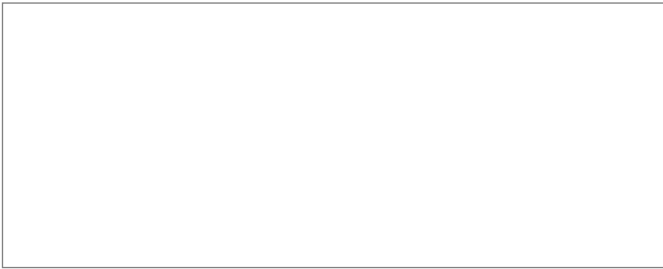


## 1, 2, 3 OR 4 CAN PLAY

- ★ 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 9: 1 Replay**



RM-3M

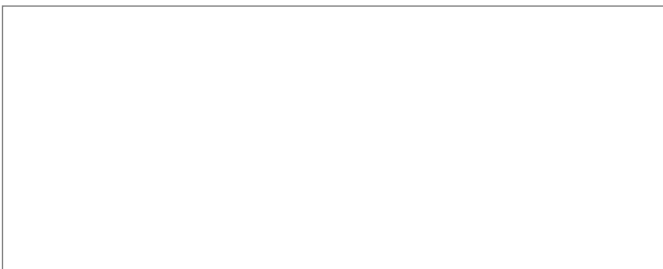
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 9: 1 Replay**



RM-3

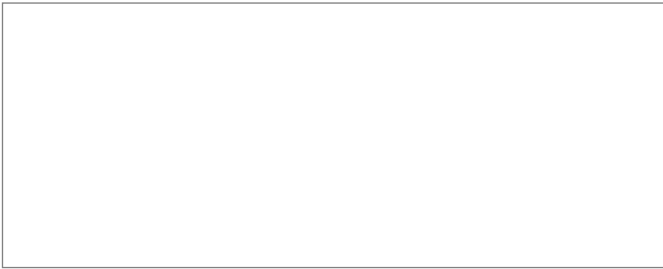
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 9: 1 Replay**



RM-4M

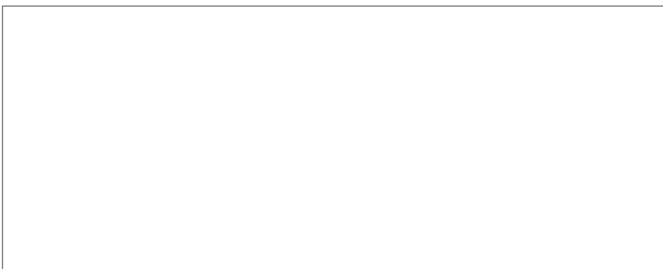
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 9: 1 Replay**



RM-4

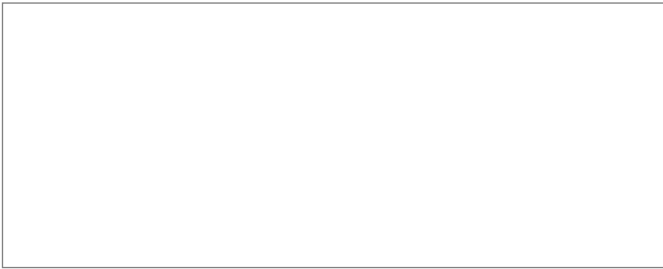
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 9: 1 Replay**



RM-5M

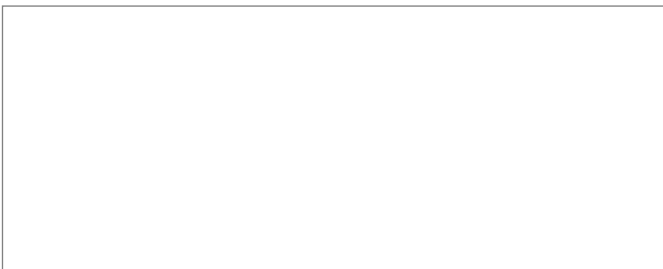
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 5: 1 Replay**

