

メイドシステム

Maid System

絶対領域

3

著者 レベル8
イラスト 名取シオ



絶対領域 3

メイドシステム
振り飛車編

メイドシステムと 振り飛車の評価値

ここまでで60問を解いたことになります。

ページ数は150ページを超え、問題文にもポイントを織り交ぜたことで、メイドシステムがどのような戦法なのかということは、すでにおわかりいただけたかと思います。

メイドシステムは▲7八銀、▲7九角の**ある種縛りを持った指し方**ではあるものの、ソフトを使った研究でも-200点程度を推移し、私たちが思うほど悪くはならないことに気がつきます。

2019年に面白い実験がされていて、将棋ソフト『Kristallweizen』をメイドシステムに固定させ、将棋倶楽部24に放流するという実験が行われました。

Kristallweizenの作者のたまさんと、ゆいさんの当時のやり取りは、現在もツイッターで見ることができます。



たま@白ビール(24参戦中) @JKishi18gou・2019年8月6日

将棋倶楽部24にゲストでもいいので入ると、高段者のところに JK18devというアカウントが鎮座してますので、その対局っぷりを見ていただけたら幸いです♪



押木ゆい @yui_smaid・2019年8月6日

何局か拝見しましたが、メイドシステムっぽい感じはします！ただ鳥刺しのように持っていくことが多い印象で、居飛車に縛ってプレイをしているような感じでした！振り飛車も見てみたかったです～



たま@白ビール(24参戦中) @JKishi18gou・2019年8月6日

なるほど。素の評価関数が居飛車党なので、単純に78銀79角を指させただけではどうしても居飛車の進め方をしてしまいますね。結構先までの変化を定跡に入れないとダメかも。



たま@白ビール(24参戦中) @JKishi18gou・2019年8月6日

あと、メイドシステムって原則、玉を左に困うことになるので、どうしても居飛車な指し方になっちゃうってのもあるかと思います。



押木ゆい @yui_smaid・2019年8月6日

先日の朝日杯でメイドシステムが出現した時には、向かい飛車に振って8筋の逆襲を狙う形でした！私はよく向かい飛車にしてから美濃囲いしないし振り飛車穴熊にして戦ってます。でもやっぱりコンピューターは振り飛車指さないんでしょうか.....？



たま@白ビール(24参戦中) @JKishi18gou・2019年8月6日

角を引いた段階で、振るという発想がなくなるみたいなんですよ。

このあたりは学習の余地がありそうです。

皆さん、ソフトが居飛車指すから振り飛車は不利飛車と言いますが、私は単に学習が足りないだけだと思ってます。

でも振り飛車勝局の学習データが集まらないことには.....。(+_+)

たまさんは、実験の結果をこんなふうに書いています。



たま@白ビール(24参戦中)

@JKishi18gou

メイドシステムを指させてみて何局か見た感想。
白ビールとしては振り飛車と同じくらい不利だと見て
るようです。
ただ、力任せに捲っちゃうので負けてない。^^;
やはりこれは対人戦専用の戦法と捉えたほうがいいの
かな。

私はこのツイートを見たとき、**メイドシステムは人間
だからこそ生かせる手法**だと確信すると同時に、「振り
飛車と同じくらい不利」という言葉に心躍りました。
言い換えれば「**振り飛車と同じくらいやれる**」と言って
もらえているように聞こえたからです。

それにしても、ソフト開発者まで動かしてしまうので
すから、ゆいさんの影響力は熱狂的でした。

余談ですが、同じ年にはゆいさんのアダルト同人作品
まで出ていて、当時は本当にあっちこっちで彼女の祭り、
メイドブームの到来だったのです。

話が横道にそれましたが、
メイドシステムと振り飛車が同じくらい不利であると
するならば、**対振り飛車ではマイナス同士が相殺され、
互角になる**という仮説が立てられます。

振り飛車編では、①ゴキゲン中飛車、②早石田流三
間飛車、③向かい飛車、④変則的な振り飛車、
4つの振り飛車対策を紹介します。
メイドシステムの間人としての戦術と、実際に評価値
がどう推移するかを観察ポイントにしてください。

問題数は40問です。ここまでと合わせて100の
システム、メイドシステムの絶対領域が完成します。



◀ 2019年に『サキュネス』が発売したアダルト音声作品。スペシャルサンクスに押木ゆいの名がある。出演はしておらず、発売許可を取っただけのようだ。現在も『Dlsite』で視聴できる。私が研究のために購入したのは言うまでもない。



