

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 3: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 6: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM-3M

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 3: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 6: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM-3

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 4: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 7: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM4M

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 4: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 7: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM-4

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 5: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 8: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-5M

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 5: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 8: 1 Replay

ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-5

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 6: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-6M

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 6: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-6

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 7: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-7M

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 7: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-7

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

ROCK-A-ROCK Score 8: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM-8M

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 8: 1 Replay  
ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



RM-8

Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players. ★ Matching last number of Score with number lit on Backglass at end of game scores 1 Replay.

## ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



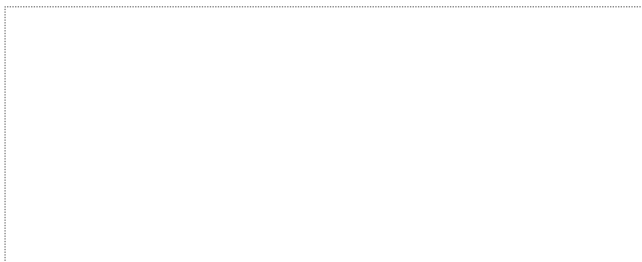
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

RM-9M

## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

## ROCK-A-ROCK Score 9: 1 Replay



**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

RM-9

1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

★ Deposit one coin, then WAIT until Totalizers reset to zero before depositing coins for other players.

ROCK-A-ROCK Score 9: SUPER



Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring

RM-R

RM - (3 BALLS)

Score of 3000 Points — FAIR  
Score of 4200 Points — GOOD  
Score of 4800 Points — EXCELLENT  
Score of 5400 Points — SUPER

USE UNDER R CARD

Score of 4600 Points — FAIR  
Score of 5800 Points — GOOD  
Score of 6400 Points — EXCELLENT  
Score of 7000 Points — SUPER

RM - (5 BALLS)



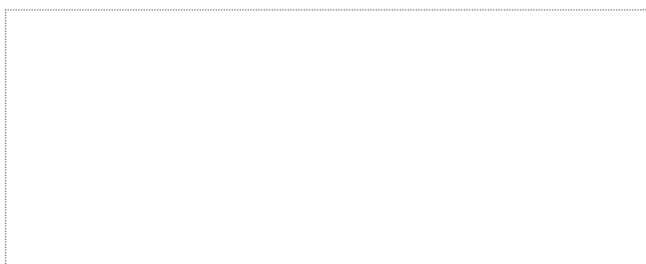
## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 3: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 6: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



RM-3F

**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

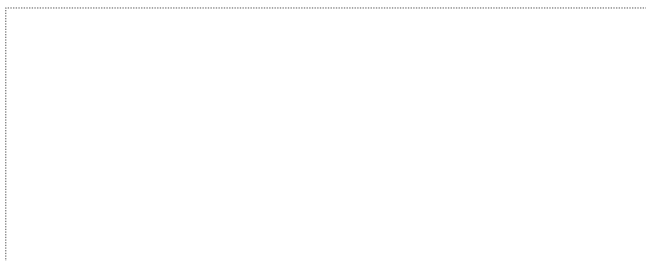
## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 4: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 7: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



RM-4F

**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

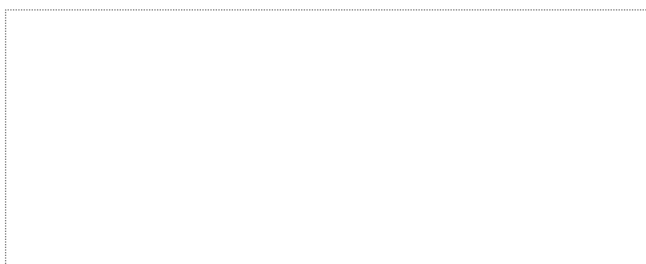
## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 5: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 8: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



