

# メイドシステム

*Maid System*

## 絶対領域

# 2



著者 レベル 8  
イラスト 天音ひかり



---

## 絶対領域 2

---

### メイドシステム 居飛車編 ②

# メイドシステムの 構成率とは

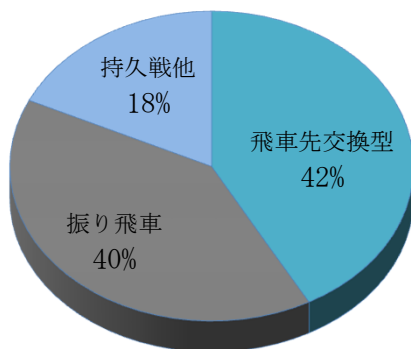
日頃からメイドシステムを考えたり分析していると、面白いと思うことが数多く出てきます。

たとえば、あるアプリを使った実験では**実戦の42%は飛車先交換型になる**という結果が出ました。

つまり、「居飛車編①」を通して紹介してきた変化は、実戦では結構な頻度で指せるのです。

要因については、後手番の△8四歩が良い手だとされ、居飛車党が増えたからではないかと結論づけています。

一方、振り飛車の占める割合は40%、残りの18%ぐらいが居飛車持久戦・その他になります。





本当にここまで単純な分類になるのかと、懷疑的に思うでしょうが、実際にメイドシステムを3年間、3000局以上指してきてほぼブレないと感じています。  
メイドシステムの実戦は3つに分類できるのです。

大切なのは、チーズのような3つの領域に対して自分自身の対策を入れておくこと。

飛車先交換型にはこう、振り飛車にはこう指す。  
前提に動作が設計されているからこそ「システム」と呼ばれ、その繰り返しが「慣れ」となり、やがて「絶対感覚」につながります。

この章では、メイドシステムの持久戦に移ります。構成率にすると18%の細部になりますが、ここを習得しているのとそうでないのとでは、使いこなしの度合いに天地の差があります。

本物の使い手を目指して、始めましょう。





メイドシステムの序盤において、警戒心の高い人は必ず一定数存在します。

十指せば1局か2局は持久戦になるでしょう。

持久戦の最初のサインは、飛車先交換の見送りです。  
優先したい手があります。

### System 31

-121

▲先手

主彩  
□

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

# ▲ 6 八玉

-122

[参考図]

+38



持久戦の空気を察したら、早々に▲ 6 八玉と移動しておきます。理由はこの後の問題でわかります。

ちなみに、□ 8 四歩型など低く構えているときは、  
▲ 7 六歩（参考図）から矢倉に方向転換を図ります。

この変化は矢倉として識別するので割愛しますが、  
「あーなるほどね。だから□ 8 五歩型にするのか」とか、  
「メイドシステムを指すなら矢倉を指せないといけない」と気づいた方は鋭いです。