振り飛車編、まずは、出現率が高いゴキゲン中飛車から見ていきます。

初手▲7八銀に、△5四歩。

後手に位を伸ばされると5筋を突けなくなります。

どう指しますか？

System 61

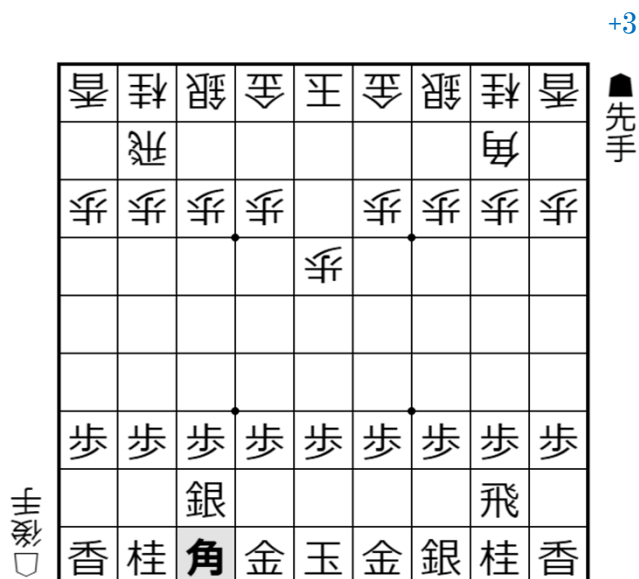
+48

手
彩
△

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香
	飛						角	
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩
			歩					
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角	銀					飛	
香	桂		金	玉	金	銀	桂	香

▲
先
手

▲ 7 九角



押木ゆいさんのメイドシステムの定義は、

「初手▲ 7 八銀、▲ 7 九角から始まる総合戦法」です。

これは対振り飛車でも変わりません。▲ 7 九角は絶対の一手とします。

なぜ、こんな指し方をするのか。それは、▲ 7 九角のあとに「メイドシステム！」と心のなかで言いながら、拳をグーにして落とす、決めポーズをするため。

そのためにあると言っても過言ではありません。



△5五歩▲4八銀△5二飛と中飛車に振って、
▲2六歩△3四歩▲2五歩△3三角と進みます。

実戦で何度となく目にしてきた局面。
メイドシステムでは、ほぼ定跡の一手です。

System 62

+40

▲先手

主彩
△

香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香
				飛				
歩	歩	歩	歩		歩	▲	歩	歩
			●			歩		
				歩			歩	
			●			●		
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩
		銀			銀		飛	
香	桂	角	金	玉	金		桂	香

▲ 5 八金右

+24

	皇	桂	銀	王	王	銀	桂	皇	▲ 先手
				飛					
	歩	歩	歩	歩		歩	馬	歩	歩
			●				歩		
				歩			歩		
	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩	
			銀	金	銀		飛		
主 彩 口	香	桂	角	金	玉		桂	香	

しっかりと間を入れて（時間をかけて）から、

▲ 5 八金右と上がります。

実戦だと後手番はノータイム。

プレッシャーをかけて指してくることがほとんどです。

しかし、そこがメイドシステムの狙いであることに
多くの人は気がつきません。



定跡だと思うところは**できるだけゆっくり**。

切れ負けでは使えませんが、秒読み将棋では大いに活用できる間のテクニック（P132～P133参照）です。

△6 二玉に、ここの歩は突いておきましょう。

System 63

+28

▲先手

主彩
□

香	桂	銀	金		金	銀	桂	香
			王	飛				
歩	歩	歩	歩		歩	角	歩	歩
						歩		
				歩			歩	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩		歩
		銀		金	銀		飛	
香	桂	角	金	玉			桂	香

▲ 3 六歩

+4

[参考図]

+148



急戦含みに▲ 3 六歩を突いておきます。

□ 5 六歩には、▲ 同歩 □ 同飛 ▲ 4 六角（参考図）。

中飛車で先手の5筋を封じた後手にとって、あまり満足な形とは言えません。



△4二銀▲3七銀△5三銀▲4六銀△4四銀。

引き角で5筋を取られた形は、通常作戦負けです。
ですが、歩を突いて、やりたいことはやらせてみて
ください。

System 64

+47

▲先手

主彩
△

香	桂	銀	金		金		桂	香
			王	飛				
歩	歩	歩	歩		歩	角	歩	歩
					銀	歩		
				歩			歩	
					銀	歩		
歩	歩	歩	歩	歩	歩			歩
		銀		金			飛	
香	桂	角	金	玉			桂	香



8割以上の人は乱戦を避けて△7二玉を選びます。

6七に金か、銀か。

どちらの駒を上がりましょう？

System 65

+96

▲先手

主
彩
△

香	桂	銀	金		金		桂	香
		王		飛				
歩	歩	歩	歩		歩	角	歩	歩
					銀	歩		
				歩			歩	
			歩		銀	歩		
歩	歩	歩		歩	歩			歩
		銀		金			飛	
香	桂	角	金	玉			桂	香