RM-5F

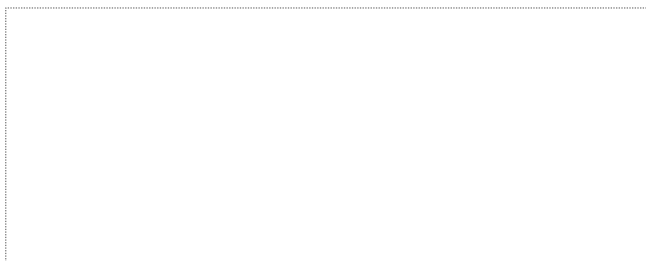
**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 6: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



RM-6F

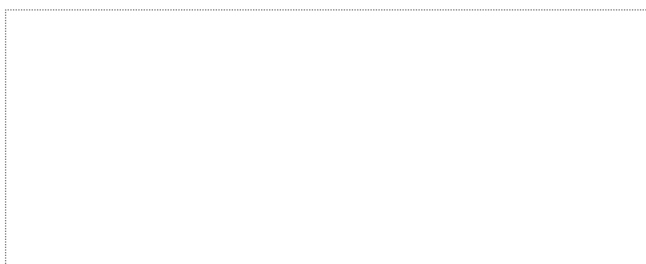
**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 7: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



RM-7F

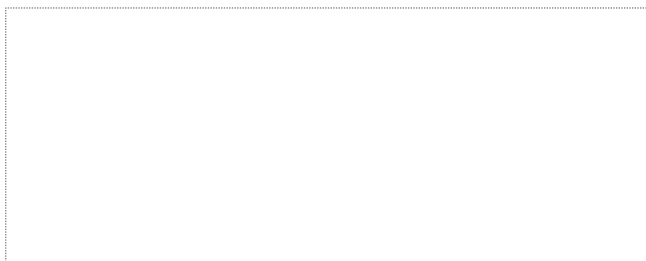
**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

**ROCK-A-ROCK 8: 1 Partie Gratuite**

**ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite**



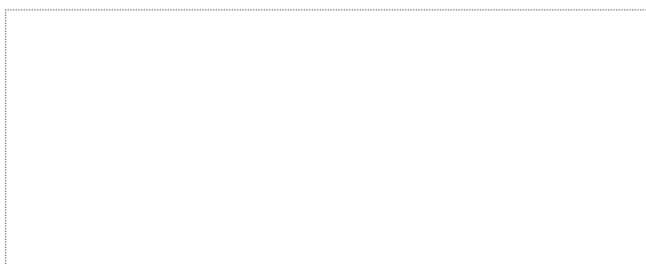
RM-8F

**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

## ROCK-A-ROCK 9: 1 Partie Gratuite



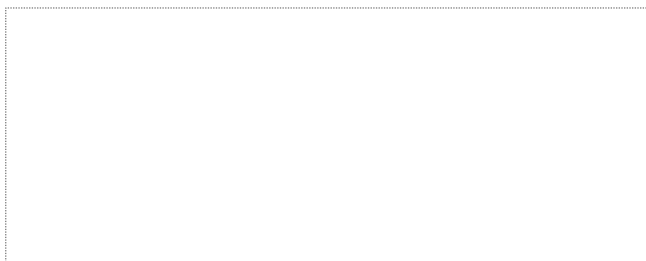
RM-9F

**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

## 1, 2, 3 OU 4 JOUEURS PEUVENT Y JOUER

★ Insérez la pièce de monnaie, ensuite ATTENDEZ jusqu'à ce que les Totaliseurs se remettent à zéro avant que les autres joueurs déposent leurs pièce de monnaie. ★ Le dernier chiffre de la Marque qui coïncide avec le chiffre allumé sur la Glace à fin du jeu donne 1 Partie Gratuite.

