Clash Royale es un juego especialmente de tipo Social Play, en el que dos jugadores se enfrentan. Las diferentes decisiones que se pueden tomar en el juego son:

* Elección de una carta u otra (de las 4 disponibles en un instante dado).
* Colocación de dicha carta en una zona del mapa u otra.

Para tomar esta decisión se tiene en cuenta información relevante como:

* Las cartas que ya se encuentren en el mapa
* Dónde estén situadas.
* El elixir que tenemos en ese momento.
* Las distintas cartas que tenemos en el mazo

Aunque hay otra información relevante que el juego no nos muestra directamente, para aumentar la carga cognitiva y, por tanto, la dificultad que también es muy importante al tomar las decisiones:

* Cuánto elixir tiene el rival.
* Qué cartas tiene el rival en el mazo (y cuáles disponibles).

El control es muy bueno ya que nosotros decidimos cuándo lanzar una carta y dónde tirarla exactamente, aunque la mayoría de las cartas solo se pueden lanzar en nuestro campo.

Para oxigenar el juego a veces introducen algunos modos de juego en los que debemos elegir un mazo en un periodo muy corto de tiempo (aumento de presión temporal). De todos modos, esa tensión ya existe en cualquier partida ya que en cada se dispone solo de 3 minutos.

El riesgo en cada partida viene determinado por cómo juegue el rival, debido a que si nosotros fallamos y jugamos muy mal todavía podremos conseguir una victoria siempre y cuando el rival lo haga aún peor.