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



RM-5

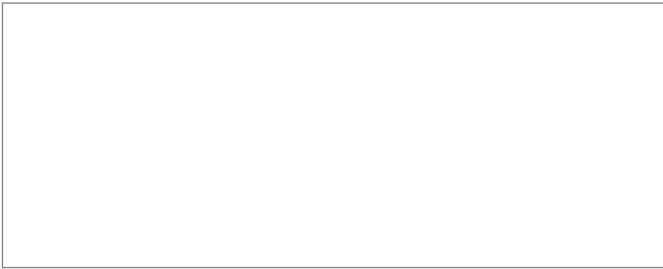
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 6: 1 Replay**

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



RM-6M

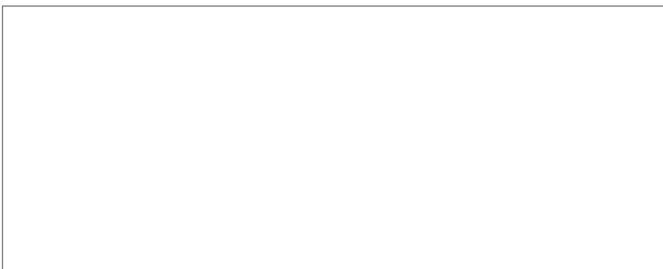
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 6: 1 Replay**

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



RM-6

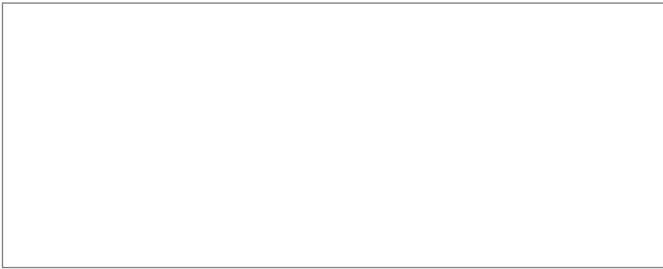
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 7: 1 Replay**

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



RM-7M

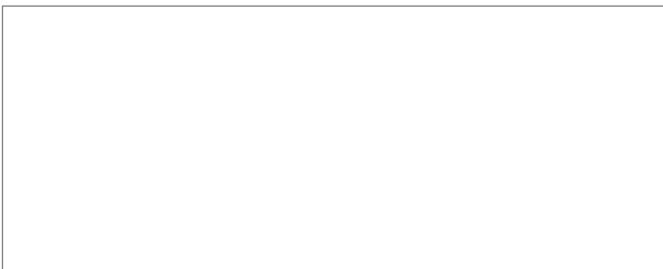
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 7: 1 Replay**

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



RM-7

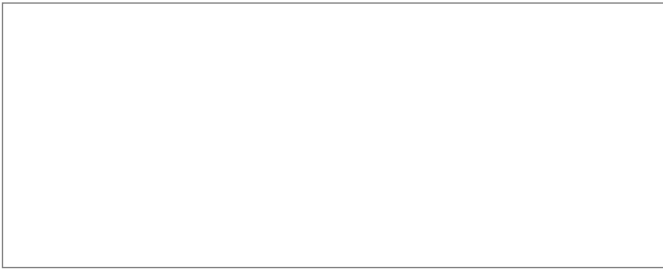
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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 8: 1 Replay**

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



RM-8M

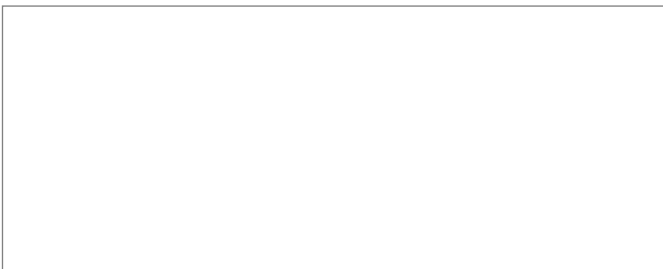
**Tilt  
disqualifies  
ball in play  
from  
further  
scoring**