## ROCK-A-ROCK 9: SUPER



RM-R

**TILT  
disqualifie  
la Bille  
qui  
ne pourra plus  
marquer  
d'autres points**

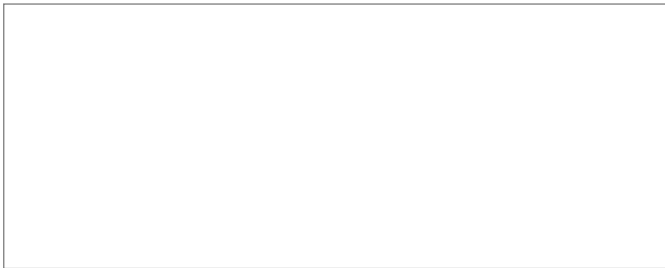
## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**3 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**6 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 3. Freispiel**



ROCK-3-G

### **Disqualifikation:**

Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

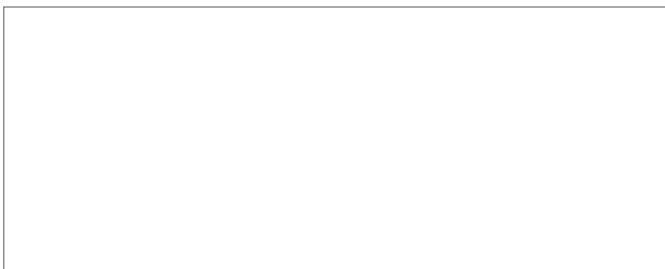
## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**4 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**7 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 3. Freispiel**



ROCK-4-G

### **Disqualifikation:**

Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**5 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**8 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 3. Freispiel**



ROCK-5-G

### **Disqualifikation:**

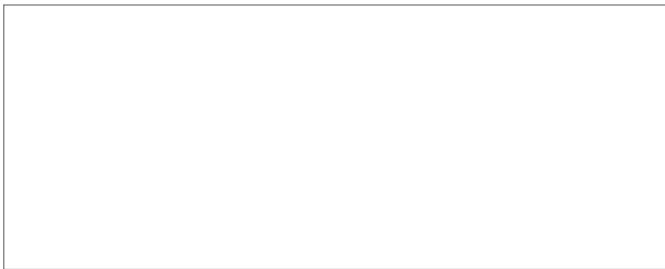
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**6 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**



ROCK-6-G

### **Disqualifikation:**

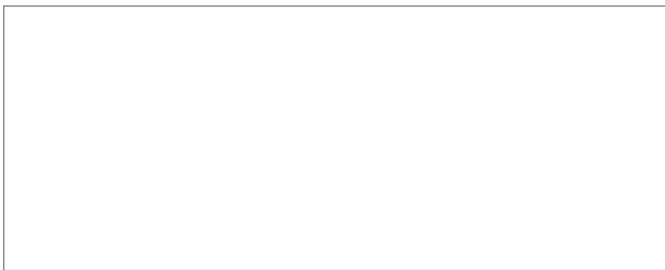
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**7 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**



ROCK-7-G

### **Disqualifikation:**

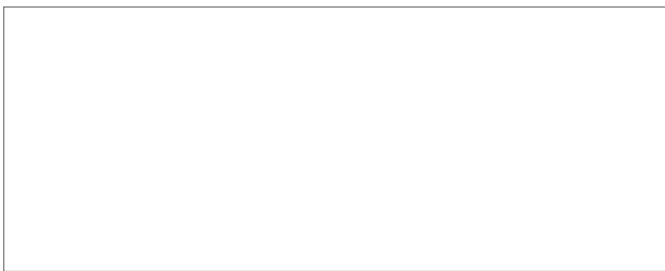
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**8 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 2. Freispiel**



