

# メイド向かい飛車

エボリューション！

著者：レベル8

イラスト：しゃむ菜





メイド向かい飛車

エポリキューション！

Level. 8

## はじめに

第29回世界コンピュータ将棋選手権二次予選1回戦―。

『Q h a p a q d i m o l t o 』に初手▲1六歩と指された『水匠』は、その一手で定跡を抜けてしまい、痺れたといえます。

水匠の開発者である『たややん』さんは、ツイッターでこうつぶやきました。

阪田三吉棋士（阪田流向かい飛車の人）は、

南禅寺の決戦（1937）で初手端歩を突き、その理由を弟子に問われると、  
「100年後にわかる」と述べたそうです。

100年経ってませんが理由が少しわかりました。

一手の大きさに気づかされるエピソードです。

あらためて再認識した私は、

「巨大な頭脳を積んだコンピュータですら、定跡を抜ければ未知に変わる。まして、対人戦ならどれほど有効なことか！」と確信しました。

私たちの脳に書き込まれた定跡など、虚しいほど少ない。

定跡の裏は「別の可能性」が無限に存在する宇宙です。

かつて、発明の神様トーマス・エジソンは、こんな言葉を述べています。

われわれは何事についても、

1パーセントの

100万分の一も知らない。

言葉の受け取り方はあなた次第ですが、あえてポジティブに言い換えれば、**もっと自由でいい、もっと自己流でイバラの道をかき分けていい、**というメッセージです。

安心してください。

私の過去の本は、どれもその要素があります。

中でも、前作『メイドシステム』は、阪田三吉の初手端歩に似て、限りなく100に近く、定跡を外せる優秀な戦法です。

……いささか強引な結びつけだったでしょうか。

もうおわかりでしょうが、本書はそのメイドシステムの続編です。

「システムのアップデート」を願い、進化を遂げさせました。

ただし、前作と大きな違いがひとつあります。

それは、「**対中飛車に限定した**」ということです。

誤解しないでほしいのは、  
「対中飛車にしか使えません」という意味ではありません。

なぜ、対中飛車にしたかという点、中飛車が**最も多くの含み**があるからです。  
例えば、相振り飛車における「中飛車の変化」を考えてみてください。

- 1 中飛車のまま戦う
- 2 三間飛車へ振り直す
- 3 向かい飛車へ振り直す
- 4 左穴熊にする

これが最初から三間飛車や向かい飛車になるとどうでしょう。  
そのまま戦うの一択になってしまいかもありません。

つまり、**対中飛車には幅広い学びが備わっている**のです。

戦法を限ることにより、ページ数を増やさず、最大の知識を得る――。そう。こんな芸当ができるのが「対中飛車」だったのです。

私がこれからお伝えしていくのは、メイドシステムの新システム。

「メイド向かい飛車」です。

前作の『メイドシステム』と組み合わせることで、

居飛車はもちろんのこと、相振り飛車にもメイドシステムを使うことができます。

奥行を広げていくと、実戦のバリエーションはぐんぐん広がっていきます。

――そして、約束します。

次回作『ネオ・メイドシステム』につなげることでみなさんの知識は大きく変わり、

総合戦法「メイドシステム」の達人として自在に操れるようになります。

私はできない約束はしません。本書はあなたの知識を広げるものです。

レベル 8



はじめに

2

## 序章

知るだけで強くなる5筋の受け方

9

## 第1章

中飛車から向かい飛車に変える

23

## 第2章

位を取らない三間飛車のケース

35

## 第3章

左穴熊に立ち向かう正しい方法とは?

47

## 第4章

メイド向かい飛車対策、教えます

59

おわりに・絵あとがき

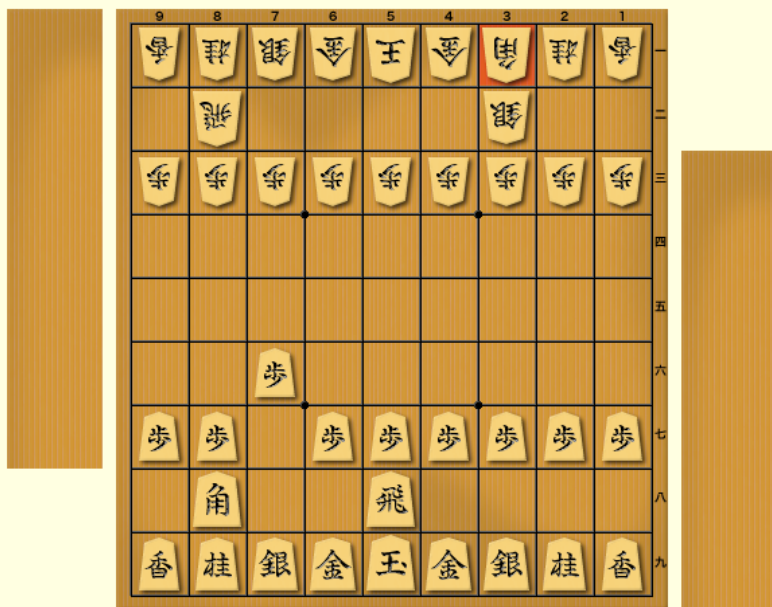
70

# 序章

知るだけで強くなる  
5筋の受け方



【第1図は△3一角まで】



■ 初手からの指手

▲ 5八飛    △ 3二銀    ▲ 7六歩    △ 3一角

(第1図)