## 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**



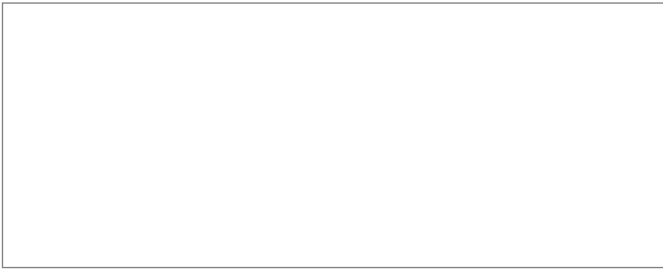
RM-8

**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



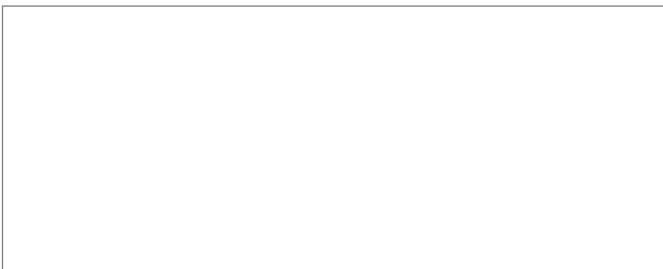
RM-9M

**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 9: 1 Replay



RM-9

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

## 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**

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



ROCK-3-G

### **Disqualifikation:**

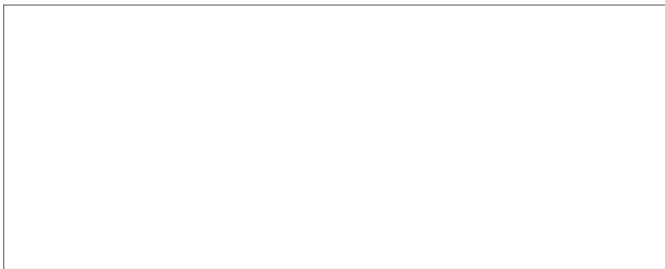
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## 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**

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



ROCK-4-G

### **Disqualifikation:**

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

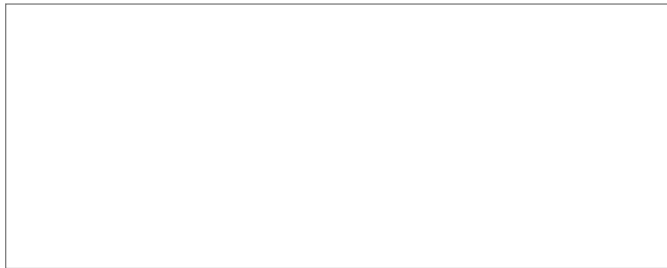


## Unterhaltungsgerät für 1-4 Teilnehmer “ROCK MAKER”

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**

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



ROCK-5-G

### **Disqualifikation:**

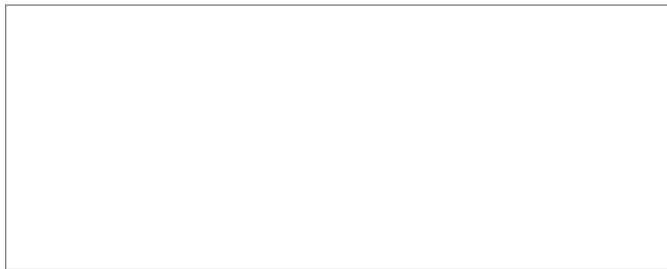
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## 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:**

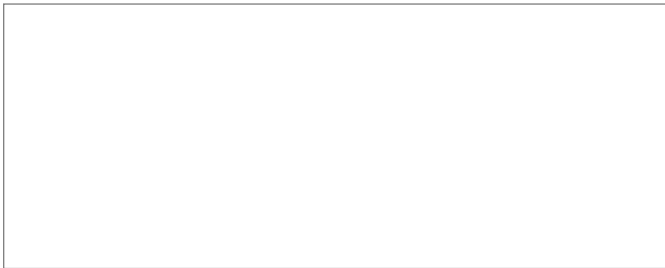
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## 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:**

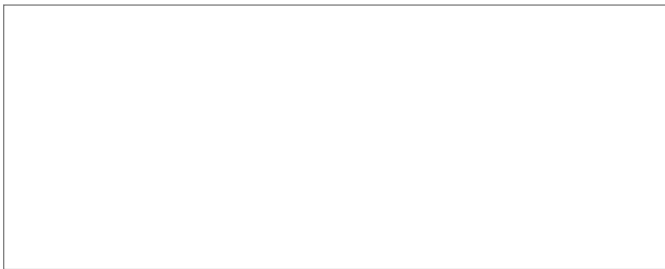
Durch Kippen werden  
mit der im Spiel  
befindlichen Kugel  
**keine** Wertungen  
erzielt.

