Antes estávamos carregando sem limite, mas queremos carregar apenas os pokemons da primeira geração, que no caso seria 151 pokemons.

Diagnóstico

Vamos supor:

* offset = 150
* limit = 5
* offset + limit = 155 → maior que 151 → **não carrega nada**

Mas ainda falta carregar o Pokémon de número 150 e 151!

✅ Solução correta

Você precisa:

1. Verificar se ainda há Pokémon para carregar.
2. Calcular o **limite real** baseado no que falta.
3. Só incrementar o offset **depois** de carregar.

Aqui está a versão corrigida:

loadPokemonItens(offset, limit)

loadMoreButton.addEventListener('click', () => {

    const maxRecords = 11

    const nextOffset = offset + limit

    if (nextOffset >= maxRecords) {

        const newLimit = maxRecords - offset

        loadPokemonItens(offset, newLimit)

        loadMoreButton.parentElement.removeChild(loadMoreButton) // remove botão

    } else {

        loadPokemonItens(offset, limit)

    }

    offset += limit

})

🧪 O que muda:

* Se ainda há Pokémon para carregar, ele carrega até o fim.
* Se chegou no final, ele calcula o que falta (maxRecords - offset) e carrega só isso.
* Depois remove o botão para evitar cliques extras.