

Tabela da Geração VI a VII

X	TIPO DEFENSIVO																		
	Nor.	Lut.	Voa.	Ven.	Ter.	Roc.	Ins.	Fan.	Aço	Fogo	Água	Erva	Elét.	Psíqu.	Gelo	Drag.	Neg.	Fada	
TIPO ATACANTE	Normal						x½		x0	x½									
	Lutador	x2		x½	x½		x2	x½	x0	x2					x½	x2		x2	x½
	Voador		x2				x½	x2		x½			x2	x½					
	Veneno				x½	x½	x½		x½	x0			x2						x2
	Terra			x0	x2		x2	x½		x2	x2		x½	x2					
	Rocha		x½	x2		x½		x2		x½	x2					x2			
	Inseto		x½	x½	x½				x½	x½	x½		x2		x2			x2	x½
	Fantasma	x0							x2						x2			x½	
	Aço						x2			x½	x½	x½		x½		x2			x2
	Fogo						x½	x2		x2	x½	x½	x2			x2	x½		
	Água					x2	x2				x2	x½	x½				x½		
	Erva			x½	x½	x2	x2	x½		x½	x½	x2	x½				x½		
	Elétrico			x2		x0						x2	x½	x½			x½		
	Psíquico		x2		x2					x½					x½			x0	
	Gelo			x2		x2				x½	x½	x½	x2			x½	x2		
	Dragão									x½							x2		x0
	Negro		x½						x2						x2			x½	x½
Fada		x2		x½					x½	x½						x2	x2		

Nota: Os espaços em branco, significam que os danos causados são normais (x1).

Tabela da Geração II a V

X	TIPO DEFENSIVO																		
	Nor.	Lut.	Voa.	Ven.	Ter.	Roc.	Ins.	Fan.	Aço	Fogo	Água	Erva	Elét.	Psíqu.	Gelo	Drag.	Neg.		
TIPO ATACANTE	Normal					x½		x0	x½										
	Lutador	x2		x½	x½		x2	x½	x0	x2					x½	x2		x2	
	Voador		x2				x½	x2		x½			x2	x½					
	Veneno				x½	x½	x½		x½	x0			x2						
	Terra			x0	x2		x2	x½		x2	x2		x½	x2					
	Rocha		x½	x2		x½		x2		x½	x2					x2			
	Inseto		x½	x½	x½				x½	x½	x½		x2		x2			x2	
	Fantasma	x0							x2	x½					x2			x½	
	Aço						x2			x½	x½	x½		x½		x2			
	Fogo						x½	x2		x2	x½	x½	x2			x2	x½		
	Água					x2	x2				x2	x½	x½				x½		
	Erva			x½	x½	x2	x2	x½		x½	x½	x2	x½				x½		
	Elétrico			x2		x0						x2	x½	x½			x½		
	Psíquico		x2		x2					x½					x½			x0	
	Gelo			x2		x2				x½	x½	x½	x2			x½	x2		
	Dragão									x½							x2		
	Negro		x½						x2	x½					x2			x½	

Nota: Os espaços em branco, significam que os danos causados são normais (x1).

Tabela da Geração I

X		TIPO DEFENSIVO														
		Nor.	Lut.	Voa.	Ven.	Ter.	Roc.	Ins.	Fan.	Fogo	Água	Erva	Elét.	Psíqu.	Gelo	Drag.
TIPO ATACANTE	Normal					x½		x0								
	Lutador	x2		x½	x½		x2	x½	x0					x½	x2	
	Voador		x2				x½	x2				x2	x½			
	Veneno				x½	x½	x½	x2	x½			x2				
	Terra			x0	x2		x2	x½		x2		x½	x2			
	Rocha		x½	x2		x½		x2		x2						x2
	Inseto		x½	x½	x2				x½	x½		x2		x2		
	Fantasma	x0							x2						x0	
	Fogo						x½	x2		x½	x½	x2			x2	x½
	Água					x2	x2			x2	x½	x½				x½
	Erva			x½	x½	x2	x2	x½		x½	x2	x½				x½
	Elétrico			x2		x0					x2	x½	x½			x½
	Psíquico		x2		x2									x½		
	Gelo			x2		x2					x½	x2			x½	x2
	Dragão															x2

Nota: Os espaços em branco, significam que os danos causados são normais (x1).