6 七銀

+70

[参考図]

+130



金と銀では◻3二飛と振られたときに変わってきます。

問題図で▲6七金◻3二飛は若干玉が窮屈。

正解図の▲6七銀なら、

◻3二飛▲6八玉◻4二角▲7八玉（参考図）と自然に玉を移動することができます。

参考図以下◻3五歩には、▲5六歩◻3六歩▲5五歩。相手の飛車が5筋から離れると、こちらから5筋を突く引き角ならではの手があります。



前問正解図から、

△ 8 二玉 ▲ 6 八玉 △ 7 二銀 ▲ 7 八玉 △ 6 四歩。

後手から仕掛けられることがなければ、先手はマイペースに、わざわざ引き角を活かすこともしません。

ここは初手を指すときの表情、しぐさで指します。

System 66

+104

手
彩
△

香	桂		金		金		桂	香
	王	銀		飛				
歩	歩	歩			歩	角	歩	歩
			歩		銀	歩		
				歩			歩	
			歩		銀	歩		
歩	歩	歩	銀	歩	歩			歩
		玉		金			飛	
香	桂	角	金				桂	香

▲
先
手

▲ 7 六歩

+30

▲	桂		金		金		桂	▲	▲	先手
	王	銀		飛						
歩	歩	歩			歩	馬	歩	歩		
			歩		銀	歩				
				歩			歩			
		歩	歩		銀	歩				
歩	歩		銀	歩	歩			歩		
		玉		金			飛			
香	桂	角	金				桂	香		

あたかも初手を指す手つきで▲ 7 六歩と指します。

不思議なことに、この辺りから「どうせこんなの勝ちだろう」とノータイムで指していた人が、徐々に時間を使い始めるようになります。



相手が時間を使い出すと、メイドシステムの本領、文字通り「本当の領域」が発揮できます。

メイドシステムが理解不能な指し方をするのはなぜかというと、**この展開に早く持ち込みたいから**なのです。

△ 9 四歩 ● 9 六歩 △ 7 四歩に、からくりの一手。

System 67

+51

▲ 先手

手影
△

香	桂		金		金		桂	香
	王	銀		飛				
	歩				歩	角	歩	歩
歩		歩	歩		銀	歩		
				歩			歩	
歩		歩	歩		銀	歩		
	歩		銀	歩	歩			歩
		玉		金			飛	
香	桂	角	金				桂	香

▲ 8 八角

+2



▲ 8 八角とドンデン返し（扉のからくり）をして、ごく普通の形に変えてしまいます。

将棋のセオリーとはまるで逆をいく指し方で、実際のところ**二手損**です。しかし、驚かれるかもしれませんが、二手損したから不利かという、そうではありません。

評価値を見てもその差はないはずですが、しかし、普通はそんな形勢とは知らないまま感覚誘導されていきます。



相手がいつもと違うように見える局面でも、
メイドシステムにとっては、いつもの局面一。

これを絶対領域下と呼んでいて、
絶対領域下からどう指せば勝ちやすいのかを研究し、
自分が思う勝利パターンとして入れておきます。

では、絶対領域下のこの局面。どう指しましょう？

System 68

+7

▲ 先手

手形
口

香	桂		金		金		桂	香
	王			飛				
	歩		銀		歩	角	歩	歩
歩		歩	歩		銀	歩		
				歩			歩	
歩		歩	歩		銀	歩		
	歩		銀	歩	歩			歩
	角	玉		金			飛	
香	桂		金				桂	香

▲ 7 七角

+12

[参考図]

-187



さらに▲ 7 七角と角を上がります。二手損にもかかわらず手を入れるので、構想がないと指し難い手です。

手っ取り早く攻めるなら、問題図で▲ 3 八飛の袖飛車も有力です。ただ、攻めることによって振り飛車はカウンターをしやすくなるので、その辺りは注意が必要です。

具体的な手を挙げると、問題図から▲ 3 八飛 □ 7 二金 ▲ 3 五歩 □ 同歩 ▲ 同銀 □ 同銀 ▲ 同飛 □ 4 四角（参考図）。

参考図では次に □ 4 五銀、あるいは □ 3 二飛の捌きがあって、実戦的には居飛車が結構大変です。



本譜は正解図▲7七角と上がって、
△7二金▲8八玉△7三桂▲7八金△5一飛。

第一は引き角。そして、第二は普通の形に戻す。

今度は「**第三の変身**」に移ります。

戦いやすくしてください。

System 69

+60

主形
△

香				飛	金		桂	香
	王	金						
	歩	桂	銀		歩	角	歩	歩
歩		歩	歩		銀	歩		
				歩			歩	
歩		歩	歩		銀	歩		
	歩	角	銀	歩	歩			歩
	玉	金		金			飛	
香	桂						桂	香

