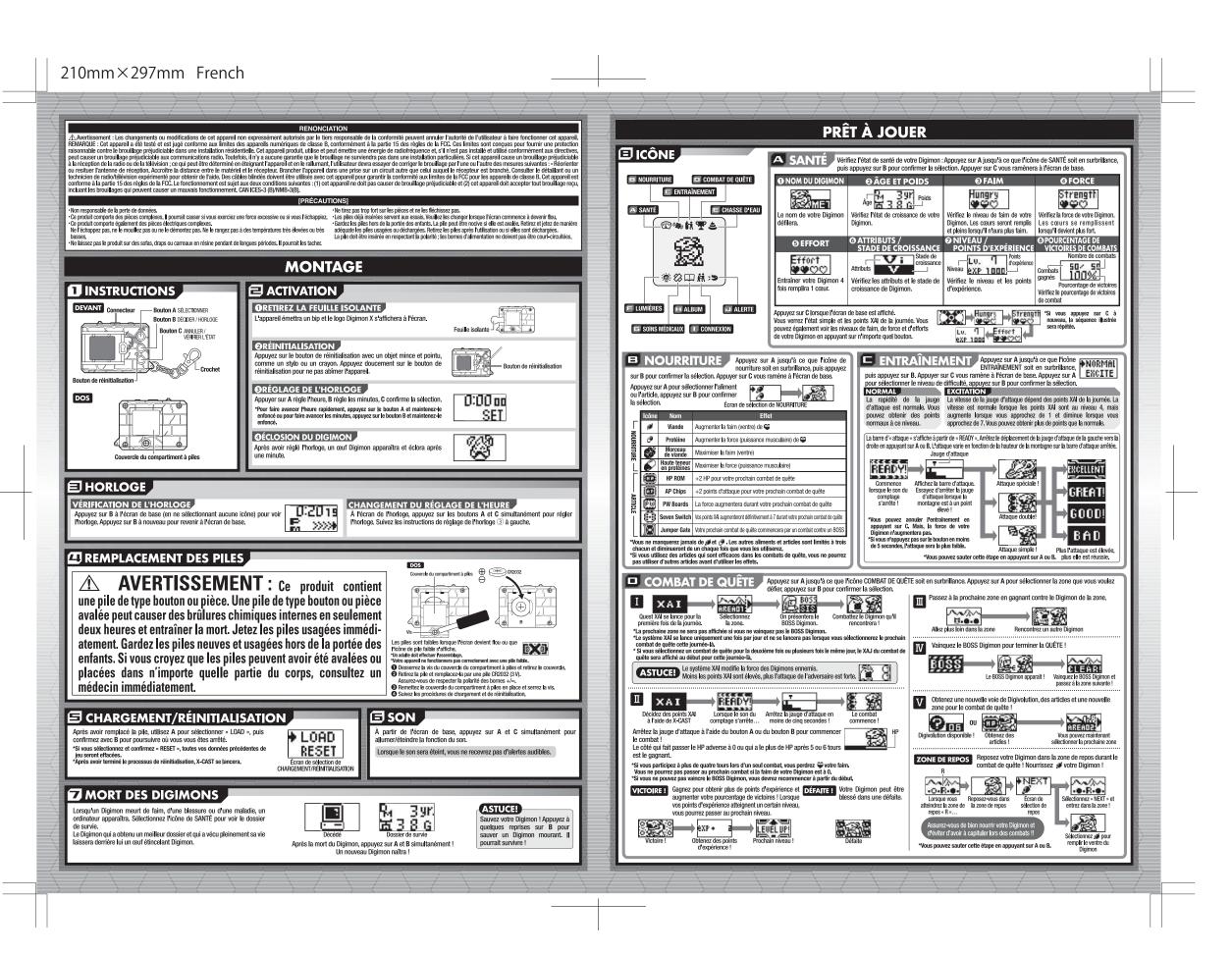


FLUSH To pick up poop, press A until the FLUSH icon is highlighted, then press B. "Your Digimon will get ill if the screen become full of poops!	DIGIMON DIGIVOLUTION AND GROWTH CHART Digimons cannot take part in battles during infancy, *Time before Digivolution does not decrease while cold, *These Digimons are examples. They might not appear in your Device.
