

# mx3

## aventure

## LA GAMME DES PLATS CUISINES

### Équilibré - Énergétique - Pratique



MX3Aventure est une gamme de recettes individuelles (entrées, plats, desserts) étudiée pour les sportifs amateurs ou expérimentés en autonomie alimentaire (randonnées, trekkings, alpinisme, voile...).

Pratique et savoureuse, MX3Aventure vous apportera un repas complet et l'énergie nécessaire pour optimiser votre effort.

Un mix de saveurs : Apport énergétique optimal.

Finir votre pause déjeuner (ou dîner) par un savoureux dessert mx3 aventure, c'est achever votre repas sur une note de plaisir et faire le plein d'énergie avant de repartir. Ce dessert peut également constituer un agréable en-cas.



**DES PLATS COMPLETS & PRATIQUES : A DEGUSTER DIRECTEMENT DANS LE SACHET**

**UN APPORT NUTRITIONNEL EQUILIBRE ET ADAPTE A LA PRATIQUE SPORTIVE**

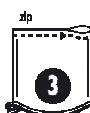
**FACILE A DOSER : LES LIGNES DE NIVEAU D'EAU A AJOUTER SONT IMPRIMEES A L'INTERIEUR DU SACHET.**

#### Mode de Préparation :

Ecarter la base du sachet de façon à ce qu'il ait une bonne tenue.



Refermer le sachet à l'aide du zip. Laisser reposer le temps indiqué (voir tableau ci-contre) pour que le plat finisse de se réhydrater.



Verser progressivement la quantité d'eau nécessaire dans le sachet, tout en remuant, à l'aide d'une fourchette, afin de réhydrater la préparation. **Attention, c'est le mélange obtenu qui doit atteindre le niveau indiqué.**



Mélanger à nouveau la préparation et déguster. **Bon appétit !**

**NB : La température de l'eau de réhydratation conseillée est en général bouillante cependant la majorité des plats peuvent être réhydratés à froid à condition de refermer le zip et d'augmenter le temps de réhydratation (voir détail ci-contre)**

#### Stockage, Durée de vie :

Cette préparation est à conserver à l'abri de la chaleur et de l'humidité. Délai optimal d'utilisation dans son emballage fermé: 18 mois après la date de fabrication. Afin de préserver la nature, veuillez jeter l'emballage dans une poubelle.

mx3 aventure

Apport Énergétique Optimal