## 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**

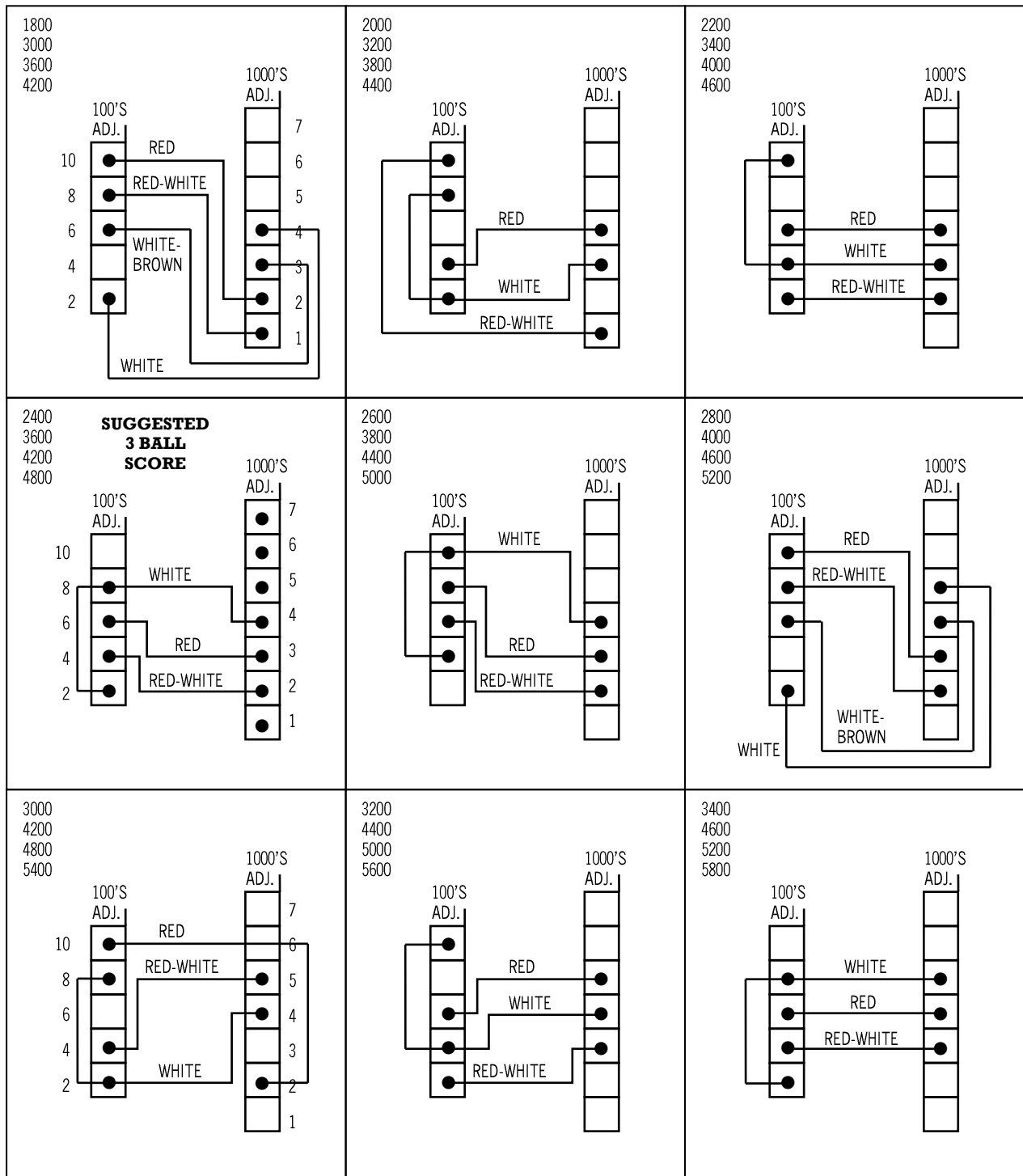


ROCK-9-G

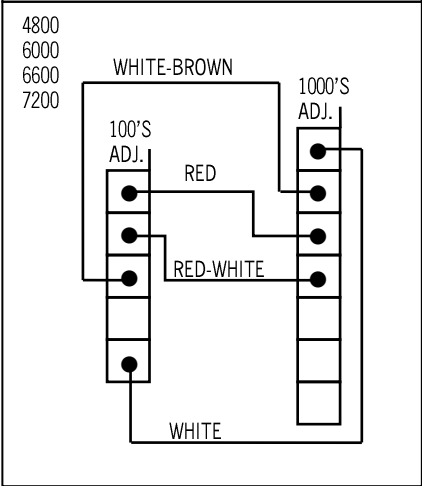
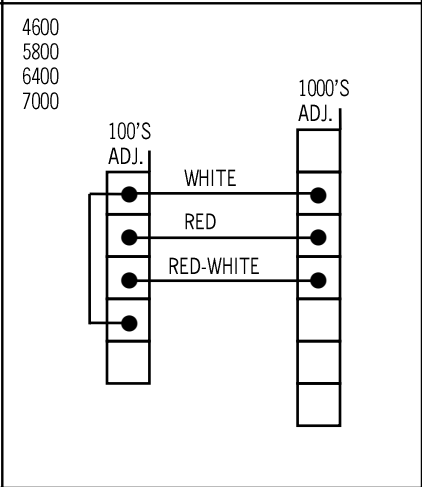
