

タイプ相性表

防御側のタイプ

ノ 炎 水 電 草 氷 闘 毒 地 飛 超 虫 岩 霊 龍 悪 鋼

ノ
炎
水
電
草
氷
闘
毒
地
飛
超
虫
岩
霊
龍
悪
鋼

×

×

×

×

×

×

×

- ダメージ2倍(こうかばつぐん)
- 無印-ダメージ1倍
- ダメージ0.5倍(いまひとつ)
- ×-ダメージ0倍(こうかなし)

タイプが2つあるポケモンへのダメージは以下の通り。

- こうかばつぐん& こうかばつぐん ダメージ4倍
- こうかばつぐん& いまひとつ ダメージそのまま
- いまひとつ & いまひとつ ダメージ4分の1
- こうかばつぐん& こうかなし ダメージなし
- いまひとつ & こうかなし ダメージなし

技のタイプと、技を使ったポケモンのタイプが一致-ダメージ1.5倍
 急所-ダメージ2倍、攻撃側に不利な能力変化を無視する

タイプ相性の例

- ワニノコ(水)がみずでっぽう(水)でイシツブテ(岩/地)を攻撃すると
 タイプ一致とばつぐんとばつぐんで、 $1.5 \times 2 \times 2 =$ ダメージ6倍
- オタチ(ノ)がたいあたり(ノ)でイワーク(岩/地)を攻撃すると
 タイプ一致といまひとつで、 $1.5 \times 0.5 =$ ダメージ0.75倍
- コラッタ(ノ)がかみつく(悪)でケーシィ(超)を攻撃して急所に当たると
 ばつぐんと急所で、 $2 \times 2 =$ ダメージ4倍

なお、一部のタイプには表記されていない特性がある

- 炎-やけど状態にならない
- 草-「やどりぎのタネ」を受けない
- 氷-こおり状態にならない、天候「あられ」時にダメージを受けない
- 毒-どく、もうどく状態にならない

地-天候「すなあらし」時にダメージを受けない

岩-天候「すなあらし」時にダメージを受けず、とくぼうが1.5倍になる

鋼-どく、もうどく状態にならない、天候「すなあらし」時にダメージを受けない