hånd er beskrevet ret præcist.

- Svarer bedømmer sin hånd og melder derefter.

- Svar på 2-trin er stopmelding - svarer kan være meget svag.

- Svar på 3-trin er invit til udgang - Åbner hæver til udgang med 10 - 12 HP.

- Svar på 4-trin er en slutmelding.

En **overmelding** i majorfarve, lover 8 - 12 HP og 5 - 5 i den umeldte majorfarve og i en minorfarve.