

# メイドシステム

*Maid System*

# 絶対領域

# 1



著者 レベル8  
イラスト 天音ひかり



絶対

メイドシステム

領域

MAIDO SYSTEM

---

# 序文

本書を手にとってくださり、ありがとうございます。

さて、

この本のタイトルは『メイドシステム 絶対領域』です。メイドさんの表紙を見て、「一体どんな本なのだろう？」と思いながら手にとってくださった方も多いのではないのでしょうか。

簡単にご説明すると、メイドシステムとは、YouTuberの将棋メイド、押木ゆいさんが始めた戦法です。本書はそのメイドシステムを極め、使いこなすための「絶対感覚」を紹介していこうという本です。

形式は、私としては初めての「次の一手」になります。さらに今回は、1冊あたり30問程度を収録する短編集、「ショートスタイル」を採用しました。

---

棋書を書き続けて気づいたことは、ショート力です。短さは覚えやすさだけでなく、1つ1つの戦型が物語のように頭に入るので、同じような局面に遭遇した瞬間に、はっとその感覚が思い出されます。

1冊では物足りなさを感じますが、心配はいりません。続編を組み合わせ、全てを読み終わる頃にはずっしりと分厚い問題集になっています。

構成には、視覚的に理解しやすいとされる左から右へ流れる横書き。加えて、現代の棋書に倣って、図面には評価値を埋め込みました。

数値はノートパソコンから算出したものに過ぎません。ソフトの手を受け入れやすい人と受け入れ難い人がいるように、ある局面を解析したときにその答えに導かれる人もいれば、導かれない人もいます。

---

---

実際「ソフトはこの手が最善」……と言われても当てはまることは非常に少なく、実戦で使おう（真似しよう）と思っても難しいものです。

そこで、本書では人間の絶対感覚に重点を置き、最も「戦法的」「実戦的」な手を見つけ出して「正解」とし、参考として評価値をつけています。

正解がソフトの最善手ばかりでないことは言うまでもありません。

正直に言うとメイドシステムは人間の戦術ですから、あまり1つ1つ吟味されたくないという思いがあります。

しかし、メイドシステムは他の戦法とは異なる面白い特徴を持っていて、未知を味方につけて不利をひっくり返したり、誘いをかけて心を揺らしたり、心理術を操るような面白さがあります。

---

押木ゆいさんは解説動画のなかで、  
「今の戦法に疲れたら、使ってみてね」と述べました。  
結局それが伝えたかったことだとしています。

つまり、メイドシステムはソフトでは紐解けないし、  
数値では語れない戦法なのです。

私が紹介する指し方は、ゆいさんの指し方とは異なる  
部分もありますが、実戦によってできた基盤に、研究を  
織り交ぜながらお伝えしていきたいと思います。

続編を含め、  
本書が少しでも「今の戦法に疲れた」あなたを変える手  
助けになったとしたら、将棋メイドファンの1人として  
これほど光栄なことはありません。





---

# 絶対領域 1

---

メイドシステム

居飛車編 ①





メイドシステムは意図的に「未知」を作り出し、そこから深い力戦形へと持ち込む戦法です。

その初手は▲7八銀。

後手の△3四歩に、メイドシステムへ進めるためには、たとえマイナスであっても、次の一手は絶対です。

System 1

-40

▲先手

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

△後手

▲ 7九角

-244

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

初手▲ 7八銀に▲ 7九角。

これが「メイドシステム」と称される構えです。

序盤からあからさまに形を決めるので評価値は下がるのが基本です。

しかし、極端なことを言えば、このときの数値はどうでもいいのです。予想外、不必要、不思議、それらを武器にメイドシステムは設計されています。



なんだかわけがわからない指し方を見れば、後手の反発心は自然とわいてくるものです。

たとえば、こんなふうにご七歩▲五六歩△七五歩と位を伸ばされたら、先手はどうしますか？

System 2

+250

	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	
			銀					飛		
手 影 △	香	桂	角	金	玉	金	銀	桂	香	

▲先手

## ▲ 4 六角

+253

[参考図]

+170

▲ 先手

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

手彩 ◻

▲ 先手

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

手彩 ◻

引き角を有効的に使う ▲ 4 六角が正解です。

正解以外に、もうひとつ。

パックマンのように ▲ 6 六歩 (参考図) と突くのも覚えておきたいテクニックです。◻ 同角と取れば、▲ 6 八飛。  
取らずに ◻ 6 二銀なら、▲ 6 七銀で角筋が止まります。



本書では▲4六角に、△7六歩と進めます。

▲同歩なら△9九角成……ですから、仕掛けたくなるのもわかります。

崩されているように見えますか？

次の一手と、その先の局面を読み取ってください。

System 3

+435

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

▲ 4八銀

+437

[参考図]

+873

												▲先手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	角			
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩			
							歩					
		歩		歩	角							
歩	歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩			
		銀			銀		飛					主勢○
香	桂		金	玉	金		桂	香				

												▲先手
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香	角			
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩			
							歩					
		歩		歩	銀	歩	角					
歩	歩		歩		歩	歩	歩	歩	歩			
						銀		飛				主勢○
香	桂		金	玉	金		桂	香				

直接的な大駒交換もありますが、「序盤は飛車より角」の格言に乗っ取り、▲4八銀と上がるのが賢明です。

▲4八銀以下はどうでしょう。たとえばこうです。

○7七歩成▲同銀○7六歩▲6六銀（参考図）。

想像以上にコビン攻めは怖くないことがわかります。





今の参考図をもう少し進めてみましょう。

微妙な雰囲気を感じた後手は、△7二金と警戒してきました。

ですが、無防備になっている歩があります。  
具体的にどう取りに行くのがいいでしょう？

System 4

+961

	香	桂	銀		王	金	銀	桂	香	▲先手歩
		飛	金					角		
	歩	歩		歩	歩	歩		歩	歩	
							歩			
			歩	銀	歩	角				
	歩	歩		歩		歩	歩	歩	歩	
						銀		飛		
▲手影□	香	桂		金	玉	金		桂	香	

▲ 5 七銀上 ◻ 4 二玉 ▲ 7 八飛

+1057

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

目線を飛車にすぐ向けられたでしょうか。

ここまで進むのはいくらなんでも都合が良過ぎですが、本書で紹介する手法は、あなたに絶対感覚を植え付け、条件反射を促すのが目的です。

このように **7筋の歩をポンポンと伸ばされたときは、「プラス」の感覚**。実戦で同じ局面が出ても潜在意識に入っているので、自信が持てるという具合です。







---

絶対領域 1 は、  
『メイドシステム 絶対領域 2 』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 1

2020年11月14日 初版

2022年12月27日 第二版

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 Kristallweizen 改V0.4

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 1010億局面

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。