*Your Digimon will get ill if the screen become full of poops!	GROWTH INFANCY INFANCY ID ROOKIE CHAMPION ULTIMATE MEGA MEGA
LIGHTS To wake up or put your Digimon to sleep, press A until the LIGHTS icon is highlighted, then press B.	LEVEL I II III IV VI VI Approximate time before next 10 minutes 12 hours ≥ 24 hours > 36 hours ≥ 40 hours ≥ 48 hours > -
OFF OFF	Digivolution
ther your Digimon's bed time, you can make it stay up for an wtra 15 minutes to take care of him. You can also wake up ur Digimon you to to cold mode. Ouring daytime When your Digimon reaches bedtime and starts to doze you can put it to sleep. You can put your Digimon to cold mode and stop it moving.	A newborn Digimon isn't Ready for battle, but still Digimon matures, develops Stronger attack power Digivolves under Digimon with an utimate An outstanding st
Image: Section of the section of t	Image: Tready for battle immature individually and begons certain conditions strength supassing the complete stage among other ultima complete stage Maximum value level Lv 1 Lv 3 Lv 4 Lv 6 Lv 8 Lv 10 Lv 10
Skeeping Digimon You can wake it up and look after it as usual If it starts to doze it's a sign that it wants to skeep! a good skeep refrigerator! *Digimons cannot be put to skeep during infancy	Basic HP value - HP 10 HP 10 HP 12 HP 15 HP 18 HP 20 Maximum Hungry value COLO
POINT: Hungry and strength won't decrease while your Digimon is in cold mode! Put it to cold mode when you have no time to take care of it. But be careful! It won't Digivolve while it's in cold mode.	
MEDICAL ATTENTION WHEN YOUR DIGIMON IS ILL WHEN YOUR DIGIMON IS INJURED	You can obtain experience points by beating opponent Digimons in Quest You can obtain experience points by beating opponent Digimons in Quest Level Required experience points Level Required experience points
ovur Digimon gels injured or III, you need to give it a medical attention. To al, press A until the MEDICAL ATTENTION icon is highlighted, then press B. Tect 'higury' or 'Illness' using A, confirm with B and your Digimon will be	more powerful with a greater HP and attack power. Furthermore, try to get through plenty of battles as this is related to your Digivolution conditions.
ated. If you have injuries or illnesses untreated your Digimon will die so absolutely sure that you give it medical treatment.	Lv 2 50 Lv 7 1500 Lv 3 150 Lv 8 2000
ALBUM To see your album, press A until the ALBUM icon is highlighted. Press A to select BACKUP, LIBRARY or RECORD, press B to confirm selection	Level 1 uttimate form and Level 10 uttimate form Lv 4 500 Lv 9 3000 maximum point in that growth level with a second s
selection. Album select screen 1 Album select screen 2 LIBRARY LIBRARY	
ou can save a Digimon you are nurturing on the backup, and swap newly nurtured Digimons or Digimons in the ackup and start nurturing it again. See the next Digimon with A and the attributes and growth stages using B.	III XAI SYSTEM
Blacking up Digimons from the EMPTY using B.	WHAT IS THE XAI SYSTEM? WHAT IS X-CAST? X-Antibody Indicator system The system for displaying Digimon's Fortune. The way of rolling the digital dice.
The open frame will be Select OK to save Back up proceeding New Digimon is born! Digimons that have Digimons	EACH DAY'S XAI The XAI starts when the Digimon wakes up having grown one The XAI starts when Digimon enters the first Quest battle of the The XAI starts during the battle.
■Swapping already backed up Digimons along with their names displayed displayed displayed along with their names displayed displayed along with their names displayed displayee	year in age and when the Device is reset. *Effect on events and training. *Effect on events and training.
The Digimons already Select CHANGE Back up proceeding The backed up Digimon will backed up will be directioned	XAI score Effect during the day Effect on training and battles When X-CAST launches press A or B to display the results.
op or word balances can be backed provide and the backed op when it is in the related to the rel	Low Fast Strong XAI
ECORD	Rate of events Attack gauge speed Opponent attack during the Quest battle AcdSI statist AddSourd is setting
ictories and winning percentage. No. of No. of No. of battles the number of battles is the aggregate of Quest battles and connection battle.	High Slow Weak
CONNECTION Press A until the CONNECTION icon is highlighted, then press B. Pressing C returns to the base screen.	Vite to an Digimon that gives Items or start a battle appears during the event.