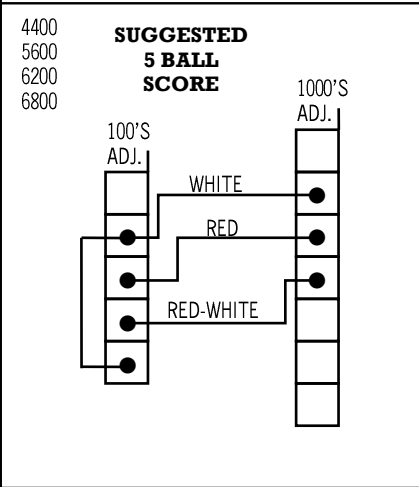
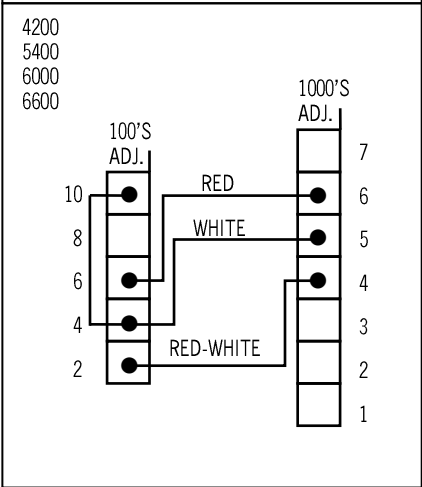
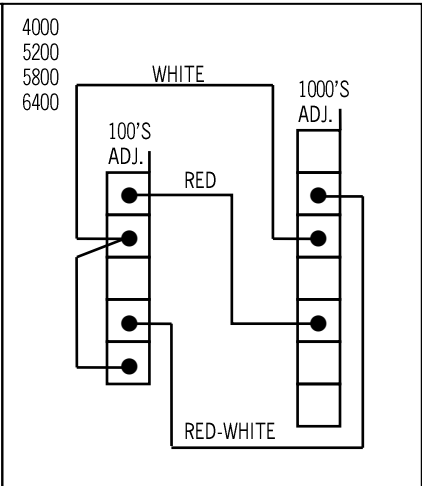
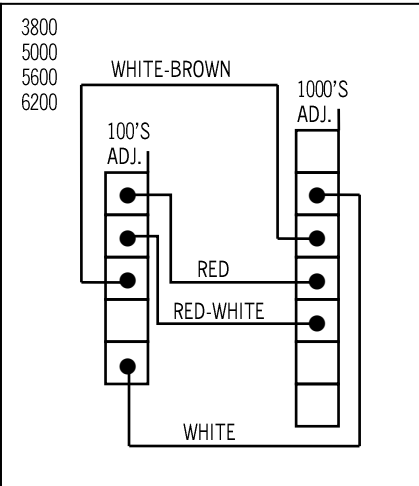
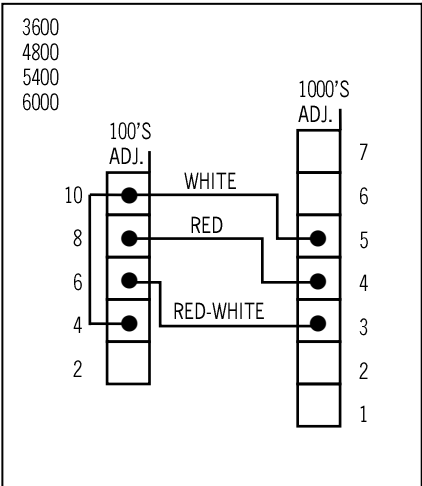
### **Disqualifikation:**