ROCK-8-G

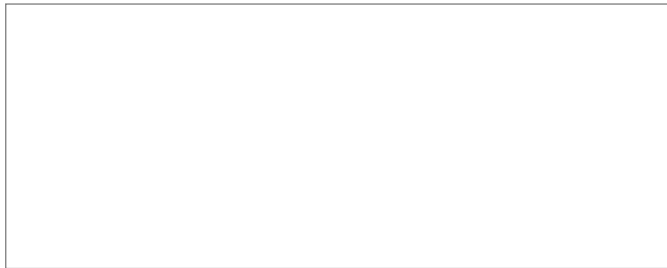
### **Disqualifikation:**

Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = 1. Freispiel**



ROCK-9-G

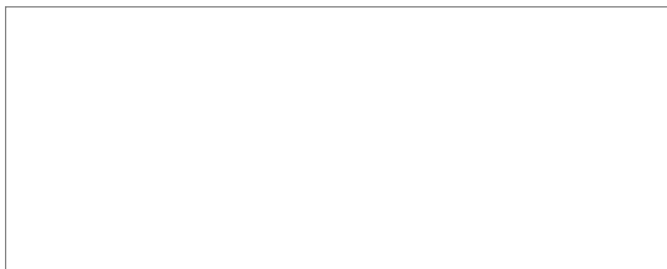
### **Disqualifikation:**

Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

Nullstellung der Zählwerke abwarten. **Erst dann weitere Münzen einwerfen.** Stimmt bei Spielende eine Wertungs-Endzahl mit der auf der Transparentscheibe angezeigten Zahl überein, so gibt es 1 Freispiel.