ATTLE WITH OTHER X-SERIES DIGIMONS! elect "X" on CONNECTION screen by pressing A, then confirm with B. Then, the XAI system will start and the speed of attack gauge will energy draw (IDEX) draw better the control with the characteristic and the speed of attack gauge will be the the speed of attack gauge will correctly!	"events?" Enjoy pressing some button when Digimon shouts out! fyou don't press any button, Numemon might deliver a pile of poop! *XAI score changes the rate of events occur during the day.
hange. After "READY" stop the attack gauge while the attack bar is displayed. When "BATTLE" is shown on the screen, connect the two ligitmon X series together, and press A or B to start the battle.	MADE IN CHINA Manufactured for Bandai America Incorporated, Fabriqué pour Bandai America Incorporated,
X-CAST When the Select "X" X-CAST	2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 90245. 2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 9
launches count sound gauge within shown can start the BATTLÉ. stops around 5 seconds! "Basically the same as Quest Battle II	TAMAGOTCHI and all related logos, names and distinctive likenesses are the exclusive property of Bandai. © BANDAL ALL Rights Reserved. TAMAGOTCHI et les logos, noms et ressemblances distinctives connexes appartiennent exclusivement à B
ATTLE WITH OTHERS! We can have a connection battle with "Digimon portable series" other than bigimon X Series. Select "OTHER" after the connect selection screen and press B	HECHO EN CHINA. Fabricado para Bandai America Incorporated, 2120 Park Piace, Suite 120, El Segundo, California 92045. Tamaño, color, estilo y decoración reales pueden variar Logotipo Bandai. * y © 2021 Bandai. TAMAGOTCH y No Slogotipos, nombre y similitude ás listimizas ascidarás son propiedad exclusiva de Bandai.
Commini, when BATLE is shown on the screen, connect with other bightion battle eries together, and press A or B to start the battle. Select OTHER While BATLE is shown	© BNDAL Todos los derechos reservados. Col. Nápoles, Alcaldía Benito Juárez, C.P. 03810, Cutado de México, México. Tel a00 TEANDAIL (0001 226324)
Types OF DEV/CES tyou separate Device before "OK" appears, the connection may not work WHICH CAN BATTLE EACH OTHER	
Digimon Portable Series · Digimon 41850 series · Digimon 41850 series · Digimon 41920 series	
vepare to connect again by pressing A or B. "Refer to each Devices' manual for specific Device instructions. "Refer to each Devices' manual for specific Device instructions." When your Digimon is hungry, low on protein or when it's time for bed,	
All Devices may not be compatible with each other.	Keep the instruction sheet since it contains important information.





Diessure » ou « maladie » a raide du bouton A, confirmez-le avec le bouton B et votre	RSQUE VOTRE DIGIMON EST MALADE LORSQU	evotre Digimon est malade, vous risquez	Vous pouvez obtenir des points d'expérience ennemis lors des combats de quête ou des com Lorsque votre niveau augmentera, le Digimon dev HP plus grand et un plus grand pouvoir d'attaque. à plusieurs combats, car cela a un impact sur vos	en vainquant les Digimons bats durant les événements. iendra plus puissant avec un n outre, essayez de participer	Itexpérience requis Niveau Points d'e — Lv 6 1 50 Lv 7 1	Operationce requise Lu.lD.+ 000 "Sti y a une étoile (x²) à côté chiffe à le étoin de vérification de vérification de spoints maine u étoin tes points maine u étoints (x²) 0000 variant de spoints maine u étoints (x²)
Pour voir votre album, appuyez sur A jusqu'à ce que l' soit en surbrillance. Appuyez sur A pour sélectionner « LIBRARY » ou « RECORD », appuyez sur B pour confirme	BACKUP », « ITPROPU		Niveau 1 grande forme et LES HP MAXIMAUX CHANGE SELON LE NIVEAU	Lv 4	500 Lv 9	avez outchur les points maxime 5000 "Lorsque vous aurez atteint le nivé 6000 "Lorsque vous aurez atteint le nivé 6000 de nivéau de croissance maximal à chae stade, la fonction d'augmentat de nivéau s'arrête, stade; la fonction d'augmentat
*Le nombre de combats est l'ensemble des combats de quête et	es élevér. (VIDE) Un nouveau Digimon est né 1 Le Digimon sauvegardé staffichera 1 Les Digimons au stade 1 de bébé (VIDE). Les Digimons ne seront pas	seront affichés hé Citatribut est inconnu, seuls les stades de croissance sont affichés a voie de Digivolution en écrasant le imon et l'adversaire spécifique lors des	XAI QUOTIDIEN Le système XAI se tance lorsque Digimon se re d'un an et lorsque l'appareil est réinitialisé. "Effet sur les événements et l'entraînement." Points XAI Effet sur les événements Fréquence des événements	stème qui affiche la chance de Digimon. La faço XAI DE QUÊTE Le XAI se lance lorsque Dig Quête de la jourmée.	mon participe au premier combat de ires durant le combat de quête.	AI DE COMBAT & XAI se lance durant le combat. Effet sur la vitesse de jauge d'attaque durant mbat. yez sur A ou B pour afficher les résultats.