△5四歩と進めてきました。

飛車先交換型に進展する気配がありません。

先手はこの局面を見て、「土下座の歩～▲8七銀」の構想を切り離すことになります。

厄介な角が働く前に、歩を突きましょう。

# System 32

-101

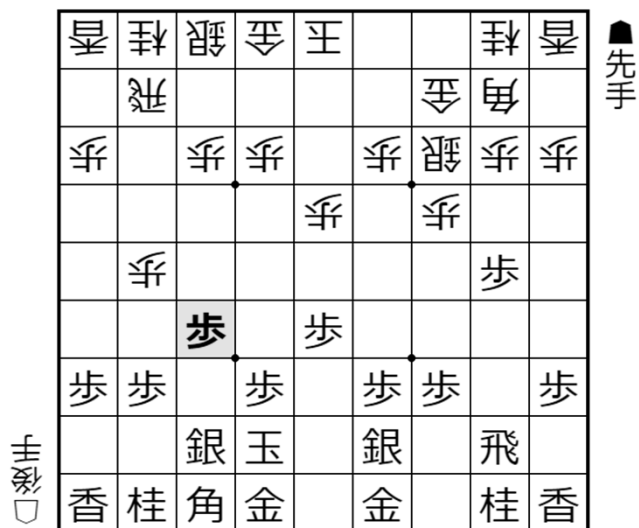
手彩□

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

▲先手

▲ 7 六歩

-70



後手の角が眠っているこのときこそ▲ 7 六歩を入れる  
ベストタイミングです。

仮に一手遅れがあって△ 3 一角が入っていると、  
△ 8 六歩▲ 同歩△ 同角。単純ですが王手です。

素早く▲ 6 八玉と上がったのは、王手にならないこの  
瞬間を見逃さないためです。

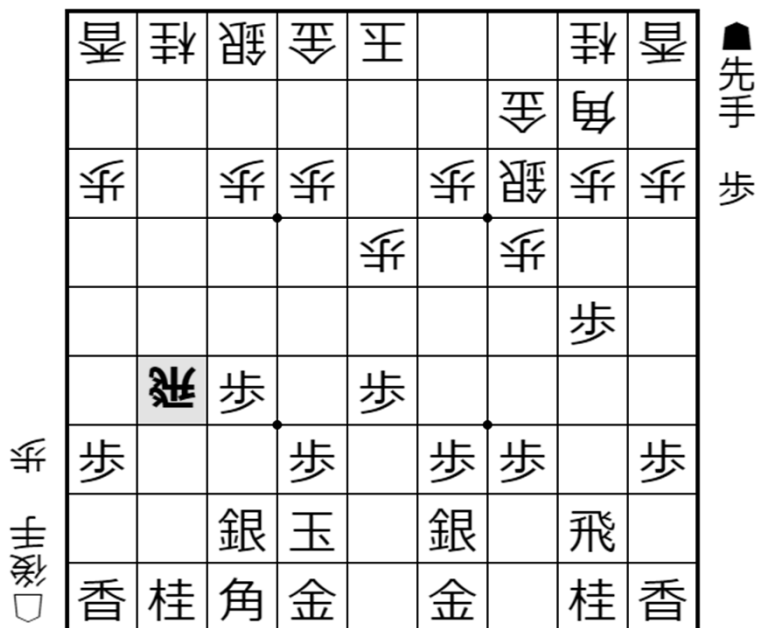


後手が黙っていれば、やはり▲7七銀から矢倉です。  
先手の-250点が消えることになるので、後手としては  
釈然としないはずです。

ここは飛車先交換型どうこうにかかわらず、  
△8六歩▲同歩△同飛としておいて損がありません。  
幸便な一手で受けます。

### System 33

-73



▲ 7 七玉

-95

|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |                  |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|------------------|
| 歩<br>主<br>影<br>口 | 香 | 桂 | 角 | 金 |   | 金 | 桂 | 香 | ▲<br>先<br>手<br>歩 |
|                  |   |   | 銀 |   |   | 銀 | 飛 |   |                  |
|                  | 歩 |   | 玉 | 歩 |   | 歩 | 歩 | 歩 |                  |
|                  |   | 進 | 歩 |   | 歩 |   |   |   |                  |
|                  |   |   |   |   |   |   | 歩 |   |                  |
|                  |   |   |   | 歩 |   | 歩 |   |   |                  |
|                  | 歩 |   | 歩 |   |   | 歩 | 歩 | 歩 |                  |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |                  |
|                  | 歩 |   | 歩 |   |   | 歩 | 歩 | 歩 |                  |

囲いに入りながら、顔面受けの▲ 7 七玉が正解です。

タイミングを逸すると 8 六の飛車は「角」になるのでこの手が指せません。最初は一手一手確認しながら指すといいかもしれません。

慣れて潜在意識に入ってしまうと、あとは無意識です。





△8二飛▲8七歩△3一角▲8八玉△9四歩。

囲いが少し落ち着きました。では、  
先手は左美濃なのか、それとも矢倉なのか。  
どちらがいいでしょう？

# System 34

-45

▲先手

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

△後手

▲ 7 七銀

-5

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

本書では▲ 7 七銀の矢倉をプッシュします。

もちろん左美濃も間違いではないのですが、ここまでの説明を読んでいただいただけでも、**メイドシステムと矢倉は密接な関係にある**ことがわかるはずです。

指しこなしを考えるなら矢倉での戦い方、絶対感覚を持つことが一番です。



△6 二銀▲7 八金△4 一玉▲5 八金△9 五歩。

後手が端を伸ばすのは効果的な手で、  
次に△9 三桂とはねてくるような手も見えます。

必要以上に恐れることはありません。  
攻めの形をつくりながら、後手の出方をうかがいます。

# System 35

-48

▲先手

|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▲<br>手<br>彩<br>△ | 香 | 桂 |   | 金 |   | 玉 | 角 | 桂 | 香 |
|                  |   | 飛 |   | 銀 |   |   | 金 |   |   |
|                  |   |   | 歩 | 歩 |   | 歩 | 銀 | 歩 | 歩 |
|                  |   |   |   |   | 歩 |   | 歩 |   |   |
|                  | 歩 |   |   |   |   |   |   | 歩 |   |
|                  |   |   | 歩 |   | 歩 |   |   |   |   |
|                  | 歩 | 歩 | 銀 | 歩 |   | 歩 | 歩 |   | 歩 |
|                  |   | 玉 | 金 |   | 金 | 銀 |   | 飛 |   |
|                  | 香 | 桂 | 角 |   |   |   |   | 桂 | 香 |

# ▲ 3 六歩

-25

[参考図]