**9 ROCK-A-ROCK Punkte = SUPER**



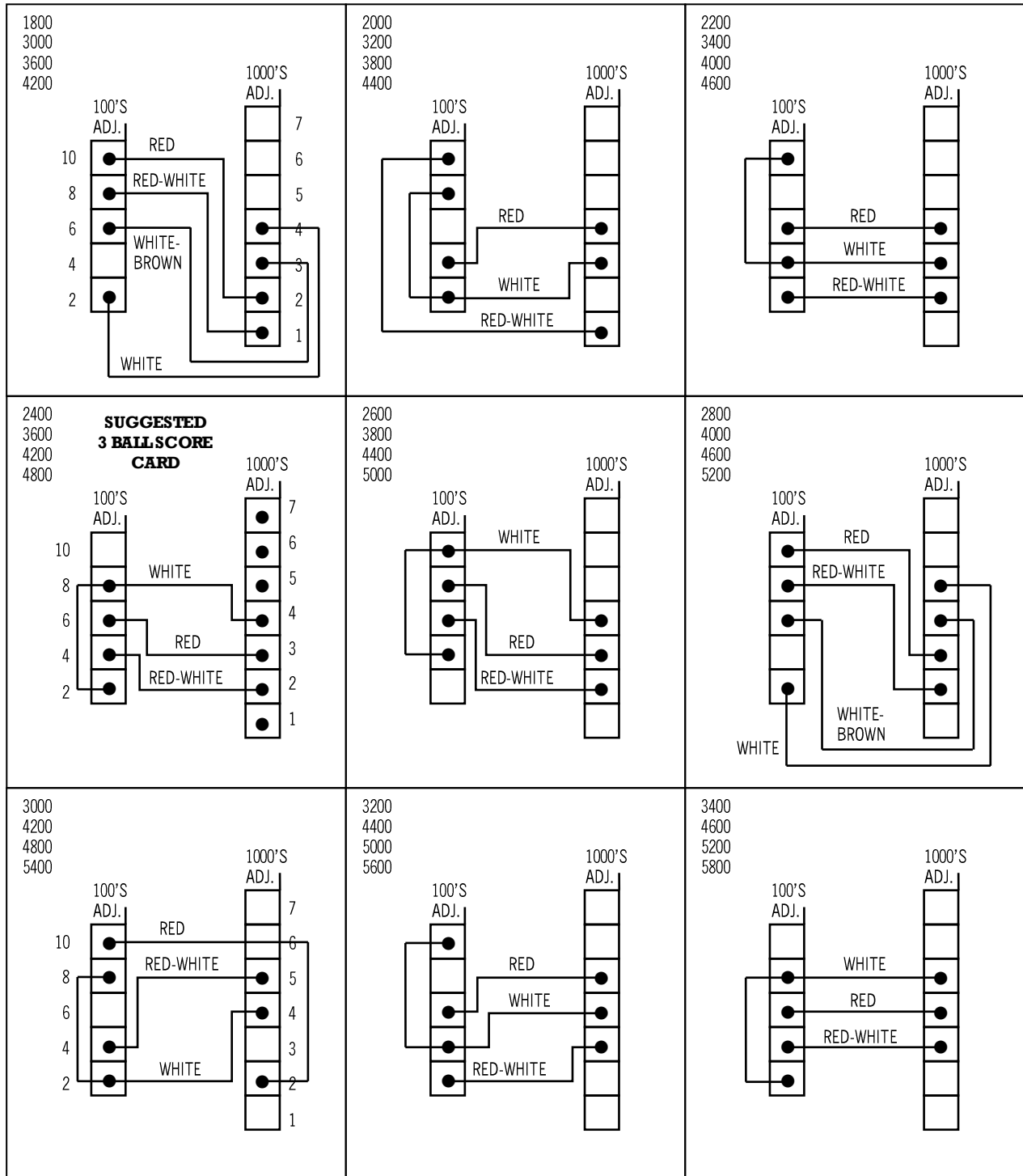
ROCK-R-G

### **Disqualifikation:**

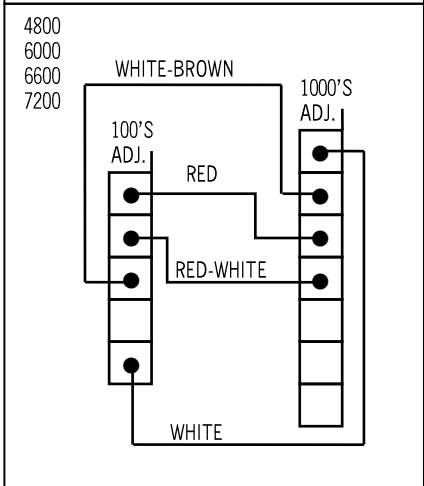
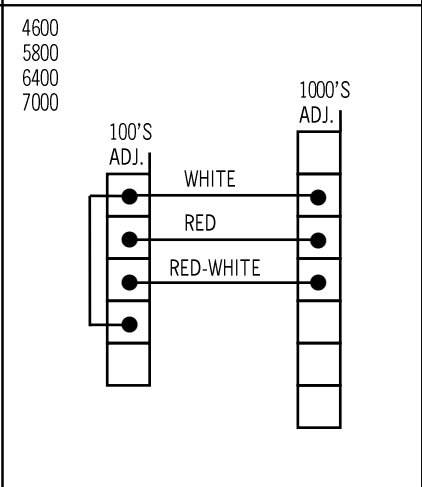
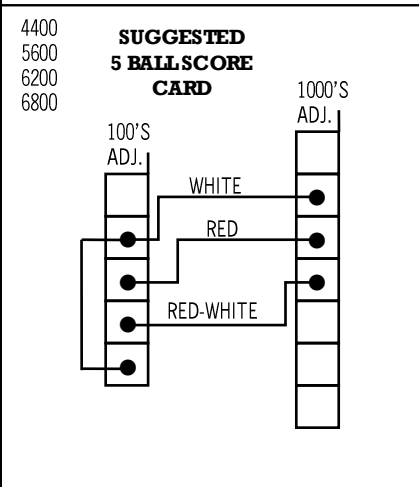
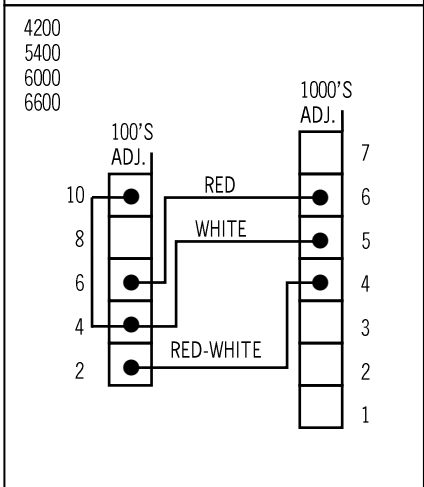
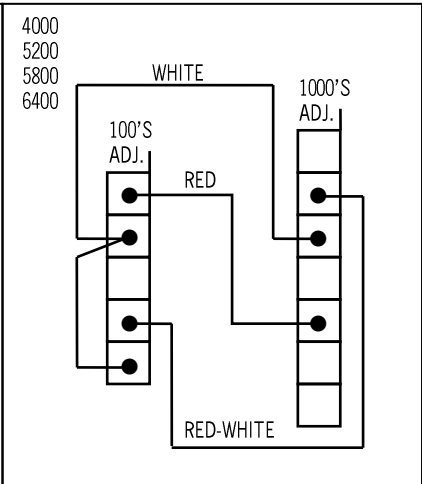
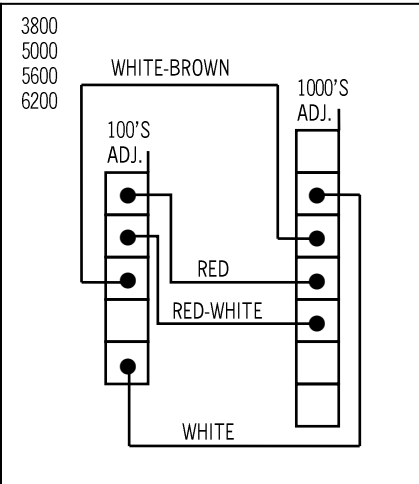
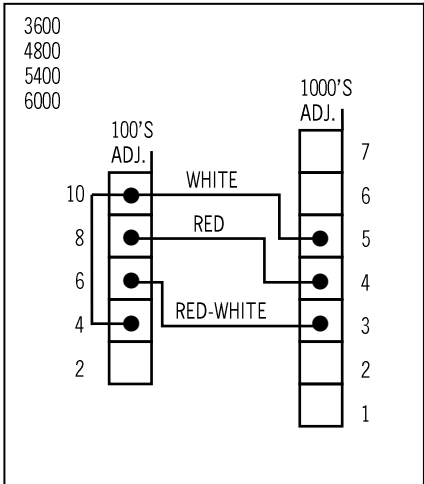
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.



