

Mode d'emploi - Farina

Fixation

Afin de moudre, fixez le moulin au plan de travail à l'aide de l'étau de fixation.

Sens de rotation

La manivelle est à tourner vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre)

Finesse de broyage

Réglez la finesse de broyage avec la vis de réglage (devant la meule). Pour moudre grossièrement, tournez la vis vers la gauche (desserrer). Tournez la vis de réglage vers la droite si vous souhaitez que la farine soit plus fine. (Serrez en douceur)

En changeant du réglage grossier en très fin, il est conseillé de serrer la vis de réglage par petites étapes et de tourner la manivelle d'un tour entretemps.

Première utilisation

Moulez deux poignées de céréales.

N'utilisez pas cette première farine, car elle peut contenir des petits cailloux.

Produit broyé

Toutes les céréales excepté maïs peuvent être moulu avec la Farina.

Des fruits oléagineux doivent être mélangés avec des céréales.

Moulez uniquement des céréales purifiés et secs, car des petits cailloux risquent d'endommager le broyeur.

Maintenance

Le broyeur est composé de pierre naturelle (Basalte) qui est incorporé dans un ciment de sel.

Les pierres meulières ont une longue durée de vie. La meule se réaffûte automatiquement et nécessite pas d'entretien.

Nettoyage et entretien

Le broyeur nécessite pas de nettoyage spécifique.

En cas d'accolement p.ex. à cause de céréales trop humide, moulez une poignée de riz ou de céréale dure. Ceci permet à la matière collée de se détacher.

Nettoyez le carter du broyeur avec un chiffon légèrement humide (N'utilisez en aucun cas de l'eau directement).

Il n'est pas recommandé de stockez le moulin dans un endroit trop sec (au-dessus d'un radiateur) ni dans un endroit trop humide (cave humide), car le bois peut se déformer.

Garantie

10 ans à partir de la date de la vente pour des défauts de matériel ou de production.



Reiner Gergen
Hüttenstrasse 7
D-66839 Schmelz
Tel. +49 (0) 68 87-44 30
Fax. +49 (0) 68 87-44 30

Pour la garantie, veuillez conserver votre facture!