-54

▲ 先手

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 香 | 桂 | 金 |   | 玉 | 角 | 桂 | 香 |
|   | 飛 | 銀 |   | 金 |   |   |   |
|   |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |
|   |   |   |   | 歩 | 歩 |   |   |
| 歩 |   |   |   |   |   | 歩 |   |
|   |   | 歩 |   | 歩 | 歩 |   |   |
| 歩 | 歩 | 銀 | 歩 | 歩 |   |   | 歩 |
|   | 玉 | 金 |   | 金 | 銀 | 飛 |   |
| 香 | 桂 | 角 |   |   |   | 桂 | 香 |

▲ 主手

▲ 先手

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 香 | 桂 | 金 |   | 玉 | 角 | 桂 | 香 |
|   | 飛 | 銀 |   | 金 |   |   |   |
|   |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |
|   |   |   |   | 歩 | 歩 |   |   |
| 歩 |   |   |   |   |   | 歩 |   |
|   |   | 歩 |   | 歩 |   |   |   |
| 歩 | 歩 | 銀 | 歩 | 歩 | 歩 |   | 歩 |
|   | 玉 | 金 | 角 | 金 | 銀 | 飛 |   |
| 香 | 桂 |   |   |   |   | 桂 | 香 |

▲ 主手

銀を活用する▲ 3 六歩を突いておきます。

実は、初期の段階では▲ 6 八角（参考図）の方が良いと考えていました。そうしないと端攻めが受からないのではないかと思ったからです。

しかし、角を上げらずとも端攻めは受け止めることができます。

具体的な受け方は問題にすることに致しましょう。



ここから4問、本譜から離れます。

前問正解図▲3六歩に△9三桂とはねました。

アプリで使われる切れ負けルールで現れたら、  
ちょっと焦りそうな局面です。

前述した通りここでは受けません。銀を進めます。

# System 36

+46

▲先手

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 香 |   |   | 金 |   | 玉 | 角 | 桂 | 香 |
|   | 飛 |   | 銀 |   |   | 金 |   |   |
| 桂 |   | 歩 | 歩 |   | 歩 | 銀 | 歩 | 歩 |
|   |   |   |   | 歩 |   | 歩 |   |   |
| 歩 |   |   |   |   |   |   | 歩 |   |
|   |   | 歩 |   | 歩 |   | 歩 |   |   |
| 歩 | 歩 | 銀 | 歩 |   | 歩 |   |   | 歩 |
|   | 玉 | 金 |   | 金 | 銀 |   | 飛 |   |
| 香 | 桂 | 角 |   |   |   |   | 桂 | 香 |

△後手



+31



せかけて、結果的に相手の攻めを導き出すものです。

漫画『ハチワンダイバー』風に言えば、

「じゃあ…来なさい」といった手になるのでしょうか。



△8五桂▲8六銀△同角▲同歩△9七桂成。

後手は桂馬をポンポン。角を切り捨て、露骨に端を崩します。ずいぶんと強引ですが、先手は歩切れ状態。見極めが要されます。どの駒で取りますか？

### System 37

+255

一歩銀  
二歩銀  
三歩銀  
四歩銀  
五歩銀  
六歩銀  
七歩銀  
八歩銀  
九歩銀

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

▲先手  
角

# ▲ 9 七同玉

+230

[参考図]