## ROCKMAKERS #821 HIGH SCORE ADJUSTMENT CHART

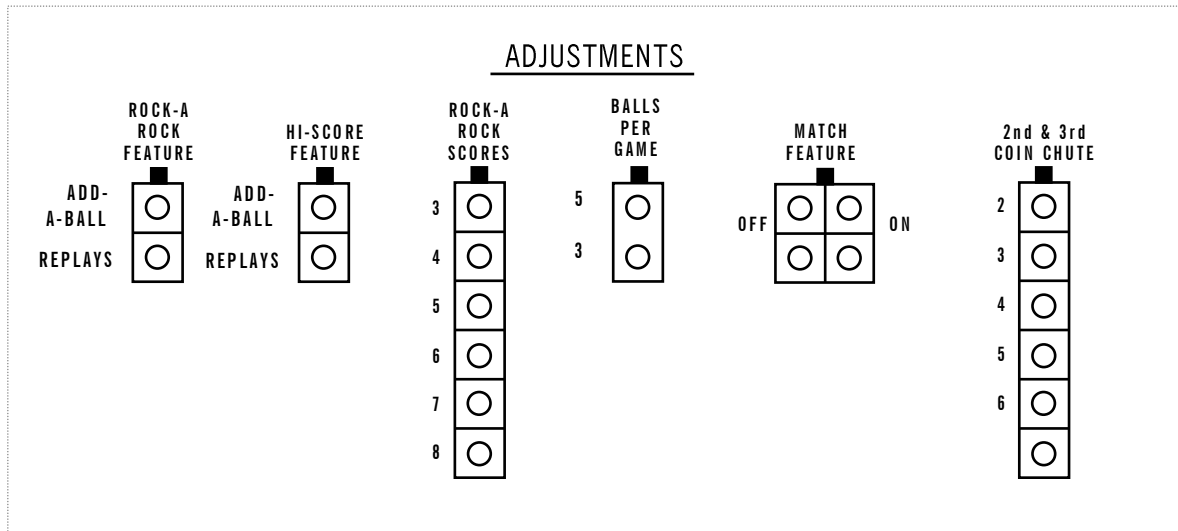


Score cards are available in a separate file called "Score cards (1968)" in the Bally section on my website.