本書ではあえて後手番にしていますが、前作を読み進めてきたあなたは、すでに第1図がある程度「なじみの形」になっています。

念のため、メイドシステムの基本を確認しておきましょう。

ご覧のとおり、後手の初手△3二銀・△3一角がメイドシステムです。

実にシンプルですが、この2手というハイスピードで「未知」へ誘い込むのが狙いです。

そして、角道を開けていないぶん、「角換わりにならない」こともメリットと言えます。

■ 第1図以下の指手

▲ 5六歩 (第2図)

「これさえ覚えればOK」のなんでもであり、何よりも対策しづらい、これが前作で明かしたメイドシステムの真実です。



この発想は、YouTuberの将棋メイドゆいさんが始めました。ゆいさんは「メイドシステムは総合戦法」と定義しています。

総合戦法。つまり、特定のレベルではなく、すべて、まとめて、まるごと、です。

そのため私たちはさまざまな指し方を学び、ベースを少し広げていくように意識しなくてはなりません。

その視点がないままメイドシステムを指すと、そもそもの使い方がわかっていないことになります。

今回、『はじめに』でもご説明したとおり、私は多くの戦型から対中飛車を選びました。中飛車もまた変化の幅が広く、対策を講じれば、他の振り飛車にも応用することができます。より多くベースが広がる、ということなのです。

【第2図は▲5六歩まで】

■ 第2図以下の指手

△ 4二飛 (第3図)

では、そろそろ本題の「メイド向かい飛車」の説明に移ることにしましょう。

【再掲第2図は▲5六歩まで】



【第3図は△4二飛まで】



第3図△4二飛。

△4四歩を突くため、と理屈はわかりませんが、「なんだこれ…」と疑いたくなる手です。

しかし、「未知」は敵ではありません。

むしろ未知へ誘導するのがメイドシステムです。

【第4図は△4四歩まで】



■ 第3図以下の指手  
 ▲ 5五歩  
 △ 4四歩

(第4図)

▲ 5四歩  
 (第5図)

【第5図は▲5四歩まで】



後手は5筋の弱さを露呈しています。

「▲5四歩(第5図)と突かれたらどうしよう」と、不安に駆られるかもしれません。

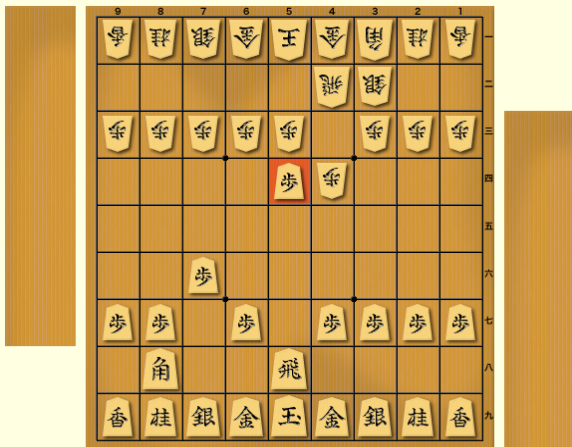
この序章では、

まずあなたの中にある恐怖心を解放します。

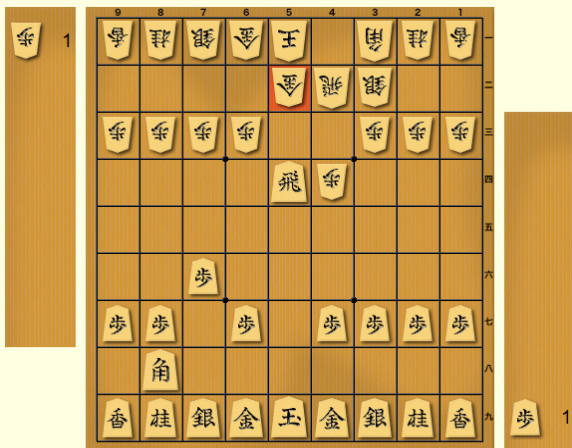
■ 第5図以下の指手

△ 5四同歩 ▲ 同飛 △ 5二金左 (第6図)

【再掲第5図は▲5四歩まで】



【第6図は△5二金左まで】



5筋の受け方は難しく考える必要はなく、△5二金左(第6図)と上がるだけでやすやすと受けることができます。

② ▲4四飛には△同飛 ▲同角 △5四飛です。仮に、① ▲4四角と歩を取られても△4三銀、

【第7図は△6二玉まで】



■ 第6図以下の指手

▲ 5八飛    △ 4三銀

(第7図)

▲ 9六歩    △ 6四歩

(結果1図)

▲ 9七角    △ 6三玉

【結果1図は△6三玉まで】



後手は5筋の歩を打たずに銀を上がります。

▲ 5四歩と打つ手にも、上の第7図△6二玉で枚数が足りていることを確認してください。

端角の追撃にも、△6三玉(結果1図)の顔面受けてシャットダウン。

以下△5四銀と取ることが可能です。





[著者]

## 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。  
主な著書は、『B級戦法の切り札  
風車右玉戦法!』、『誰も知らない  
横歩取り3四飛戦法!』、  
『つめとき デラックス30!』。



メイド向かい飛車 エボリューション!

---

2019年 11月 5日 初版

2021年 7月30日 第2版

著 者 レベル8

イラスト しゃむ菜

キャラクター原案 織葉紗マサヒロ

将棋盤・駒デザイン 駒職人

Creative Commons 表示-非営利 2.1 日本 License.

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。