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

## ROCKMAKERS #821 HIGH SCORE ADJUSTMENT CHART

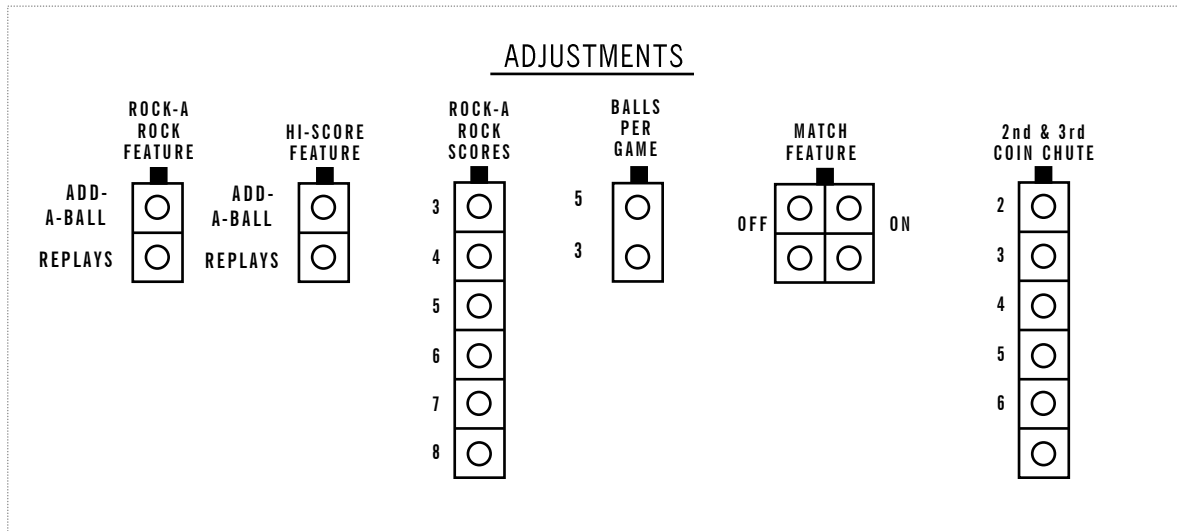


Score cards are available in a separate file called "Score cards (1968)" in the Bally section on my website.



#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	R	C	#1 RESET RELAY
BLUE M.B.	BALL RETURN	2nd COIN CHUTE	50 POINT	CLOSE FLIPPER	E	O	
SERIES	HOLD	1st COIN CHUTE	START		K	R	
					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	R	C	13 RÜCK- STELL RELAIS
BLAUE PILZ RELAIS	KUGEL RÜCKGABE RELAIS	50 PFG. RELAIS	50 PUNKTE RELAIS	FLIPPER SCHLIESS RELAIS	E	O	
SERIEN RELAIS	HALTE RELAIS	10-20 PFG RELAIS	START RELAIS		K	R	
					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 needed to verify.  
 RM-5 & RM-5M instruction card needed to verify.  
 RM-6 & RM-6M instruction card needed to verify.  
 RM-7 instruction card needed to verify.  
 RM-7M instruction card confirmed.  
 RM-8 & RM-8M instruction card needed to verify.  
 RM-9 & RM-9M 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 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.