#2 ADVANCE	PLAYER RESET	ANTI CHEAT	100 POINT	COIN	MAKERS	ROCK	#3 RESET RELAY
#1 ADVANCE	MATCH	MULTI- PLAY	10 POINT		S	K	#2 RESET RELAY
YELLOW M.B.	PLAYER ADVANCE	3rd COIN CHUTE	1 POINT	GAME OVER	E	O	#1 RESET RELAY
BLUE M.B.	BALL RETURN	2nd COIN CHUTE	50 POINT	CLOSE FLIPPER	K	R	
SERIES	HOLD	1st COIN CHUTE	START		A		
					M		

2 VORAB RELAIS	SPIELER RÜCKSTELL RELAIS	BETRUGS SCHUTZ RELAIS	100 PUNKTE RELAIS	MUNZ RELAIS	MAKERS	ROCK	3 RÜCK- STELL RELAIS
1 VORAB RELAIS	ENDZAHL ÜBEREIN- STIMMUNGS RELAIS	MEHRFACH SPIELER RELAIS	10 PUNKTE RELAIS		S	K	2 RÜCK- STELL RELAIS
GELBE PILZ RELAIS	SPIELER VORAB RELAIS	1 DM. RELAIS	1 PUNKTE RELAIS	SPIELLENDE RELAIS	E	O	13 RÜCK- STELL RELAIS
BLAUE PILZ RELAIS	KUGEL RÜCKGABE RELAIS	50 PFG. RELAIS	50 PUNKTE RELAIS	FLIPPER SCHLIESS RELAIS	K	R	
SERIEN RELAIS	HALTE RELAIS	10-20 PFG RELAIS	START RELAIS		A		
					M		



Fonts used: Arial, News Gothic MT Std, News Gothic MT Std Condensed, Futura Medium, Futura-Condensed-Normal.  
Card size: 96x140mm

#### **Cards status:**

RM-3 & RM-3M instruction card needed to verify.  
 RM-4 & RM-4M instruction card confirmed.  
 RM-5 & RM-5M instruction card confirmed.  
 RM-6 & RM-6M instruction card confirmed.  
 RM-7 & RM-7M instruction card confirmed.  
 RM-8 & RM-8M instruction card confirmed.  
 RM-9 & RM-9M instruction card confirmed.  
 RM-R instruction card confirmed.  
 RM-R score levels card confirmed.  
 RM 3F instruction card needed to verify.  
 RM 4F instruction card needed to verify.  
 RM 5F instruction card needed to verify.  
 RM 6F instruction card needed to verify.  
 RM 7F instruction card needed to verify.  
 RM 8F instruction card confirmed.  
 RM 9F instruction card confirmed.  
 RM RF instruction card needed to verify.  
 ROCK 3-G instruction card needed to verify.  
 ROCK 4-G instruction card needed to verify.  
 ROCK 5-G instruction card needed to verify.  
 ROCK 6-G instruction card needed to verify.  
 ROCK 7-G instruction card needed to verify.  
 ROCK 8-G instruction card confirmed.  
 ROCK 9-G instruction card needed to verify.  
 ROCK R-G instruction card needed to verify.  
 Rock Makers High Score adjustment chart confirmed.  
 Relay strips confirmed.  
 Adjustment card confirmed. (70x155)

Score cards are available in a separate file called "Score cards (1968)" in the Bally section on my website.

M1509- (coins & balls per game) cards are available in a separate file called: "Balls Per Game cards" and is available from the Bally section on my website

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,  
 Peter

[www.inkochnito.nl](http://www.inkochnito.nl)

If you like my work, please send me a donation via PayPal.