

Betriebsanleitung für den Crêpe Maker

Anschluss : 230V / 50Hz
Leistungsaufnahme : 1500 W



Wichtig : Vor Gebrauch bitte lesen !

- Das Gerät niemals in Wasser tauchen.
- Immer auf einen ebenen, trockenen und hitzebeständigen Untergrund stellen.
- Stecker, Schalter und Regler nur mit trockenen Händen bedienen.
- Nicht an Zeitschaltern oder anderen schaltbaren Steckdosen betreiben.
- Erst nach dem Anschluss ans Stromnetz einschalten.
- Bei beschädigter Anschlussleitung nicht benutzen.
- **Die Backplatte wird während des Gebrauchs sehr heiß ! Lassen Sie es nicht unbeaufsichtigt, bevor es vollständig abgekühlt ist.**
- **Stellen Sie es nicht in Reichweite von Kindern !**
- Während des Betriebs nicht bewegen.
- Keine Tücher oder andere Gegenstände darauf ablegen, auch nicht den Wender oder Teigverteiler.
- Lassen Sie kein Öl oder Fett auf das Hezelement der Basis laufen !
- **Die Backplatte nicht mit scharfen oder spitzen Gegenständen zerkratzen!**

Verwendung :

- Stecken Sie den Stecker in eine Steckdose, beide Kontrollleuchten gehen an.
- Drehen Sie den Temperaturregler auf „MAX“. Sobald die grüne Leuchte erlischt, ist die Backplatte fertig aufgeheizt und mit dem Backen kann begonnen werden.
- Geben Sie eine Portion Teig in die Mitte der Platte und verteilen diesen gleichmäßig dünn auf der Platte. **Achtung : nicht darüber laufen lassen !**
- Zum Verteilen tauchen Sie den Teigverteiler kurz in Wasser und setzen ihn dann ohne Druck in der Mitte auf den Teig und verteilen diesen bis zum Rand.
- Nach 1 bis 2 Minuten (je nach gewünschtem Bräunungsgrad) wenden und noch einmal genauso lange backen lassen.
- Falls der Crêpe zu braun oder zu schnell fertig ist, den Temperaturregler etwas zurückdrehen, bis die optimale Temperatur gefunden ist.
- Wenn Sie fertige Crêpes warm halten wollen, drehen Sie den Temperaturregler auf Stufe „1“, allerdings schmecken sie frisch am Besten.

Bitte reinigen Sie alle Teile des Geräts mit normalem Spülmittel. Dabei nicht in Wasser tauchen und vorher vollständig abkühlen lassen !