du combat de connexion. CONNEXION Appuyez sur à jusqu'à ce que l'icône de CON COMBATTEZ D'AUTRES DIGIMONS DE LA SÉRIEX I Sélectionnez * X à l'écran de CONNEXION en appuyant sur le bouton A, puis con la rapidité de la jauge d'attaque changera. Arrès l'affichage de « READV », arrêt Lorsque « BATLE » est affiché à l'écran, connectez les deux Digimons de la série	Victoires INEXION soit en surbrillance, puis appuyez sur B. Appuyer sur C vous firmez-le avec le bouton B. Le système XAI s'activera alors et ze la jauge d'attaque lorsque la barre d'attaque est affichée. X et appuyez sur A ou B pour commencer le combat. ENTLE *	ramène à l'écran de base. Connectez les deux appareils correctement l	Construction Construction Que sont les sorianmente a Le Digimon qui donne des art Amusez-vous à appuyer sur d	Lent Faibl	l'événement.	d'occurrence des événements durant la journée.
Santeiz de Secondos I	Selectionez « OTHER » Lorsque « BATTLE » est affiché	Si « ERROR » est affiché, réessayez. Si les deux joueurs appuient sur A ou B simultanément lorsque « BATTLE » est affiché, une errours es produira. Jous ne pouvez pas prendre part à un combat de connexion si votre Digimon est blessé ou si son niveau de faim est à 0. Les articles ne serront tas dismonibles durant				
Pour revenir au menu précédent lorsque « BATTLE » est affiché, appuyez sur C. -Si vous séparez les appareils avant que « OK » ne s'affiche, la connexion peut ne pas fonctionner correctement. -Lorsque « OK » est affiché, l'appareil peut être séparé. -Si « OK » ne s'affiche pas, appuyez sur A ou B. Si « ERROR » s'affiche, reconnectez l'appareil et préparez-vous à vous connecter à nouveau en appuyant sur A ou B. -Si les piles sont faibles, vous ne pourrez pas vous connecter.		ALERTE Lorsque votre Digimon a faim, a peu de proténies u lorsqu'il est l'heure de le coucher. if mettra un son d'alerte.				

210mm×297mm Spanish	
Description of the parado puedeas yes he encontrado que ounque com los limites para aparatos ógliales de Case 8, conforme a la Parte 15 de las regas de la PCC. Estos limites nan sido diseñados para ofrecer una protección a casta unidad que no haya sido expressamente aprobada por la parte responsable del cumplimiento puede anular la autoridad del usuario a operar este aparato. NOTA: Esto aparato puedeas yes he encontrado que cumple com los limites para aparatos ógliales de Case 8, conforme a la Parte 15 de las regas de la PCC. Estos limites nan sido diseñados para ofrecer una protección a de tardio textendario, lo cual se puede determinar al encorterito de puede inradiar energia de candidores. Candos de tardiores estos de las teccos de las de las recepción de de terminar al encorterito e quarato, se una torna de contreite o a una contral de las esto concetados el receptor. Consultar os con un telenica con a parato, se trancementar y apagar o la parato, se trancementar que el usanto no cum tele barato terreterito e a parato se trance on las limites de la STCC. Suo generativo está sujeta a las des 6, condiciones siguientes. Consultar de parato a una torna de contreite o a una torna de contrei	Image: Sale of the second s
CHENTE Concertor Botin A SELECCIONAR Botin B DECKIR/ RELO Difference Dotin C CANCELAR VERHOR CONCELAR Dotin de restablecer Concertor Dotin de restablecer Dotin de restablecer con un objeto de punta fina com ou no daire el Aparato. Difference Dotin de restablecer con un objeto de punta fina com ou no daire el Aparato. Difference Dotin de restablecer con un objeto de punta fina com ou no daire el Aparato. Difference Dotin de restablecer para ajustar la hora, B par	Image: Section Si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime A para seleccion si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime B para confirmar la selección. Imatal de selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime B para confirmar la selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Imatal de selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Oprime B para confirmar la selección. Imatal de selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Imatal de selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Imatal de selección si oprimes C regresarás a la pantalla de base. Imatal de selección de alimentar, FEED Imatal de selección de alimen

10mm×297mm Spanish	
	E digivolución y cuadro de crecimiento de digimon
FIRAR LA CADENA Para recoger el popó, oprime A hasta que el icono de tirar la cadena, FLUSH, queder reatzado, luego oprime B. "Ito Digimon se enfermará si la partalla se lena de popól	*Los Digimons no pueden participar en combates durante su infancia, *El tiempo antes de la Digivolución no disminuye mientras está frío, *Estos Digimons son ejemplos. Es posible que no aparezcan en tu Aparato.
