

# Craftbook - Brücke

Craftbook Guide für die Brücken Mechanik



Es gibt folgende Voraussetzungen:

Die [Brücke](#) muss komplett aus dem **selben** Material bestehen.

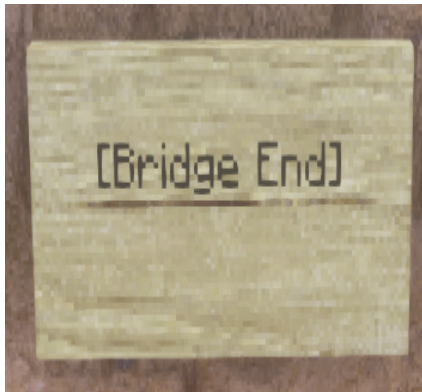
Material Liste

- [minecraft:acacia\\_planks](#)
- [minecraft:acacia\\_slab](#)
- [minecraft:andesite\\_slab](#)
- [minecraft:bamboo\\_mosaic\\_slab](#)
- [minecraft:bamboo\\_planks](#)
- [minecraft:bamboo\\_slab](#)
- [minecraft:birch\\_planks](#)
- [minecraft:birch\\_slab](#)
- [minecraft:blackstone\\_slab](#)
- [minecraft:brick\\_slab](#)
- [minecraft:cherry\\_planks](#)
- [minecraft:cherry\\_slab](#)
- [minecraft:cobbled\\_deepslate\\_slab](#)
- [minecraft:cobblestone](#)

- [minecraft:cobblestone\\_slab](#)
- [minecraft:crimson\\_planks](#)
- [minecraft:crimson\\_slab](#)
- [minecraft:cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:cut\\_red\\_sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:cut\\_sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:dark\\_oak\\_planks](#)
- [minecraft:dark\\_oak\\_slab](#)
- [minecraft:dark\\_prismarine\\_slab](#)
- [minecraft:deepslate\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:deepslate\\_tile\\_slab](#)
- [minecraft:diorite\\_slab](#)
- [minecraft:end\\_stone\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:exposed\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:glass](#)
- [minecraft:granite\\_slab](#)
- [minecraft:jungle\\_planks](#)
- [minecraft:jungle\\_slab](#)
- [minecraft:mangrove\\_planks](#)
- [minecraft:mangrove\\_slab](#)
- [minecraft:mossy\\_cobblestone\\_slab](#)
- [minecraft:mossy\\_stone\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:mud\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:nether\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:oak\\_planks](#)
- [minecraft:oak\\_slab](#)
- [minecraft:oxidized\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:petrified\\_oak\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_andesite\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_blackstone\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_blackstone\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_deepslate\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_diorite\\_slab](#)
- [minecraft:polished\\_granite\\_slab](#)
- [minecraft:prismarine\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:prismarine\\_slab](#)
- [minecraft:purpur\\_slab](#)
- [minecraft:quartz\\_slab](#)
- [minecraft:red\\_nether\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:red\\_sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:smooth\\_quartz\\_slab](#)
- [minecraft:smooth\\_red\\_sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:smooth\\_sandstone\\_slab](#)
- [minecraft:smooth\\_stone\\_slab](#)
- [minecraft:spruce\\_planks](#)
- [minecraft:spruce\\_slab](#)
- [minecraft:stone\\_brick\\_slab](#)
- [minecraft:stone\\_slab](#)
- [minecraft:warped\\_planks](#)
- [minecraft:warped\\_slab](#)
- [minecraft:waxed\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:waxed\\_exposed\\_cut\\_copper\\_slab](#)

- [minecraft:waxed\\_oxidized\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:waxed\\_weathered\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:weathered\\_cut\\_copper\\_slab](#)
- [minecraft:stone](#)
- [minecraft:cobblestone](#)
- [minecraft:sandstone](#)
- [minecraft:red\\_sandstone](#)
- [minecraft:stone\\_bricks](#)
- [minecraft:nether\\_bricks](#)
- [minecraft:polished\\_blackstone\\_bricks](#)
- [minecraft:deepslate\\_bricks](#)
- [minecraft:bricks](#)
- [minecraft:mud\\_bricks](#)
- [minecraft:prismarine\\_bricks](#)
- [minecraft:red\\_nether\\_bricks](#)
- [minecraft:quartz\\_bricks](#)
- [minecraft:andesite](#)
- [minecraft:granite](#)
- [minecraft:diorite](#)
- [minecraft:polished\\_andesite](#)
- [minecraft:polished\\_granite](#)
- [minecraft:polished\\_diorite](#)
- [minecraft:bookshelf](#)

Mit 2 Schildern lässt sich die [Tür](#) dann definieren. An jedem Ende der [Brücke](#) muss ein Schild hin, dieses muss mittig entweder oberhalb der [Brücke](#), auf gleicher Höhe oder unterhalb der [Brücke](#) platziert werden. Auf beiden Schildern muss in der zweiten Zeile **[Bridge]** stehen (mit den **[ ]**). Sollte ein Schild nicht benutzbar sein, dann brauch man dort nur **[Bridge End]** in die zweite Zeile schreiben.



Wenn ihr erst die Schilder setzt müsst ihr den Rest der Blöcke auffüllen, indem ihr sie entweder manuell selbst setzt oder ihr könnt die Blöcke per Rechtsklick auch dem Schild geben.

Die Schilder lassen sich auch mit Redstone triggern, so das ihr diese bequem per Hebel oder Knopf betätigen könnt

Originaler Wikilink zu dem Plugin [\\*klick mich\\*](#)