

Rapporto tra tipi di Pokémon e tipi di mosse

Sia i Pokémon che le mosse hanno un tipo. I danni ricevuti o inflitti durante la lotta variano notevolmente a seconda della compatibilità tra i tipi. Se impari a sfruttare bene queste combinazioni, sarà più facile vincere.

		Tipo del Pokémon che subisce l'attacco																	
		Normale	Fuoco	Acqua	Erba	Elettro	Ghiaccio	Lotta	Veleno	Terra	Volante	Psico	Coleottero	Roccia	Spettro	Drago	Buio	Acciaio	Folletto
Tipo della mossa del Pokémon che attacca	Normale													▲	×			▲	
	Fuoco		▲	▲	●		●						●	▲		▲		●	
	Acqua		●	▲	▲				●				●		▲				
	Erba		▲	●	▲				▲	●	▲		▲	●		▲		▲	
	Elettro			●	▲	▲				×	●					▲			
	Ghiaccio		▲	▲	●		▲			●	●					●		▲	
	Lotta	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×		●	●	▲
	Veleno				●				▲	▲				▲	▲			×	●
	Terra		●		▲	●			●		×		▲	●				●	
	Volante				●	▲		●					●	▲				▲	
	Psico							●	●			▲					×	▲	
	Coleottero		▲		●			▲	▲		▲	●			▲		●	▲	▲
	Roccia		●				●	▲		▲	●		●					▲	
	Spettro	×										●		●		▲			
	Drago															●		▲	×
	Buio							▲				●		●		▲			▲
	Acciaio		▲	▲		▲	●							●				▲	●
Folletto		▲					●	▲							●	●	▲		

Legenda

●	Molto efficace "È superefficace!"	×2
Senza icona	Effetto normale	×1
▲	Non molto efficace "Non è molto efficace..."	×1/2
×	Nessun effetto "Non ha effetto su..."	×0

- I Pokémon di tipo Fuoco sono immuni alle scottature.
- I Pokémon di tipo Erba non sono vulnerabili a Parassimeme e a mosse a base di polvere e spore.
- I Pokémon di tipo Elettro sono immuni alla paralisi.
- I Pokémon di tipo Ghiaccio sono immuni al congelamento e non subiscono danni in caso di grandine.
- I Pokémon di tipo Veleno sono immuni all'avvelenamento e all'iperavvelenamento anche se entrano in campo dopo che il

nemico ha usato Fielepunte. Inoltre, neutralizzano Fielepunte, a meno che non siano anche di tipo Volante o abbiano Levitazione.

- I Pokémon di tipo Terra non sono vulnerabili alla mossa Tuononda e non subiscono danni in caso di tempesta di sabbia.
- I Pokémon di tipo Volante nell'entrare in campo non sono vulnerabili alla mossa Punte. Inoltre, sono immuni all'avvelenamento o all'iperavvelenamento se entrano in campo dopo che il nemico ha usato Fielepunte.
- I Pokémon di tipo Roccia non subiscono danni in caso di tempesta di sabbia. Inoltre, la loro Difesa Speciale aumenta in tali condizioni atmosferiche.
- I Pokémon di tipo Spettro non sono vulnerabili a mosse che impediscono di fuggire dalla lotta.
- I Pokémon di tipo Acciaio non subiscono danni in caso di tempesta di sabbia e sono immuni all'avvelenamento e all'iperavvelenamento anche quando entrano in campo dopo che il nemico ha usato Fielepunte.