Um jogo de carta onde cada jogador pode ter 60 cartas onde eles usam cartas de criaturas e mágicas, invocadas utilizando energias do elemento do reino referente a carta, ou com elemento neutro, caso o jogador chegue a zero pontos de vida, ou não pode comprar uma carta no final do seu turno, ele perde a partida.

O turno em Heroes of Bligblog, é dividido em fases:

Fase de compra – Onde o jogador compra uma carta do topo do seu baralho.

Fase de baixa de mana – Onde o jogador baixa uma energia de sua mão para o campo de batalha.

Fase principal – Onde o jogador pode baixar qualquer carta que quiser se puder pagar seu valor de mana.

Fase de ataque – O jogador que esta jogando o turno, escolhe com quais criaturas deseja realizar um ataque.

Fase de defesa – O jogador que esta recebendo o ataque, escolhe com quais criaturas vai defender o ataque, ou se vai receber o ataque.

Fase final – Onde o jogador pode jogar qualquer carta que tenha como pagar o custo de energia, nessa fase o jogador escolhe comprar mais uma carta, ou jogar uma outra energia da sua mão .

Cartas de criaturas – Contem ataque e vida, o ataque é a quantidade de dano que causa a outra criatura, ou ao jogador inimigo, algumas cartas terão habilidades especiais que terão diversos efeitos, essas habilidades podem ser ativadas de diversas maneiras dependendo da habilidade, algumas podem ser ativadas ao virar a carta, habilidades que são ativáveis pelo jogador, podem ser ativadas entre fases de turnos e antes da fase de compra, as criaturas permanecem no campo de batalha para proteger o jogador, o jogador realiza seu ataque com suas criaturas, diretamente ao jogador inimigo, o jogador defensor pode escolher defender com suas criaturas ou receber o ataque em seus pontos de vida, as criaturas atacantes são viradas, impossibilitando de usar habilidades ou defender, a criatura não pode atacar no mesmo turno que é envocada.

Cartas mágicas – São cartas que realizam um efeito no momento que são lançadas, existem vários tipos de cartas mágicas:

Mágicas instantâneas - São mágicas que podem ser lançadas entre fases do turno, e antes da fase de compra.

Rituais – São mágicas que permanecem no campo de batalha por um tempo estipulado pelo efeito da carta para que seja ativada.

Feitiços – São mágicas que podem ser lançadas durante a fase principal, ou a fase final do turno.