LUCES Para despertar o poner a dormir a tu Digimon, oprime A hasta que el icono de luces, LIGHTS, PON_	NIVEL DE CRECIMIENTO INFANCIA INFANCIA II (ROOKJE (novato)) (CHAMPION (campeón)) ULTIMATE (máximo) MÉGA MÉGA III III III III III IV V VI VI
	Tiempo aproximado antes de la próxima dividución 10 minutos 12 horas 24 horas 36 horas 40 horas 48 horas —
ENCENDIDO APAGADO Después de la hora de dormir de tu Digimon, puedes hacer que se quede despierto por otros 15 minutos para cuidado. También puedes despertar al Digimon que pusiste en el modo puedes poner a dormir. OPuedes poner a tu Digimon en el modo frio y hacer que no se mueva.	
	Un Digimon recién nación o estál listo para el combate, pero aún immaduro el combate eu npcon sis fuerte su motor sis fuerte su motor sis fuerte desarrale su midvidualidad y fuerte el condiciones de la capacita en activa de su de sobre para el combate en terma máxima que sobre para el combate en terma máxima terma máxima que sobre para el combate en terma máxima q
Digimon durmiendo Puedes despertario y cuidanto como de costumbre de Digimons no se pueden poner a dormir durante su infancia dormirar y cuidanto como de to Digimons no se pueden poner a dormir durante su infancia de terrestrictiones despertario de terrestrictiones de te	Máximo nivel de valor Lv 1 Lv 3 Lv 4 Lv 6 Lv 8 Lv 10 Lv 10 Valor HP básico - HP 10 HP 12 HP 15 HP 18 HP 20 Máximo valor de Hambre 0
SUGERENCIAD iEl Hambre y la Fuerza no disminuirán mientras tu Digimon esté en el modo frío! Ponlo en el modo frío cuando no tengas tiempo de cuidarlo. ¡Pero ten cuidado!	Máximo valor de Hambre Original Origina Original Original
ATENCIÓN MÉDICA darle atención médica. Para curaño, oprime A hasta que el icono de atención médica, MEDICAL ATTENTION, quede reatzado, luego oprime B. Selecciona lesión, "hijury", o enfermedad, "liness", usando A, confirma con B y tu Diginon recibirá tratamiento. Si no das lesiones o enfermedadas tu Diginon se morirá, así que es muy importante que le des tratamiento médica.	Image: Deleva el NIVel de TU DIGIMON Puedes obtener puntos de experiencia derrotando a Digimons oponentes en Misiones de combates durante eventos. A medida que tu nivel va de tanque. Además, trata de pasar por muchos combates ya que eso está relacionado con tus condiciones de Digivolución. Nivel Puntos de experiencia requeridos interconse de Digivolución.
H ÁLBUM Para ver tu álbum, oprime A hasta que el icono de ALBUM quede realzado. Oprime A para seleccionar respaldo, BACKUP, biblioteca, LIBRARY, o récord, RECORD, oprime B para confirmar la selección. BACKUP FRECORD Pantala 1 de selección de álbum Pantala 2 de selección de álbum Pantala 2 de selección de álbum	Forma máxima Nivel 1y Forma máxima Nivel 10 iEL MÁXIMO DE HP CAMBIA MUCHO DE ACUERDO AL NIVEL! Lv 3 150 Lv 8 2000 puto máximo a cen nivel credimiento. 150 Lv 8 2000 puto máximo a cen nivel credimiento. 150 Lv 8 2000 puto máximo a cen nivel credimiento activita 150 Lv 3 150 Lv 9 2000 10 150 Lv 9 2000 10 10 5000
RESPALDO BIBLIOTECA Puedes ver a los Digimon que estás criando en el respaldo, e intercambiar Digimons recién criados o Digimons en el respaldo y comenzar a criarlos nuevamente. PRespaldando Digimons desde el vacío, EMPTY. BIBLIOTECA Puedes ver a los Digimons Digivolucionados y las rutas de Digivolu- ción emitidas. Visualiza el próximo Digimon con A y los atributos y etapas de crecimiento usando B.	
El marco abierto aparecerá Selecciona OK para Proceso de respaldo ¡Nace un nuevo Dígimon!	¿QUÉ ES EL SISTEMA XAI? Sistema de indicador de Anticuerpo-X El sistema para exhibir el Destino del Digimon La forma de hacer rodar el dado digital