-1192



▲ 9 七同香や▲同桂は、△ 8 六飛（参考図）とされ、  
以下▲ 8 七金と弾いても△ 8 一飛と引かれます。

単に△ 8 六飛とさせないためにも▲同玉と応じます。





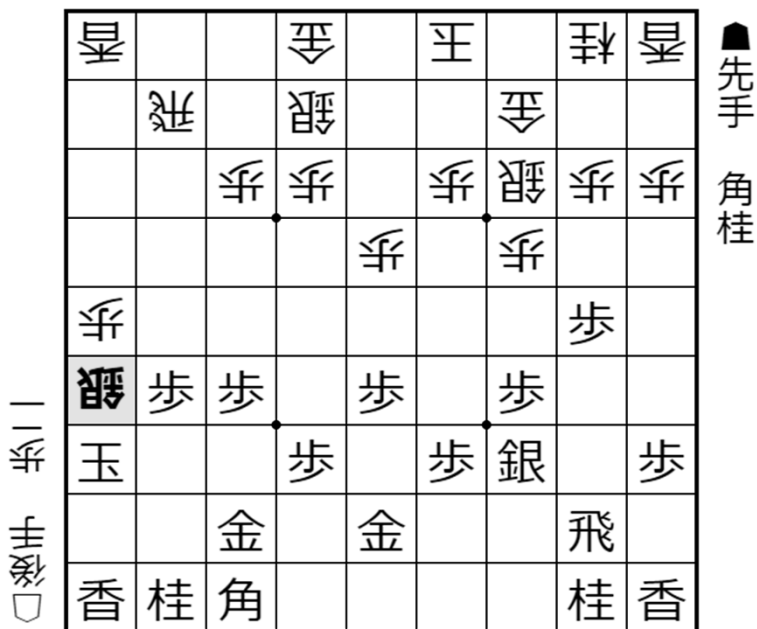
前問正解図から後手は△9六銀と打ち、  
一貫して攻めをつなげてきました。

玉の引き場所次第で形勢が反転します。

▲8八玉？それとも▲9八玉でしょうか？

# System 38

+304



# ▲ 9 八玉

+215

[参考図]

-268

▲ 先手 角桂

二歩 圭彩

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 香 |   |   | 金 |   | 玉 |   | 桂 | 香 |
|   | 飛 |   | 銀 |   | 金 |   |   |   |
|   |   | 歩 | 歩 |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |
|   |   |   |   | 歩 | 歩 |   |   |   |
| 歩 |   |   |   |   |   |   | 歩 |   |
| 銀 | 歩 | 歩 |   | 歩 | 歩 |   |   |   |
|   |   |   | 歩 |   | 歩 | 銀 |   | 歩 |
| 玉 |   | 金 | 金 |   |   | 飛 |   |   |
| 香 | 桂 | 角 |   |   |   | 桂 | 香 |   |

▲ 先手 角桂

三歩 圭彩

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 香 |   |   | 金 |   | 玉 |   | 桂 | 香 |
|   |   |   | 銀 |   |   | 金 |   |   |
|   |   | 歩 | 歩 |   | 歩 | 歩 | 歩 | 歩 |
|   |   |   |   | 歩 | 歩 |   |   |   |
| 歩 |   |   |   |   |   |   | 歩 |   |
| 銀 | 飛 | 歩 |   | 歩 |   | 歩 |   |   |
|   |   |   | 歩 |   | 歩 | 銀 |   | 歩 |
| 玉 |   | 金 | 金 |   |   | 飛 |   |   |
| 香 | 桂 | 角 |   |   |   | 桂 | 香 |   |

狭い方に引く ▲ 9 八玉が正解です。

通常は逃げ道を考えて ▲ 8 八玉と行きたくなりますが、  
 □ 8 六飛に ▲ 7 七玉とかわせるわけでもなく、  
 結局は ▲ 9 八玉（参考図）と寄ることになります。

参考図は飛車を走らせた分、損になっています。



▲ 9 八玉に△ 8 六飛と進めて、下図です。

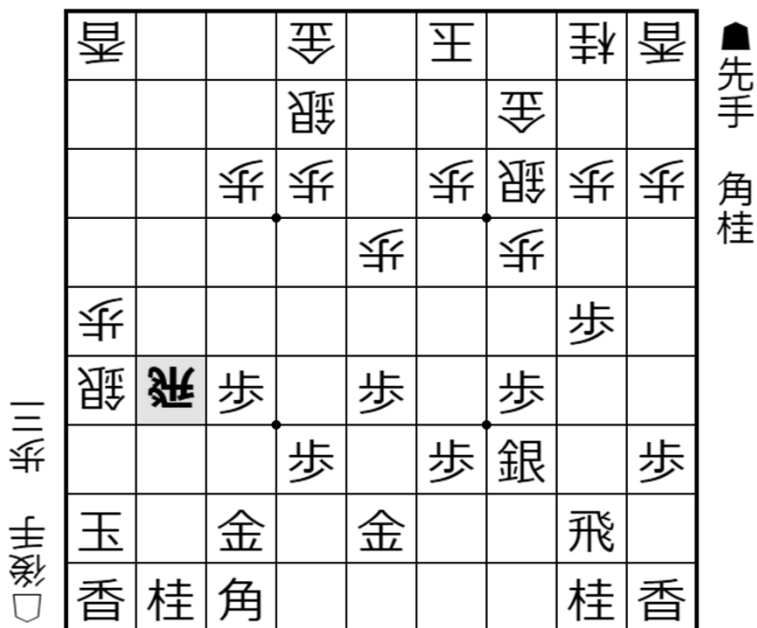
先手+275ですが、玉が窮地ですから、こう言われて  
心底「指せる」と感じる人は少ないでしょう。

でも、**メイドシステム**では苦にしないことです。

『**鋼鉄の受け**』で凌いでください。

# System 39

+275









---

絶対領域 2 は、  
『メイドシステム 絶対領域 3 』に続きます。

## 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 2

2022 年 4 月 22 日 初版

著 者 レベル8

イラスト 天音ひかり

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 Suisho5-YaneuraOu-v.7.0.0

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 1330億局面

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。