▲ 先手

▲ 9 八香

+36



先手はこっそり穴熊を狙っていました。

いわゆる「**固めてドン**」の形を作っていきます。

単なる力戦との違いは、こうしたハッキリとした研究を使っていくことです。メイドシステムはさらにそこへ時間やしぐさ、困った振りといった演出を加え、確実に絶対領域下へと誘導していくのです。



演出の意味をたとえるなら、自分には見えるものを
相手には幽霊のように見えなくさせるための工夫です。

どんなに研究があっても、そこにピン寄せする技術
がなければ知識の蓄えです。確実に誘導するために、
とても大切なことなのです。

△3二金▲9九玉△8四歩。駒を寄せていきます。

System 70

+281

香				飛			桂	香	▲先手
	王	金				金			
		桂	銀		歩	角	歩	歩	
歩	歩	歩	歩		銀	歩			
				歩			歩		
歩		歩	歩		銀	歩			
	歩	角	銀	歩	歩			歩	
香		金		金			飛		
玉	桂						桂	香	

主
彩
△

▲ 6 八金右

+288

[参考図]

+528

▲ 先手

香				飛		桂	香
	王	金			金		
		桂	銀	歩	角	歩	歩
歩	歩	歩	歩	銀	歩		
			歩		歩		
歩	歩	歩		銀	歩		
	歩	角	銀	歩	歩		歩
香		金	金			飛	
玉	桂					桂	香

主彩 □

▲ 先手

香				飛		桂	
	王	金				金	香
		桂	銀	歩	角	歩	
歩	歩	歩	歩	銀	歩		
			歩		歩		
歩	歩	歩		銀	歩		
	歩	角	銀	歩	歩		歩
香	金	金				飛	
玉	桂					桂	香

主彩 □

右側の金を寄せて囲いを強化していきます。

参考図の金二枚を並べる穴熊まで組めれば究極で、
この形が**対中飛車の絶対感覚**となります。

メイドシステムのいくつもある狙いのなかには、
中飛車にさせる（誘発する）という一面もあります。

普段は中飛車を指さない人も、▲ 7 八銀、▲ 7 九角と
指されると、なんとなく中飛車に振りたくなるのです。

相手が中飛車に慣れていなければ、まさに絶対領域下。
慣れていたとしても、固めてドンで互角に戦えます。



+8

皇			金				桂	皇
	王	銀		飛				
		桂	金		歩	角	歩	歩
歩	歩	歩	歩		銀	歩		
				歩			歩	
歩		歩	歩		銀	歩		
	歩	角	銀	歩	歩			歩
香		金		金			飛	
玉	桂						桂	香

主手
口

先手

穴熊への変形は木村美濃だけでなく、高美濃・銀冠にも使える共通の指し方。数値はほとんど変わらない。

+152

王	桂	金					桂	皇
香	銀	金		飛				
歩	歩		歩		歩	角	歩	歩
		歩			銀	歩		
				歩			歩	
	角	歩	歩		銀	歩		
歩	歩		銀	歩	歩			歩
香		金		金			飛	
玉	桂						桂	香

主手
口

先手

後手が穴熊のときは、▲7七角ではなく▲6八角～▲8六角とのぞかせる。▲3七桂～▲4五桂の狙い。

-21

-60



ひとつだけ対中飛車の注意点があります。

後手が△4四歩型のときは、△4五歩と突く手に留意

してください。

たとえば、左の図で▲4六銀と上がってしまうと△4五歩と突かれ、▲同銀は△4三銀～△4二角～△3三桂。銀バサミで取られることになります。

仕方なく▲3七銀と引きますが、後手がいかにも伸び伸びしていて、指し難く感じます。

この場合、▲4六銀と上がるのではなく、▲4六歩と対抗してください。以下右の図のようにスピードアップして仕掛け、▲2六銀～▲3八飛。本譜の穴熊と分けて記憶に入れておくと、実戦で混乱しません。



レベル8

東京都出身。1985年5月31日生まれ。
2010年、東京眼鏡専門学校卒業。
右玉サイト『Level.8』の元管理人。

[著書]

<https://www.amazon.co.jp/レベル8/e/B07J5HRK4T>

メイドシステム 絶対領域 3

2023 年 10 月 24 日 初版

著 者 レベル8

イラスト 名取シオ

将棋盤・駒デザイン ず's 将棋 (将棋局面図作成プログラム)

評価関数 shinderella-0815

プロセッサ + メモリー Core i7-10710U(6コア/12スレッド/1.10-4.70GHz) + 8GB
VAIO TruePerformance

平均ノード数 1300億局面

本書は著作権法上の保護を受けています。

本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。